

SYLVE



INTRODUCTION

Le temps lui-même s'est brisé. Les saisons coexistent, le jour et la nuit se mélangent au petit bonheur la chance, à la faveur des caprices de la sylve. Cette terre enchantée est plongée dans le chaos. C'est à vous, les rusés mystiques de la sylve, qu'il revient d'appivoiser les extraordinaires créatures des bois et d'utiliser votre magie afin de faire revenir l'équilibre.

Dans Sylve, les joueurs doivent choisir comment utiliser leurs dés Cueillette et Élément, soit pour reprendre le contrôle des saisons en occupant des zones, soit pour se procurer des biens au village, comme dans un jeu de placement d'ouvriers. Pour créer un moteur qui vous permettra de dompter la nature et les résultats de vos dés, vous pouvez apprivoiser les créatures des bois ou concocter des potions.

Contenu

- » 1 plateau Village
- » 1 jeton premier joueur
- » 4 plateaux Personnage
- » 16 dés Cueillette (4 par joueur)
- » 8 dés Élément (2 par joueur)
- » 20 cartes Sylve
- » 36 cartes Créature
- » 32 cartes Potion
- » 4 cartes de référence
- » 96 jetons Ingrédient
 - » 24 plantes
 - » 24 champis
 - » 24 cristaux
 - » 24 baies de pouvoir
- » 38 jetons Points de victoire
- » 10 jetons Terre brûlée

MISE EN PLACE DU JEU



Mise en place pour 2 joueurs

1. **Plateau Village** : Placez le plateau Village au centre de la zone de jeu, **face Jour** visible.

2. **Paquet Sylve** : Retirez les cartes Sylve qui ne correspondent pas au **nombre de joueurs** (référez-vous à l'icône en bas de chaque carte). Mélangez le paquet et placez-le **face cachée** près du plateau de jeu.

3. **Ligne de Sylves** : Révélez des cartes Sylve du dessus du paquet et placez-les **en ligne, face visible**. Le nombre de cartes révélées dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs	3 Sylves
3 joueurs	4 Sylves
4 joueurs	5 Sylves

4. **Marché aux potions** : Mélangez toutes les cartes Potion et constituez une pile **face cachée** à proximité du plateau de jeu. Révélez les **4 premières cartes** du paquet et placez-les **face visible** : il s'agit du **Marché aux potions**.

5. **Réserves** : Placez tous les jetons Ingrédient, Terre brûlée et PV en piles distinctes, à proximité du plateau de jeu.

6. **Paquets Créature** : Divisez les cartes Créature en 4 paquets, en fonction de leur **saison** (♣ / ♠ / ♥ / ♦). Mélangez séparément chaque pile et placez-les **face visible** à proximité du plateau de jeu (ainsi, dès qu'une carte est prise, la suivante est révélée).

Note : les jetons Ingrédient et PV sont censés être illimités. Si vous venez à manquer de jetons, utilisez un substitut de votre choix.

MISE EN PLACE DES JOUEURS



Mise en place pour le joueur rouge (**Lelio**),
avec jeton premier joueur

7a. **Personnages** : Chaque joueur choisit un plateau Personnage et le place devant lui. (Vous pouvez aussi distribuer les personnages aléatoirement.)



7b. **Pouvoirs des personnages** : Décidez collectivement de si vous utilisez les pouvoirs spéciaux des Personnages. Si vous choisissez de les utiliser, tous les joueurs tournent leur plateau Personnage du côté comportant le pouvoir. Si vous ne jouez pas avec, utilisez le côté sans pouvoir. (Lors de votre première partie, nous recommandons de jouer sans les pouvoirs.)

8. **Matériel des joueurs** : Chaque joueur prend :

- 4 dés Cueillette correspondant à la couleur de son personnage
- 2 dés Élément blancs
- 1 Baie de pouvoir
- 1 carte de référence

9. **Premier joueur** : Le dernier joueur à s'être concocté une tasse de thé ou de café prend le jeton premier joueur.



OBJECTIF

Dans Sylve, vous et vos amis placez des dés de façon judicieuse pour récupérer des ingrédients afin de concocter des **Potions**, pour prendre le contrôle des **Sylves** et pour apprivoiser des **Créatures** aux pouvoirs magiques ! Le joueur avec le plus de points de victoire (PV ) gagne la partie.

MANCHE

Le jeu se joue en 4 **manches**. Au début de chaque manche, tous les joueurs **lancent** les 6 dés de leur **réserve de dés** (4 dés *Cueillette* à leur couleur et 2 dés *Éléments* blancs).

Ensuite, les joueurs jouent leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le **jeton premier joueur**. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que plus personne **n'ait de dés**.

À la fin de la manche, les joueurs **prennent le contrôle des Sylves** sur lesquelles ils sont le mieux placés puis préparent la manche suivante.

NE RELANCEZ PAS VOS DÉS !

Une fois que vous avez jeté vos dés au début d'une manche, ils sont « **verrouillés** » jusqu'à la fin de cette manche. **Ne les relancez pas** avant le début de la **prochaine manche** (sauf si vous utilisez un pouvoir de relance).

TOUR DES JOUEURS

Chaque tour se décompose en 3 étapes :

Vous devez placer 1 dé de votre réserve (p. 4)

Vous pouvez concocter 1 Potion du marché (p. 8)

Vous pouvez boire 1 Potion de votre main (p. 9)

Vous pouvez effectuer ces étapes dans **n'importe quel ordre**. Par exemple, vous pouvez choisir de concocter une Potion, puis de la boire et enfin de placer un dé.

Placer un dé

Pour placer un dé, choisissez 1 dé de votre réserve et placez-le sur un espace éligible du **plateau Village** ou d'une **carte Sylve**.

Placer des dés sur des **Sylves** vous permet de récupérer des **ingrédients** et d'apprivoiser des **Créatures** aux pouvoirs puissants. Vos dés peuvent aussi vous aider à **prendre le contrôle** des Sylves à la fin de la manche.

Placer des dés dans le **Village** vous permet d'effectuer des actions spéciales qui vous aident ou qui ralentissent vos adversaires. Les deux emplacements du haut du Village sont les seuls emplacements du jeu qui **ne peuvent pas être bloqués** : vous pouvez **toujours** y placer vos dés si vous n'avez pas d'autre endroit où aller.



RÈGLES DE PLACEMENT DES DÉS

Lorsque vous placez un dé, vous devez obéir aux règles suivantes :

Un dé Cueillette ( /  / ) peut être placé sur une case avec le même symbole Cueillette.



Une fois qu'il y a un dé sur une case, cette case est **bloquée**. Il est **impossible** de placer un autre dé sur un emplacement bloqué (à moins qu'un pouvoir ne vous le permette).



Un dé Élément ( /  / ) peut être placé sur une case avec **N'IMPORTE QUEL** symbole Cueillette ou sur un emplacement Village avec le même symbole Élément.



Les 2 cases du haut du plateau Village sont une exception à ces règles. **N'importe quel dé** (avec n'importe quel symbole) peut être placé dans une de ces cases. Ces cases **ne peuvent jamais être bloquées** (vous pouvez toujours y placer un dé, même si d'autres dés y sont déjà).



UTILISER DES POUVOIRS ÉLÉMENT

Lorsque vous utilisez un dé Élément pour récupérer des ingrédients ou apprivoiser une Créature dans une case de Sylve, vous pouvez **AUSSI** utiliser le **pouvoir Élément** du dé (voir Pouvoirs des dés Élément, p. 12).

Vous pouvez placer  ,  ,  ou  ,  ,  sur ces cases, même s'il y a déjà un autre dé sur ces cases.

Se placer sur une sylve

Chaque case Sylve indique un **ingrédient** (Plante / Champi / Cristal) ou une icône **Créature**.

RÉCUPÉRER DES INGRÉDIENTS

Lorsque vous placez un dé sur une **case Ingrédient**, vous pouvez **recupérer** cet ingrédient. Prenez 1 jeton correspondant de la réserve et mettez-le dans votre stock personnel.

APPRIVOISER DES CRÉATURES

Lorsque vous placez un dé sur une **case Créature**, vous pouvez **apprivoiser** une Créature. Choisissez une Créature sur les piles, parmi les 4 face visible. Placez-la face visible à côté de votre plateau Personnage, du côté Apprivoisés. (Les Créatures sont détaillées p. 18.)



SAISONS DES SYLVES

Les Sylves enchantées de notre monde sont sous le joug de **différentes saisons**... en même temps ! Chaque carte Sylve comporte **1 saison ou plus**. Certains **pouvoirs** peuvent être utilisés seulement dans des Sylves aux saisons particulières, et certaines **Créatures** que vous apprivoisez font marquer plus de points de victoire lorsque vous les combinez à la Sylve de la saison correspondante (voir *Libérer des créatures*, p. 14).

Si une Sylve a de **multiples saisons**, la Sylve **entière** (et toutes les cases la composant) compte comme étant **des deux saisons** à la fois.



Cette Sylve compte à la fois comme étant du printemps et de l'hiver.

Se placer dans le Village

Lorsque vous vous placez sur une case Village, vous effectuez l'action spéciale qui y est associée.

Si la case Village indique un symbole **Élément**, vous ne pouvez y placer un dé que si sa face correspond au symbole Élément. Lors d'un tour, seul **1 dé** peut être placé sur une case Élément (sauf si un pouvoir spécial vous permet de contourner cette règle).



N'importe quel dé peut être placé sur les deux cases noires du haut du plateau. Ces cases **ne peuvent pas être bloquées** et tous les joueurs peuvent **toujours** y placer des dés.

JOUR ET NUIT

Le plateau Village a des actions spéciales de **Jour** d'un côté du plateau et de **Nuit** de l'autre. À la fin de chaque manche, le plateau se retourne de l'autre côté. Les actions spéciales disponibles changent (voir Fin de manche p. 9).

Concocter une Potion

Concocter des Potions vous aide à gagner des PV et vous donne de puissants pouvoirs à usage unique.

Chaque tour, vous pouvez concocter 1 Potion, avant ou après avoir placé votre dé. D'abord, choisissez une Potion du **marché** (ou une *Potion* préalablement réservée, voir ci-contre). Ensuite, payez le **coût en ingrédients** indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Remettez tous les jetons utilisés dans la réserve générale. Ajoutez la potion à votre **main**. Puis, révélez une **nouvelle Potion** du paquet et ajoutez-la au marché pour remplacer celle que vous venez de concocter.



VOTRE MAIN

Une fois que vous avez concocté une *Potion*, vous la gardez dans votre **main**. Elle est gardée cachée des autres joueurs jusqu'à ce que vous décidiez de la boire. Il n'y a **pas de limite** au nombre de *Potions* dans votre main. Les *Potions* encore dans votre main à la fin de la partie vous rapportent **tous leurs PV**.



BAIES DE POUVOIR

Les baies de pouvoir sont un ingrédient « **joker** » que vous pouvez utiliser pour **remplacer n'importe quel autre ingrédient**. Si vous dépensez des baies de pouvoir pour concocter une *Potion*, vous pouvez en dépenser comme s'il s'agissait de n'importe quel ingrédient. (Les *baies de pouvoir* sont aussi utilisées pour activer les pouvoirs des personnages, voir p. 18.)

Lorsque vous récoltez un ingrédient de **votre choix**, par exemple grâce à la case Village « N'importe quel dé », vous ne pouvez **pas** choisir de baie de pouvoir.



RÉSERVER UNE POTION

Certaines cases Village vous permettent de **révéler et réserver une Potion**.

Lorsque vous faites cela, **commencez** par révéler la *Potion* du dessus du paquet. Ensuite choisissez la *Potion* que vous avez révélée **ou** une *Potion* du marché. **Vous réservez cette Potion**. Si vous choisissez une *Potion* du marché, ajoutez la *Potion* que vous avez révélée au marché, en remplacement. (**Ne révélez pas d'autre Potion** du paquet.)

Placez la *Potion* réservée **face visible** près de votre plateau Personnage. Une fois que vous avez réservé une *Potion*, **vous seul pouvez la concocter**. Concocter une *Potion* réservée ne change pas son coût.

Il n'y a pas de limite au nombre de *Potions* réservées. Jusqu'à ce que vous les ayez concoctées, les *Potions* réservées **ne peuvent pas être bues** et ne valent aucun PV.



Boire une Potion

Une fois que vous avez concocté une Potion, vous pouvez la boire pour utiliser son **pouvoir**.

Chaque tour, vous pouvez boire 1 Potion de votre main, avant ou après avoir placé votre dé. **Révélez** la Potion de votre main, appliquez son **pouvoir**, puis glissez-la **face cachée** sous votre plateau Personnage.



Gwen utilise une potion pour placer un dé supplémentaire, puis glisse la carte face cachée sous son plateau.

Chaque Potion que vous concoctez peut être bue **une seule fois** par partie. Les Potions bues vous rapportent **l'intégralité de leurs PV** à la fin de la partie.

(Voir Potions, p. 13, pour consulter les effets des potions de façon détaillée.)

PLUS DE DÉS

Vous ne pouvez concocter ou boire des Potions que si vous avez **au moins encore un dé à placer**. Une fois que vous n'avez plus de dés, votre **tour tout entier** est sauté pour le reste de la manche.

NOTE : Il est possible que certains joueurs puissent jouer plus de 6 tours par manche, s'ils utilisent des pouvoirs leur permettant de renvoyer des dés placés dans leur réserve.

FIN DE MANCHE

Si vous n'avez **plus de dés** dans votre réserve personnelle au début de votre tour, vous **passez votre tour**. Une fois que vous avez passé, vous **ne pouvez plus jouer** pour le reste de la manche. (Cela signifie que **vous ne pouvez ni concocter ni boire de Potions** si vous n'avez pas de dé à placer.)

Une fois que **plus aucun joueur** n'a de dés, la manche se termine.

- 1 Prendre le contrôle des Sylves :**
Chaque joueur prend le contrôle des Sylves sur lesquelles il a le plus d'influence (voir page suivante). Toutes les Sylves incontrôlées sont ensuite défaussées.
- 2 Utiliser les pouvoirs des Créatures :**
Les joueurs ayant apprivoisé des Créatures avec des pouvoirs de fin de manche peuvent les utiliser à présent (voir p. 18).
- 3 Vérifier les conditions de fin de partie :**
Si le paquet Sylve est vide, la partie est terminée. Sinon, préparez la manche suivante.
- 4 Mettre en place la manche suivante :**
 - a. **Reprendre les dés :** Tous les joueurs reprennent leurs 4 dés Cueillette et 2 dés Élément.
 - b. **Retournez le plateau Village :** Retournez le plateau Village du côté opposé.
 - c. **Révélez de nouvelles Sylves :** Reconstituez une ligne de cartes Sylve.
- 5 Passer le jeton premier joueur :**
Le joueur détenant le jeton premier joueur le passe au joueur à sa gauche.

Prendre le contrôle de Sylves

Si vous avez le plus d'influence sur une Sylve à la fin d'une manche, vous en **prenez le contrôle**. Vous marquez ses points à la fin de la partie.

Vous avez le plus d'influence sur une Sylve si **CES DEUX CONDITIONS** sont vérifiées :

A Vous avez plus de dés Cueillette dans cette Sylve que n'importe quel autre joueur, ET

B Vous avez plus de dés Cueillette qu'il y a de dés Élément dans cette Sylve.



Lelio a 2 dés dans cette Sylve. C'est plus que **Kyril** (1 dé) et **Myla** (1 dé). **Lelio** a le plus d'influence sur cette Sylve.



Si 2 joueurs sont à **égalité** pour le contrôle d'une Sylve, **aucun d'entre eux** n'a le plus d'influence sur cette Sylve. **Lelio** et **Myla** ont chacun 1 dé dans cette Sylve. Personne n'a le plus d'influence sur elle.



Lelio est le seul joueur avec un dé dans cette Sylve. Comme il y a 2 dés **Élément**, il **ne la contrôle pas**.



Si le joueur en tête est à **égalité** avec le nombre de dés **Élément**, il **n'a pas le plus d'influence** sur la Sylve. **Lelio** a beau avoir plus de dés que **Kyril**, il **n'a pas le plus d'influence** sur cette Sylve !

À la fin de chaque manche, les joueurs prennent le contrôle de **toutes** les Sylves sur lesquelles ils ont le plus d'influence. Placez chaque Sylve dont vous prenez le contrôle **face visible** près de votre plateau Personnage.



SYLVES INCONTRÔLÉES

Lors de la prise de contrôle des Sylves, chaque Sylve que **personne ne contrôle** (parce qu'il n'y a pas assez de dés dessus ou parce que les joueurs sont à égalité) est **défaussée**. Placez les cartes Sylve défaussées en une pile face visible à gauche du paquet Sylves (**ne les remettez pas dans le paquet**).

NOTE : Les Sylves sont incontrôlées si **personne** n'y a de dé Cueillette, s'il y a une **égalité** pour la majorité de dés, ou si le joueur en tête n'a pas assez de dés pour battre les **Éléments** sur cette Sylve.

DÉS ÉLÉMENT ET INFLUENCE

Après que vous avez placé un dé Élément, il **ne vous appartient plus**. Lorsque vous déterminez qui a le plus d'influence sur une Sylve, ne comptez **que les dés Cueillette**. Tous les dés Élément, y compris ceux que vous avez placés, comptent contre vous !



Vérifier les conditions de fin de partie

Si le paquet Sylve est **vide** et que vous ne pouvez plus révéler de Sylves, c'est que vous avez atteint la 4^e manche, et donc **la fin de la partie**. Totalisez les scores finaux (voir p. 15).

Mettre en place la manche suivante

Pour mettre en place la manche suivante, les joueurs reprennent leurs 4 dés **Cueillette** et 2 dés **Élément**. (Comme tous les dés **Élément** sont identiques, peu importent lesquels vous récupérez.)

Ensuite, le **plateau Village** est **retourné** (si c'était le jour, la manche suivante sera une manche de nuit, et vice-versa).



Ensuite, **reconstituez** la ligne de cartes Sylve avec le nombre de cartes approprié à votre nombre de joueurs. (Assurez-vous d'avoir bien **défaussé** toutes les Sylves incontrôlées. Toutes les cartes doivent être nouvelles.)

Enfin, le joueur détenant le **jeton premier joueur** le passe au joueur à sa gauche. Ce joueur sera donc le nouveau premier joueur.



POUVOIRS DES DÉS ÉLÉMENT

Lorsque vous placez un dé Élément dans une **Sylve**, en plus de récupérer des ingrédients ou apprivoiser une Créature, vous pouvez bénéficier du **pouvoir Élément** du dé.

NOTE : Les pouvoirs Élément **ne peuvent pas** être déclenchés au **Village**.

EAU :

Si vous utilisez ce dé pour récupérer un ingrédient sur une **case de Sylve en contenant**, récupérez +2 de cet ingrédient.



FEU :

Vous pouvez placer ce dé **sur** un autre dé placé en Sylve (soit un dé Cueillette, soit un dé Élément) et cueillir ou apprivoiser sur cette case comme cette case était vide. Tout dé **recouvert** par ce dé **ne compte plus** pour l'influence sur les Sylves (voir *Prendre le contrôle de Sylves p. 10* et *Piles de dés p. 17*).



VENT :

Vous pouvez placer ce dé sur un emplacement Sylve où vous avez précédemment placé un de **vos propres dés Cueillette** pour renvoyer le dé Cueillette dans votre **réserve de dés**, puis récupérer des ingrédients ou apprivoiser sur cette case, de façon normale. Renvoyer un dé dans votre réserve vous permet de jouer **un tour supplémentaire**, plus tard dans la manche (voir *Renvoyer un dé, p. 13*).



Kyril utilise un dé VENT pour renvoyer un dé Cueillette dans sa réserve et gagner 1 tour supplémentaire.

POTIONS

À votre tour, vous pouvez **boire** une Potion que vous avez concoctée pour **manipuler** vos dés ou ceux des autres joueurs. Chaque potion a un des effets suivants :



CHANGER un dé : placez un dé de votre réserve sur la face de votre choix.



RELANCER des dés : choisissez n'importe quel nombre de dés dans votre réserve de dés et relancez-les.



PLACER un dé supplémentaire : choisissez un dé de votre réserve et placez-le normalement, en suivant les règles p. 5. Notez que, puisque vous avez 1 dé de moins dans votre réserve, vous jouerez 1 tour de moins cette manche-ci.



DÉPLACER un dé Cueillette : déplacez n'importe quel dé Cueillette placé sur une autre case Sylve vide. Le symbole sur le dé que vous déplacez n'a pas besoin de correspondre à la case de destination. Personne ne cueille d'ingrédients, ni ne déclenche d'effets commençant par « Lorsque vous placez un dé... »



PERMUTER des dés Cueillette du même symbole : choisissez 2 dés Cueillettes placés portant le même symbole et permutez-les. Personne ne cueille d'ingrédients, ni ne déclenche d'effets commençant par « Lorsque vous placez un dé... »



RETIRER un dé Élément/n'importe quel dé : retirez n'importe quel dé Élément ou Cueillette placé et mettez-le de côté. Il ne peut pas être placé à nouveau, par qui que ce soit, avant le début de la manche suivante.



RENVoyer un dé Cueillette : retirez un de vos dés Cueillette placés et renvoyez-le dans votre réserve de dés. Il vous sera possible de le placer à nouveau. Notez que, puisque vous avez 1 dé supplémentaire dans votre réserve, vous jouerez 1 tour supplémentaire cette manche-ci.

"N'IMPORTE QUEL DE PLACÉ"

Certains pouvoirs vous permettent de manipuler « n'importe quel dé placé ». Cela inclut les dés appartenant à n'importe quel joueur, vous-même y compris, qui ont été placés dans une Sylve (de n'importe quelle saison), dans le Village ou sur des Créatures comportant des emplacements de dés.



Kyril déplace un dé d'une Créature vers une Sylve.

CREATURES

Les Créatures apprivoisées donnent des **pouvoirs continus** que vous pouvez utiliser pour récupérer plus d'ingrédients, avoir plus d'influence sur les Sylves ou gêner vos adversaires. Une fois que vous avez apprivoisé une Créature, vous pouvez utiliser son pouvoir en tout temps, tant que vous remplissez les conditions nécessaires à son activation.

(Voir p. 19 pour plus de détails sur les pouvoirs de chaque Créature.)



Si vous avez apprivoisé cette Créature, lorsque vous récupérez des ingrédients dans une Sylve d'été, récupérez un ingrédient supplémentaire.

Limite de Créatures & libération

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 Créatures apprivoisées à la fois.

Si vous apprivoisez une Créature mais que vous en avez déjà 3, vous devez **libérer** une Créature de votre choix en la mettant du côté « Libérées » de votre plateau Personnage. (Vous pouvez choisir de libérer immédiatement la Créature que vous venez d'apprivoiser plutôt que de libérer une de vos 3 Créatures.)



Une fois qu'une Créature a été libérée, vous **ne pouvez plus** utiliser son pouvoir spécial, mais elle vous donne toutefois encore des PV à la fin de la partie. Vous ne pouvez jamais renvoyer des Créatures libérées sur leur côté apprivoisé.

Toute Créature que vous **ne libérez pas** pendant la partie pourra être libérée **en fin de partie** et vous accorder ses points (voir *Score final*, page suivante).

LIBÉRATION DES CRÉATURES EN SYLVE

Les Créatures seront plus heureuses si vous les libérez dans des **Sylves** qui correspondent à leur **type de saison**. Par exemple, une Créature du printemps  préférera vivre dans une Sylve du printemps .

Une fois que vous avez libéré une Créature, vous pouvez à **tout moment** la déplacer sur une Sylve dont vous avez pris le contrôle, qui **partage un type de saison** avec la Créature et qui n'a pas déjà de Créature sur elle. Les Sylves appartenant à 2 saisons peuvent accueillir une Créature de **n'importe laquelle** de ces saisons, mais une Sylve ne peut toujours accueillir qu'une seule Créature.

Lorsque vous déplacez une Créature sur une Sylve, **retournez-la** pour révéler les 3 PV au dos de la carte. Les Créatures dans les Sylves valent **3 PV** à la fin de la partie (au lieu de 1 PV).



SCORE FINAL

À la fin de la partie, tous les joueurs additionnent ces éléments pour obtenir leur score final :



Potions concoctées : révélez toutes les Potions de votre main et de votre pile de Potions bues. Marquez les PV indiqués pour chacune. (Ne marquez aucun PV pour les Potions réservées non concoctées.)

Sylves contrôlées : marquez les PV indiqués sur chacune des Sylves dont vous avez le contrôle.

Créatures libérées : libérez toutes les Créatures que vous avez apprivoisées (placez-les sur des Sylves qui correspondent à leur saison, si vous le pouvez). Marquez **3 PV** par Créature libérée dans une Sylve et **1 PV** par Créature libérée sans Sylve.

Jetons PV : marquez tous les jetons PV collectés pendant la partie.

Ingrédients inutilisés : marquez **1 PV** par groupe de 3 ingrédients inutilisés (baies de pouvoir y compris).

Gagner la partie

Le joueur avec le **score final** le plus élevé remporte la partie.

ÉGALITÉS

S'il y a une **égalité**, le joueur concerné avec le plus d'**ingrédients inutilisés** (baies de pouvoir y compris) remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire !

REGLES SUPPLEMENTAIRES

Forcer des dés

Lors d'une manche, si vous tentez de **prendre le contrôle** d'une Sylve précise, vous pouvez vous retrouver avec des dés Cueillette **ne correspondant pas** aux cases vides. Dans ce cas, vous pouvez vouloir **forcer** un dé qui ne correspond pas à sa case de destination.

Pour ce faire, **dépensez** un ingrédient qui **correspond** à l'icône de cette case (vous pouvez aussi dépenser 1 baie de pouvoir). Vous pouvez ensuite placer un dé Cueillette portant **n'importe quel symbole** sur cette case. **Ne cueillez pas d'ingrédient et n'appriivoisez pas de Créature** lorsque vous forcez un dé. Forcer un dé compte toujours comme **placer un dé** pour le déclenchement de pouvoirs.

Vous pouvez **toujours** choisir de forcer un dé si vous avez l'ingrédient correct ou une baie de pouvoir. Vous n'avez **pas** besoin d'utiliser un pouvoir pour ce faire.



Gwen n'a pas de . Elle dépense 1 pour placer un sur cette case.

Brûler des Sylves

Certains pouvoirs vous permettent de **brûler** des emplacements Sylve vides, ce qui empêche **quiconque** d'y placer des dés. Ceci peut être utilisé pour gêner vos adversaires et vous garantir l'influence sur une Sylve.

Lorsque vous brûlez une case, placez un **marqueur Terre brûlée** de la réserve sur le **symbole Cueillette** qui s'y trouve. Vous ne pouvez brûler **que des cases vides**, jamais des cases occupées par des dés.

Une fois qu'une case a été brûlée, **elle n'existe plus**. Personne ne peut y placer de dé, par quelque moyen que ce soit. Lorsque vous déterminez qui **contrôle** une Sylve, les cases brûlées sont considérées comme étant **vides**.



NOTE : contrairement aux dés Élément, les jetons Terre brûlée ne comptent pas pour déterminer qui a le plus d'influence sur une Sylve.

FORCER DES DES SUR DES CASES CREATURE

Vous pouvez forcer des dés sur des cases Créature en dépensant une baie de pouvoir, et aucun autre ingrédient, puisque aucun autre ne peut correspondre.



Empiler des dés

Certains pouvoirs vous permettent de placer un dé sur un dé déjà placé (comme le pouvoir *Élément feu*). Ceci peut créer des piles de 2 dés ou plus sur une seule et même case.

Lorsque des dés sont empilés sur une case, **seul le dé du dessus** compte pour l'influence sur une Sylve. Les dés **recouverts** par d'autres ne sont pas comptés. Cependant, des dés qui ont été couverts peuvent toujours être déplacés, permutés, retirés ou renvoyés.

Il n'y a pas de limite au nombre de dés empilés sur la même case.



Kyril a 2 dés sur cette carte, mais un recouvre l'un d'entre eux. Il ne peut donc en compter qu'un pour déterminer qui a le plus d'influence sur la Sylve. Cela signifie qu'il est à égalité. Il ne contrôle pas la Sylve.

Pouvoirs des personnages

Si vous jouez avec les pouvoirs des Personnages, chaque joueur peut utiliser son pouvoir de personnage pour bénéficier d'effets spéciaux contraires aux règles du jeu.

Tous les pouvoirs de personnage coûtent des baies de pouvoir pour être utilisés. Les baies de pouvoir dépensées pour activer un pouvoir de personnage sont renvoyées à la réserve.

Sauf mention contraire, les pouvoirs des Personnages peuvent être utilisés autant de fois que souhaité chaque manche.

PERSONNAGES

Lorsque vous placez un dé Cueillette dans une Sylve : vous pouvez dépenser 1 baie de pouvoir pour placer ce dé sur n'importe quel autre dé.

- Vous pouvez vous placer sur d'autres dés Cueillette ou des dés Élément.
- Ne cueillez pas d'ingrédient et n'apprivoisez pas de Créature lorsque vous utilisez ce pouvoir. Ceci compte toujours comme placer un dé pour le déclenchement d'autres pouvoirs.
- Voir les règles sur l'empilement de dés, ci-contre.

Lorsque vous prenez le contrôle de Sylves : une fois par manche, lorsque vous êtes à égalité pour le contrôle d'une Sylve, vous pouvez dépenser 1 pour prendre le contrôle de cette Sylve.

- Vous pouvez utiliser ce pouvoir sur une Sylve à chaque manche.
- Vous pouvez utiliser ce pouvoir si vous êtes à égalité avec d'autres joueurs ou avec les dés Élément.
- Vous ne pouvez utiliser les pouvoirs de Fin de manche des Créatures qu'après récupération des Sylves.

Lorsque vous placez un dé sur n'importe quelle case Ingrédient : vous pouvez dépenser 1 baie de pouvoir pour traiter cette case comme une case de Créature à la place. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 Créatures apprivoisées.

- Vous pouvez utiliser ce pouvoir sur n'importe quelle case contenant un ingrédient.
- Vous ne récupérez pas d'ingrédient lorsque vous utilisez ce pouvoir.
- Si vous apprivoisez une 5^e Créature, vous devez libérer une Créature (de façon normale).

Lorsque vous concoctez une Potion : la première que vous dépensez compte comme 2 ingrédients de n'importe quel type.

- Vous pouvez choisir 2 ingrédients différents.
- Hormis la première baie de pouvoir dépensée pour concocter une Potion, les autres ne comptent que pour un ingrédient (elles fonctionnent normalement).



POUVOIRS DES CRÉATURES

Créatures de l'été



Lorsque vous placez un dé dans une Sylve d'automne : brûlez n'importe quelle case Sylve vide.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez un dé sur une case d'une Sylve du type indiqué.
- » La case brûlée peut se situer dans n'importe quelle Sylve.



Lorsque vous placez un dé dans le Village : brûlez n'importe quelle case Sylve vide.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez n'importe quel dé sur une case du Village (y compris une case N'importe quel dé).
- » La case brûlée peut se situer dans n'importe quelle Sylve.



À votre tour : vous pouvez changer un Élément dans votre réserve de dés en Vent.

- » Vous pouvez appliquer cet effet autant de fois que vous le voulez pendant votre tour.



Placez n'importe quel Élément sur cette carte : déplacez n'importe quel dé Cueillette placé sur une autre case Sylve vide.

- » Vous pouvez déplacer un dé appartenant à n'importe quel joueur (vous y compris).
- » Vous pouvez utiliser un pouvoir pour retirer un dé de cette case, mais cela ne compte pas comme une case de Sylve.
- » Si cette Créature est libérée avec un dé sur elle, mettez le dé de côté jusqu'à la fin de la manche.



À la fin de chaque manche : récupérez 1 baie de pouvoir par Créature d'été apprivoisée.

- » Utilisez ce pouvoir après avoir récupéré le contrôle des Sylves, en fin de manche.
- » Ne comptez pas les Créatures libérées.
- » Si vous avez plusieurs pouvoirs de fin de manche, déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.



Quand vous placez un dé sur un emplacement Créature : vous pouvez récupérer 1 baie de pouvoir à la place.

- » Utilisez ce pouvoir sur n'importe quel emplacement Créature, y compris au Village.
- » Choisissez soit de récupérer une baie de pouvoir, soit d'apprivoiser une créature (pas les deux).



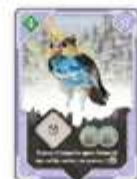
La première fois que vous Brûlez une case pendant votre tour : gagnez 1 baie de pouvoir.

- » Utilisable une fois par tour maximum. Si vous brûlez plusieurs cases, ne gagnez qu'une baie de pouvoir.



Lorsque vous récupérez 1 Champi ou plus : échangez 1 récolté contre une baie de pouvoir.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous récupérez l'ingrédient indiqué de n'importe quelle case (Sylve, Village ou Créature).
- » Si l'emplacement offre un ingrédient au choix, vous pouvez choisir l'ingrédient indiqué et utiliser ce pouvoir.
- » Vous ne pouvez qu'échanger 1 ingrédient par placement de dé (par exemple, placer un dé Eau sur un champi vous donne 1 baie de pouvoir et 2 champis).



Placez n'importe quel Élément sur cette carte : récupérez 2 baies de pouvoir.

- » Vous pouvez utiliser un pouvoir pour retirer un dé de cette case, mais cela ne compte pas comme une case de Sylve.
- » Si cette Créature est libérée avec un dé sur elle, mettez le dé de côté jusqu'à la fin de la manche.

POUVOIRS DES CRÉATURES



Créatures de l'hiver

Note : lorsque vous gagnez des PV grâce à une Créature, prenez les jetons PV correspondants dans la réserve.



Lorsque vous prenez le contrôle d'une Sylve d'automne : gagnez 2.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous prenez le contrôle d'une Sylve du type indiqué.



Lorsque vous concoctez une Potion : gagnez 1.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous concoctez une Potion du marché ou une Potion réservée.



Lorsque vous apprivoisez une Créature : gagnez 1.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous apprivoisez une créature de n'importe quelle pile.



À la fin de chaque manche : vous pouvez échanger 1 baie de pouvoir contre 2, ou 2 baies de pouvoir contre 4.

- » Vous pouvez échanger au maximum 2 baies de pouvoir par manche.

- » Si vous avez plusieurs pouvoirs de fin de manche, déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.



À la fin de chaque manche : vous pouvez échanger 2 ingrédients identiques contre 2, ou 3 contre 4.

- » Tous les ingrédients doivent être du même type. Vous pouvez choisir des baies de pouvoir.
- » Vous pouvez échanger au maximum 3 ingrédients par manche.

- » Si vous avez plusieurs pouvoirs de fin de manche, déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.



Créatures de l'automne



Lorsque vous cueillez dans une Sylve d'été : Récupérez + 1 de l'ingrédient indiqué.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez n'importe quel dé sur un emplacement d'ingrédient dans une Sylve du type indiqué.



Lorsque vous placez un dé dans le Village : Récupérez + 1 ingrédient de votre choix.

- » Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez n'importe quel dé sur une case du Village (y compris une case N'importe quel dé).
- » Vous ne pouvez pas choisir de baie de pouvoir.



Placez n'importe quel dé Cueillette sur cette carte : Récupérez 3.

- » Les dés peuvent être déplacés, permutés, retirés ou renvoyés de cette case grâce à des pouvoirs. Cette case ne compte pas comme une case de Sylve.

- » Vous pouvez placer un dé Cueillette portant n'importe quel symbole pour activer ce pouvoir.

- » Si cette Créature est libérée avec un dé sur elle, mettez le dé de côté jusqu'à la fin de la manche.



Placez n'importe quel Élément sur cette carte : Récupérez 1 ingrédient de chaque type.

- » Vous pouvez utiliser un pouvoir pour retirer un dé de cette case, mais cela ne compte pas comme une case de Sylve.
- » Si cette Créature est libérée avec un dé sur elle, mettez le dé de côté jusqu'à la fin de la manche.



CREDITS

Auteur : Stevo Torres
Illustrations : Jake Morrison
 Andrew Thompson
Développement : Jeff Fraser
Développement initial : Jonathan Gilmour
Maquette : Stevo Torres
Écriture des règles : Jeff Fraser
Traduction française : Mathieu Rivero
Relecture : Camille Mathieu

Remerciements spéciaux : Nicole Cutler, Brian Lewis, Danni Loe, Sara Perry, Christian Torres

Testeurs : Toronto Board Game Design Crew, Stephanie Adams, Tim Adams, Wilma Bainbridge, Lupita Cabral, Adam Dittmer, Isaac Gifford, Jeremy Gunsett, Nathan Gura, Andrew Hiener, Carol Johnson, Terence Lui, Stephanie Metcalfe, Aaron Moore, Pierce Oeflein, Eric Ponvelle, Austin Smith, Mendy Torres, Bogdan Tudose, Dana Werpny



Sylve est un jeu de Pandalasaurus Games,
 édité en francophonie par Catch Up Games®
 2021 Tous droits réservés.

