



Livre des règles



BUT DU JEU P.4

MATÉRIEL P.5

JEU D'INITIATION Préparation P.6

Bataille P.8

Fin de la partie P.12

Jeu à deux joueurs P.13

JEU AVANCÉ Phase 1 : Mobilisation P.14

Phase 2 : Bataille P.17

Fin de la partie P.17

Jeu à deux joueurs P.16

Ajuster la difficulté P.17

ANNEXE Cartes Ravage P.18

Cartes Sylvestre P.20

EXTENSIONS 1-Trahisons et hauts faits P.24

2-Les Éléments P.28

Appendice - Le Ravage P.30

LA FORÊT DU MONDE DES RÊVES EST EN DANGER!

Le Ravage, terrifiante entité de flammes, a levé une implacable armée d'élémentaux de feu carbonisant tout sur leur passage, et se dirige inexorablement vers le cœur de Sylvion. Vous êtes le Gardien de cette forêt, et devez à tout prix arrêter le Ravage! Sélectionnez les meilleurs défenseurs et déployez-les au moment opportun afin de sauver la forêt de l'Onivers. . .

BUT ET APERÇU DU JEU

Sylvion est un jeu solo et coopératif pour un ou deux joueurs dans lequel vous devez d'abord empêcher les cartes *Ravage* d'infliger trop de dégâts en cours de jeu, car si la vitalité de la forêt tombe en dessous de zéro, vous perdez immédiatement.

Ensuite, vous devez vous assurer que lorsque toutes les cartes *Ravage* auront été jouées (c.-à-d. la fin de l'assaut), la vitalité de la forêt sera à son maximum.

Pour cela, vous devrez jouer habilement vos cartes *Sylvestre*, déjouer les machinations du Ravage et contrer ses vagues d'attaques brutales.

CES RÈGLES VOUS FERONT DÉCOUVRIR LE JEU EN TROIS ÉTAPES

1. Le jeu d'initiation: «L'assaut»

Cette étape vous permet de commencer à jouer immédiatement, sans lire les règles dans leur intégralité. Vous pourrez ainsi découvrir le jeu et ses concepts fondamentaux.

2. Le jeu avancé: «Le siège»

Vous découvrirez ici des mécanismes supplémentaires (le recrutement et la démobilisation) ainsi que de nouvelles cartes.

3. Extensions

Deux extensions, incluses dans cette boîte – «Trahisons et hauts faits» et «Les Éléments» — vous offriront des conditions de victoire alternatives et des pouvoirs uniques, ainsi que de nouveaux dangers à surmonter. Ces extensions sont indépendantes tout en étant compatibles. Un appendice vous permettra également de modifier le jeu.

MATÉRIEL



64
Cartes
Sylvestre



16 CARTES FONTAINE
4x de force 1
4x de force 2
4x de force 3
4x de force 4



16 CARTES ARBRE
4x de vitalité 1
4x de vitalité 2
4x de vitalité 3
4x de vitalité 4



32 CARTES ANIMAUX
4x 8 animaux différents



64
Cartes
Ravage



32 CARTES ÉLÉMENTAL
8x de force 0
8x de force 1
8x de force 2
8x de force 3



32 CARTES SOUTIEN
8x cartes *Embrasement*
8x cartes *Simoun*
8x cartes *Dessèchement*
8x cartes *Démobilisation*



16 CARTES ÉLÉMENTAL
EMBRASÉ
6x de force 2
10x de force 3
et au dos de toutes
les cartes: 16x de force 4

(Verso)



12 CARTES ORÉE
(CÔTÉ FLORAISON
ET DÉSOLATION)



(Verso)



32 CARTES D'EXTENSION
(VOIR PAGE 24 ET 28 POUR PLUS
DE DÉTAILS)

JEU D'INITIATION: L'ASSAUT

PRÉSENTATION ET MISE EN PLACE

Les cartes *Sylvestre*: ces cartes représentent les valeureux défenseurs de la forêt et vous devrez les jouer habilement afin de remporter la partie!

Avant de commencer votre partie d'initiation, remettez dans la boîte toutes les cartes *Sylvestre* avec les symboles suivants, situés dans le coin inférieur droit des cartes:  (le jeu avancé) et  (l'extension 1). Vous découvrirez ces cartes plus tard.

Mélangez les 24 cartes *Sylvestre* restantes pour constituer votre paquet *Défenseurs*.

Les cartes *Ravage*: ces cartes représentent les combattants et la logistique déployés par le Ravage pour anéantir la forêt.

Avant de commencer votre partie d'initiation, remettez dans la boîte toutes les cartes *Ravage* avec les symboles suivants, situés dans le coin inférieur droit des cartes:  (le jeu avancé) et  (l'extension 2). Vous n'en aurez pas besoin pour le moment.

Le champ de bataille

- 1) Mélangez les 48 cartes *Ravage* restantes. Divisez ces cartes en quatre paquets de 12 cartes chacun et disposez-les tels qu'illustrés à droite.
- 2) Prenez les 12 cartes *Orée* et posez-les pour former un cadre tel qu'illustré à droite. Assurez-vous que 6 de ces 12 cartes *Orée* sont posées face *Floraison* visible et les 6 autres face *Désolation* visible.
- 3) L'espace de jeu ainsi délimité par les cartes *Orée* et les paquets de cartes *Ravage* est appelé le **champ de bataille**.



Cartes *Sylvestre*



Coin inférieur droit



Cartes *Ravage*



Cartes *Orée* - Face *Floraison*



Face *Désolation*

Les cartes *Orée*, en plus de délimiter l'espace de jeu, représentent la vitalité de la forêt.

Au cours de la partie, si vous subissez des dégâts, vous devrez retourner une carte *Orée* du côté *Floraison* vers le côté *Désolation* pour chaque point de dégât subi. Si vous subissez plus de dégâts que vous n'avez de cartes *Floraison* à retourner, vous avez perdu! De plus, à la fin de la partie, toutes ces cartes devront être face *Floraison*, sinon vous aurez aussi perdu.

Les faces *Désolation* présentent un chiffre de 1 à 4. Ce chiffre n'a aucune incidence pour le moment, mais il servira dans le jeu avancé.

4) Mettez de côté, à portée de main, toutes les cartes *Élémental embrasé*; vous en aurez besoin plus tard lors de la bataille.

Piochez les 8 premières cartes du paquet *Défenseurs* afin de constituer votre main de départ.



Recto Verso

La bataille peut commencer!

LE CHAMP DE BATAILLE

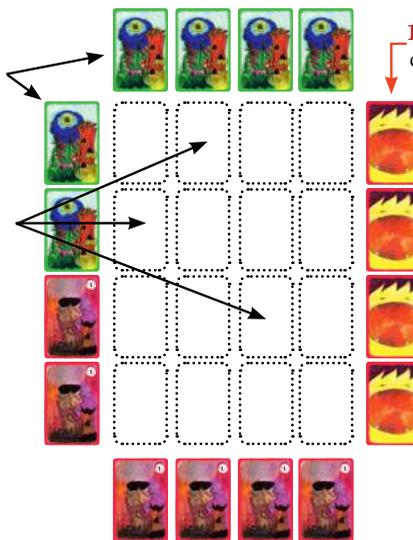
2) Les cartes *Orée* (6 du côté *Floraison* 6 du côté *Désolation*)

3) Les cartes *Orée* délimitent et structurent la surface de jeu, qui est de 4 cases par 4. Ces 16 cases constituent le champ de bataille. Les cartes *Élémental* avanceront sur ces cases, et c'est sur ces cases que vous pourrez jouer vos cartes *Fontaine* et *Arbre*.

4) Les cartes *Élémental embrasé*



1) Les 4 paquets de cartes *Ravage*



BATAILLE

La phase « Bataille » est divisée en plusieurs tours, chaque tour étant constitué de 4 étapes :

1. Révélation des cartes *Ravage*
2. Mouvement des élémentaux
3. Renforts
4. Défense

1. RÉVÉLATION DES CARTES RAVAGE

Révélez la première carte de chaque paquet *Ravage* (laissez-la posée sur son paquet).

Il y a deux types de cartes *Ravage* : les cartes *Élémental* et les cartes *Soutien*.

Les cartes *Élémental*



Elles représentent les terrifiants élémentaux que le Ravage envoie pour incendier la forêt.

À chaque tour, ces cartes se déplacent inexorablement d'au moins une case en direction de la forêt (la cinquième case du champ de bataille). Si une carte *Élémental* atteint la forêt, elle inflige autant de points de dégâts que sa force.

Les cartes *Soutien*

Elles représentent les machinations et les sorts déployés par le Ravage afin de renforcer son armée d'élémentaux. Ces cartes sont résolues au début du tour puis sont défaussées. La lettre dans le coin supérieur droit sert à déterminer l'ordre dans lequel les effets de ces cartes doivent être résolus, si plusieurs de ces cartes sont piochées durant le même tour. Les deux cartes *Soutien* que vous pourrez rencontrer dans le jeu d'initiation sont les cartes *Embrasement* et *Simoun*.



Les cartes *Embrasement* (C)

Elles vous obligent à remplacer chaque carte *Élémental* en jeu (y compris celles piochées ce tour-ci) par une carte *Élémental embrasé* de force supérieure !

Les cartes *Élémental* 3, 2 et 1 sont remplacées par une carte d'une force supérieure d'un point (donc respectivement 4, 3 et 2) et la carte *Élémental* de force 0 est remplacée par une carte *Élémental embrasé* de force 4 !

Défaussez la carte *Embrasement* après avoir appliqué ses effets.

Remarques : les cartes *Élémental embrasé* ne sont pas affectées par la carte *Embrasement*. S'il n'y a pas de carte *Élémental* en jeu, ignorez la carte *Embrasement* et défaussez-la.

La carte *Élémental* de force 0 est remplacée par une carte *Élémental embrasé* de force 4.

Chaque carte *Élémental* de force 1 est remplacée par une carte *Élémental embrasé* de force 2.

Les cartes *Élémental embrasé* ne sont pas affectées.



Remarque importante : à l'exception de la carte *Embrasement*, les cartes *Élémental embrasé* sont affectées par toutes les autres cartes et tous les autres effets du jeu qui affectent les cartes *Élémental* « standards » ; dans ces règles, toute mention aux cartes *Élémental* inclut aussi les cartes *Élémental embrasé*.

Les cartes *Simoun* (D)

Elles vous obligent à déplacer chaque carte *Élémental* en jeu (y compris celles piochées ce tour-ci) d'une case vers la gauche.

Défaussez la carte *Simoun* après avoir appliqué ses effets.

Remarques : si vous piochez plusieurs cartes *Simoun* lors d'un même tour, chaque carte *Simoun* déplace toutes les cartes *Élémental* d'une case vers la gauche. S'il n'y a pas de carte *Élémental* en jeu, ignorez la carte *Simoun* et défaussez-la.



2. Mouvement des élémentaux

Déplacez chaque carte *Élémental* (celles piochées ce tour-ci, ainsi que toutes celles dans le champ de bataille) d'une case vers la gauche, en direction de la forêt.

Si une carte *Élémental* atteint la cinquième case de sa rangée (la forêt), elle inflige autant de points de dégâts que sa force : retournez ce même nombre de cartes *Orée* du côté *Désolation*.

Si vous devez retourner une carte *Orée* et que toutes les cartes *Orée* sont déjà du côté *Désolation*, vous perdez immédiatement la partie !

Dans l'exemple à droite, une carte Élémental de force 3 atteint la cinquième case de sa rangée et inflige 3 points de dégâts. Le joueur retourne donc 3 cartes Orée du côté Désolation.

Si une carte *Élémental* atteint une case où se trouve une carte *Arbre* ou une carte *Fontaine*, un combat s'ensuit, comme présenté à la page 11.

3. Renforts

Piochez les trois premières cartes de votre paquet *Défenseurs*. Si votre paquet *Défenseurs* est épuisé, mélangez la défausse de cartes *Sylvestre* afin de reconstituer le paquet *Défenseurs*.

Il y a trois types de cartes que vous pouvez avoir dans votre main : les cartes *Animaux*, les cartes *Arbre* et les cartes *Fontaine*.

Les cartes Animaux

Elles représentent l'intervention ponctuelle d'un animal ou d'un groupe d'animaux pour vous aider à protéger la forêt. Ces cartes font leur effet au moment où elles sont jouées puis sont immédiatement défaussées.

Consultez l'annexe des cartes en page 22 pour connaître le pouvoir de chaque carte *Animaux*.

Les cartes Arbre

Elles représentent les végétaux fantastiques de la forêt de l'Onivers et sont la source du renouveau de la forêt à la fin du jeu. Une carte *Arbre* doit être placée sur une case vide du champ de bataille.

À la fin de la partie, après l'assaut final (présenté en page 12), chaque point de vitalité sur vos cartes *Arbre* posées sur le champ de bataille (les points de vitalité se trouvent dans la partie inférieure de la carte) vous permettra de retourner une

carte *Orée* du côté *Désolation* vers le côté *Floraison*. **Rappel :** pour gagner, toutes les cartes *Orée* doivent être du côté *Floraison*.

Les cartes Fontaine

Elles représentent les remparts aquatiques dont s'est dotée la forêt pour neutraliser les redoutables élémentaux de feu. Une carte *Fontaine* doit être placée sur une case vide du champ de bataille. Placez-les aux bons endroits du champ de bataille pour protéger la forêt et les cartes *Arbre*.

En effet, si une carte *Élémental* atteint une case où se trouve une carte *Arbre* ou une carte *Fontaine*, un combat s'ensuit.

Combat

Comparez la force des deux cartes. La carte la plus faible est détruite (c.-à-d. défaussée; il y aura une défausse pour les cartes *Sylvestre* et une défausse pour les cartes *Ravage*).

Si la carte *Fontaine* ou *Arbre* est la plus faible, la carte *Élémental* prend sa place (l'élémental avance inexorablement vers la forêt). Si la carte *Élémental* est la plus faible, l'autre carte (*Fontaine* ou *Arbre*) reste sur la case où elle était. En cas d'égalité, les deux cartes sont détruites.

Dans l'exemple de droite, un élémental de force 4 avance sur une fontaine de force 2.

Un combat s'ensuit. Puisque l'élémental est de force supérieure à la fontaine, la carte Fontaine est détruite et la carte Élémental prend sa place.

Notez que lorsqu'une carte Fontaine est détruite, vous piochez une carte. Au besoin, consultez les cartes Sylvestre dans l'annexe en page 20.



4. Défense

Vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, tant que vous pouvez en payer le coût.

Le coût d'une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche. Ce coût est payé en défaussant d'autres cartes de votre main. Chaque carte défaussée, quelle qu'elle soit, paie un point du coût de la carte que vous désirez jouer.

Certains cartes ont un coût de zéro; dans ce cas, vous ne devez défausser aucune autre carte pour les jouer.

À la fin de cette étape, vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main: défaussez toutes les cartes en main en excès.

FIN DE LA PARTIE

Quand la dernière carte de chaque paquet *Ravage* est révélée, c'est le dernier tour du jeu: les quatre étapes (Révélations des cartes *Ravage*, Mouvement des élémentaux, Renforts et Défense) sont jouées, puis suivies d'une dernière étape additionnelle: l'**Assaut final**.

Assaut final

S'il reste des cartes *Élémental* sur le champ de bataille, chaque carte *Élémental* se déplace vers la gauche jusqu'à ce qu'elle soit détruite, ou jusqu'à ce qu'elle atteigne la cinquième case, auquel cas elle inflige ses dégâts de façon habituelle.

Si vous survivez à l'assaut final, comptez le nombre de points de vitalité (partie inférieure des cartes *Arbre*) de toutes les cartes *Arbre* sur le champ de bataille. Si ce total est supérieur ou égal au nombre de cartes *Orée* retournées sur leur côté *Désolation*, vous avez gagné! (Dans les faits, chaque point de vitalité permet de retourner une carte côté *Désolation* sur son côté *Floraison*.) Sinon, la partie est perdue...



JEU À DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques à celle du jeu en solitaire, aux exceptions suivantes près:

Chaque joueur pioche une main de départ de 6 cartes.

À chaque manche, un joueur devient le joueur actif et peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. C'est son partenaire qui doit payer ces cartes, en défaussant des cartes de sa main. Il ne peut pas refuser de payer.

Les joueurs alternent donc les rôles comme suit:

Manche 1: le joueur A est le joueur actif

Révélation des cartes *Ravage* / Mouvement des élémentaux / Renforts (le joueur A pioche 3 cartes) / Défense (le joueur A joue des cartes de sa main, payées, au besoin, par le joueur B)

Manche 2: le joueur B devient le joueur actif

Révélation des cartes *Ravage* / Mouvement des élémentaux / Renforts (le joueur B pioche 3 cartes) / Défense (le joueur B joue des cartes de sa main, payées, au besoin, par le joueur A)

Manche 3: le joueur A redevient le joueur actif

Révélation des cartes *Ravage* / Mouvement des élémentaux / Renforts (le joueur A pioche 3 cartes) / Défense (le joueur A joue des cartes de sa main, payées, au besoin, par le joueur B)

....

Les joueurs choisissent, avant de commencer, à quel «degré» ils veulent jouer la coopération: les deux extrêmes sont «Logistique pure» (ils se montrent les cartes de leurs mains et discutent de la stratégie à adopter) et «Grand silence» (ils n'échangent aucune information sur les cartes de leurs mains et essayent de deviner les intentions du coéquipier en fonction de ses actions).

JEU AVANCÉ

1. Deux nouveaux types de cartes *Ravage* (les cartes *Démobilisation* et *Dessèchement*) se rajoutent au paquet. Consulter l'annexe en page 19 pour la description de ces cartes. Notez que chacune de ces cartes est présente en huit exemplaires, ce qui rallonge la durée de la bataille de 4 tours (16 au lieu de 12).

2. Quatre nouveaux types de cartes *Sylvestre* (les cartes *Cerf*, *Écureuils*, *Colombes* et *Poissons*) s'ajoutent au jeu.

3. Avant la phase « Bataille », une phase « Mobilisation » a lieu. Lors de cette phase, vous devrez sélectionner judicieusement une partie des 64 cartes *Sylvestre* afin de constituer votre paquet *Défenseurs*. C'est ce paquet que vous utiliserez lors de la phase « Bataille » ; il sera donc différent à chaque partie.

4. Lors de la deuxième phase (la phase « Bataille »), lorsque votre paquet *Défenseurs* est épuisé, vous subissez une *Démobilisation*, qui retirera définitivement du jeu une ou deux cartes de votre paquet *Défenseurs*.

PHASE 1 : MOBILISATION

Durant cette phase, divisée en plusieurs tours, vous sélectionnerez des cartes *Sylvestre* afin de constituer le meilleur paquet possible pour défendre la forêt.

Les cartes *Sylvestre* seront révélées au fur et à mesure et placées dans 4 colonnes — dites « colonnes de recrutement ».

À chaque tour, vous devrez décider quelle colonne vous intéresse le plus et prendre toutes les cartes (d'une à quatre) de cette colonne pour les intégrer dans votre paquet *Défenseurs*. Il vous faudra choisir judicieusement, car toutes les cartes ne resteront pas à votre disposition d'un tour à l'autre : en effet, à chaque tour surviendra une étape de désertion où toutes les cartes d'une colonne disparaîtront définitivement de la partie. La colonne ainsi perdue est déterminée aléatoirement par la pioche d'une carte *Désolation*.

PRÉPARATION

Mélangez les 64 cartes *Sylvestre* du jeu de base (les 24 du jeu d'initiation et les 40 avec ) .

Mélangez les 12 cartes *Orée* et constituez le paquet *Orée*, qui servira lors de l'étape de désertion. Seul le côté *Floraison* doit être visible, le numéro du côté *Désolation* doit rester caché.

MOBILISATION

La phase « Mobilisation » se déroule en plusieurs tours, chacun étant constitué de ces 4 étapes :

1. Appel
2. Recrutement
3. Appel
4. Désertion

1. Appel

Révélez les premières cartes (d'une à quatre) du paquet *Sylvestre* et placez-les dans quatre colonnes verticales, l'une à côté de l'autre. Vous constituez et/ou complétez ainsi les quatre colonnes de recrutement.

Important : si une colonne a déjà quatre cartes *Sylvestre*, ne révélez plus de carte pour cette colonne, jusqu'à ce que cette colonne soit vidée (soit lors d'un recrutement ou d'une désertion, voir ci-dessous).

2. Recrutement

Choisissez une colonne, en prenant toutes les cartes *Sylvestre* qui s'y trouvent et intégrez-les à votre paquet *Défenseurs*.

3. Appel

Identique à l'étape 1.

4. Désertion

Révélez la première carte du paquet *Orée* : le numéro du côté *Désolation* indique quelle colonne déserte : retirez du jeu toutes les cartes *Sylvestre* (d'une à quatre) de cette colonne.



FIN DE LA PHASE 1 : MOBILISATION

La phase « Mobilisation » peut prendre fin de deux façons :

- Vous révéléz la douzième et dernière carte du paquet *Désertion*. La phase « Mobilisation » prend alors fin immédiatement (les cartes *Sylvestre* qui restent éventuellement dans le paquet et sur la table sont retirées du jeu).
- Vous révéléz la dernière carte du paquet *Sylvestre*. La phase « Mobilisation » continue (même si vous n'avez pas réussi à compléter toutes les colonnes de recrutement), jusqu'à ce que vous révéléz une carte *Orée* dont le numéro correspond à une colonne vide. La phase « Mobilisation » prend alors fin immédiatement (les cartes *Sylvestre* qui restent éventuellement sur la table sont retirées du jeu).

JEU À DEUX JOUEURS

Les changements à la phase « Bataille » présentés en page 13 demeurent inchangés. Les changements apportés à la phase « Mobilisation » sont les suivants :

Les joueurs constituent un paquet *Défenseurs* commun et alternent dans le choix des cartes. La phase « Mobilisation » est donc structurée comme suit :

Appel / Recrutement (choix du joueur A) / Appel / Désertion
Appel / Recrutement (choix du joueur B) / Appel / Désertion
Appel / Recrutement (choix du joueur A) / Appel / Désertion

...

PHASE 2 : BATAILLE

PRÉPARATION

Mélangez votre paquet *Défenseurs* constitué durant la phase 1 et piochez 8 cartes pour constituer votre main de départ.

Mélangez les 64 cartes *Ravage* et divisez-les en quatre paquets de 16 cartes.

Placez ces quatre paquets *Ravage* l'un à côté de l'autre et les 12 cartes *Orée* sur leur côté *Floraison*, de façon à délimiter la surface de jeu. Le champ de bataille sera donc presque identique à celui présenté en page 7, à l'exception du fait que les 12 cartes *Orée* sont du côté *Floraison* au lieu de 6.

BATAILLE

La phase « Bataille » se déroule exactement comme dans le jeu d'initiation, à cette exception près : si vous devez piocher une carte alors que votre paquet *Défenseurs* est épuisé, une Démobilisation est immédiatement déclenchée.

DÉMOBILISATION

Choisissez une de ces deux options :

- a) Retirez du jeu deux cartes de votre choix de la défausse. Ensuite, mélangez la défausse et constituez ainsi un nouveau paquet *Défenseurs*.
- b) Mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet *Défenseurs*, puis retirez du jeu la première carte du paquet.

FIN DE LA PARTIE

Identique au jeu de base.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour un jeu plus difficile, vous pouvez introduire les changements suivants :

Préparation : Commencer la partie avec 3, 6 (comme dans le jeu d'initiation) ou 9 des 12 cartes *Orée* sur leur côté *Désolation*.

Bataille : Piocher deux cartes au lieu de trois lors de l'étape « Renforts ».

LES CARTES RAVAGE

Il y a deux types de cartes Ravage: les cartes *Élémental* et les cartes *Soutien*.



LES CARTES ÉLÉMENTAL

Ces cartes restent sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'elles atteignent la forêt ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites. Elles se déplacent d'une case vers la gauche à chaque tour durant l'étape 2.



Si une carte *Élémental* doit se déplacer vers une case occupée par une autre carte (*Arbre* ou *Fontaine*), un combat a lieu.



Si une carte *Élémental* atteint la cinquième case du champ de bataille (la forêt), elle inflige autant de points de dégâts que sa force (retournez autant de cartes *Orée* du côté *Désolation*) puis elle est défaussée.



Il y a 8 cartes *Élémental* de chacune des quatre valeurs (0, 1, 2 et 3).

Note: Une carte *Élémental* de chaque valeur (0, 1, 2 et 3) présente l'icône . Cette dernière sert uniquement lorsque vous jouez avec la figurine *Ravage* (décrit dans la règle de l'appendice en page 30). Autrement, ignorez-la.



LES CARTES SOUTIEN

Jeu d'initiation

Les cartes *Embrasement* (C)

Remplacez chaque carte *Élémental* « standard » sur le champ de bataille (y compris celles piochées ce tour-ci) par une carte *Élémental embrasé*.

Les cartes *Élémental* 3, 2 et 1 sont remplacées par une carte d'une force supérieure d'un point (ainsi, une carte *Élémental* 3 est remplacée par une carte *Élémental embrasé* de force 4, une *Élémental* de force 2 par un *Élémental embrasé* de force 3, et un *Élémental* de force 1 par un *Élémental embrasé* de force 2).

Exception: l'*Élémental* de force 0 est remplacé par un *Élémental embrasé* de force 4!

Les cartes *Élémental embrasé* se comportent exactement comme les cartes *Élémental*, à l'exception du fait qu'une carte *Élémental embrasé* n'est pas concernée par une carte *Embrasement*.

Défaussez la carte *Embrasement* après avoir appliqué ses effets.



Les cartes *Simoun* (D)

Chaque carte *Élémental* sur le champ de bataille (y compris celles piochées ce tour-ci) se déplace immédiatement d'une case vers la gauche.

Défaussez la carte *Simoun* après avoir appliqué ses effets.

Jeu avancé



Les cartes *Dessèchement* (A)

Défaussez une carte au hasard de votre main OU choisissez deux cartes de votre main et défaussez-les.

Défaussez la carte *Dessèchement* après avoir appliqué ses effets.



Les cartes *Démobilisation* (B)

Retirez du jeu une carte de votre défausse au hasard OU choisissez deux cartes de votre défausse et retirez-les du jeu.

Défaussez la carte *Démobilisation* après avoir appliqué ses effets.

Remarques générales:

- Lorsque plusieurs cartes *Élémental* sont sur le champ de bataille, exécutez chaque déplacement en commençant par la colonne du haut et la carte *Élémental* la plus à gauche.
- Si plusieurs cartes *Soutien* avec la même lettre sont piochées, résolvez ces cartes colonne par colonne du haut vers le bas.
- Si pour une raison ou une autre, les effets d'une carte *Soutien* ne peuvent pas être appliqués, ignorez et défaussez cette carte.

LES CARTES SYLVESTRE

Il y a trois types de cartes *Sylvestre* : les **animaux**, les **fontaines** et les **arbres**.

Le coût de chaque carte est indiqué dans son coin supérieur gauche.

LES CARTES FONTAINE



Ces cartes représentent les remparts aquatiques dont s'est dotée la forêt pour neutraliser les redoutables éléments de feu. Une carte *Fontaine* est jouée sur une des cases vides du champ de bataille et y reste jusqu'à la fin du jeu, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.



Chaque carte *Fontaine* présente deux informations : son coût, que vous devez payer pour la poser sur le champ de bataille, et sa force de combat, à laquelle vous devrez vous référer si une carte *Élémental* se déplace sur la case occupée par la carte *Fontaine*.



Fontaine de force 1 - coût : 0
Fontaine de force 2 - coût : 1
Fontaine de force 3 - coût : 2
Fontaine de force 4 - coût : 3



Important : lorsqu'une carte *Fontaine* est détruite, vous piochez immédiatement une carte.

LES CARTES ARBRE



Ces cartes représentent les végétaux fantastiques de la forêt de l'Onivers. Ces cartes sont fragiles — elles ont toutes une valeur de combat de 0 (elles sont détruites par tous les éléments ; ces derniers survivent donc tous à une confrontation avec un arbre, sauf l'élémental à 0, qui est également détruit dans le combat – égalité des forces de combat).



Elles sont toutefois la source du renouveau de la forêt à la fin de la partie (et peuvent interagir avec la carte *Cerf* durant le jeu) : à la fin de la partie, après l'assaut final, comptez le nombre de points de vitalité sur toutes vos cartes *Arbre* posées sur la table et, pour chaque point de vitalité, retournez une carte *Orée* du côté *Désolation* vers le côté *Floraison*. Si toutes les cartes *Orée* sont sur le côté *Floraison*, vous gagnez la partie.



Arbre à 1 point de vitalité - coût : 0
Arbre à 2 points de vitalité - coût : 1
Arbre à 3 points de vitalité - coût : 2
Arbre à 4 points de vitalité - coût : 3



LES CARTES ANIMAUX

Ces cartes représentent l'intervention ponctuelle d'un animal ou d'un groupe d'animaux pour vous aider à protéger la forêt. Ces cartes font leur effet au moment où elles sont jouées, puis sont immédiatement défaussées.

Jeu d'initiation



Les cartes Baleine (coût : 0)

Déplacez une carte *Élémental* de 3 cases ou moins dans la direction de votre choix. Vous ne pouvez pas faire de déplacement en diagonale. Vous pouvez changer de rangée. La case d'arrivée ne peut pas être occupée par une autre carte *Élémental*. Vous pouvez déplacer une carte *Élémental* de façon à lui faire atteindre la dernière case (dans ce cas, elle inflige normalement ses dégâts).



Les cartes Éléphant (coût : 1)

Détruisez une carte *Élémental* qui est sur le champ de bataille.



Les cartes Hérissons (coût : 0)

C'est la seule carte *Sylvestre* qui peut être jouée lors de l'étape 1 « Révélation des cartes *Ravage* ». Elle vous permet de défausser immédiatement une carte *Ravage* révélée ce tour-ci (*Soutien* ou *Élémental*), sans en appliquer les effets.

Note : une carte Hérissons doit être jouée au début de l'étape 1, avant la résolution de la première carte Ravage de ce tour.



Les cartes Hibou (coût : 1)

Piochez 3 cartes ou faites piocher 3 cartes à votre partenaire (jeu à deux). Remarque: si le paquet est épuisé au moment où vous piochez les 3 cartes, une Démobilisation se produit, puis vous piochez la ou les cartes qu'il vous restait à piocher. Notez que, comme la carte *Hibou* est défaussée avant de faire son effet, elle est remélangée dans la pioche (et peut être piochée à nouveau).

Jeu avancé



Les cartes Cerf (coût : 0)

Choisissez un des deux effets suivants :
retournez jusqu'à deux cartes *Orée* du côté *Désolation* vers le côté *Floraison*
OU pour chaque carte *Arbre* sur le champ de bataille, retournez une carte *Orée* du côté *Désolation* vers le côté *Floraison*.



Les cartes Colombes (coût : 1)

Défaussez la première carte de chaque paquet *Ravage*, sans en appliquer les effets.



Les cartes Écureuils (coût : 1)

Regardez les 2 premières cartes de chaque paquet *Ravage* puis remettez ces 2 cartes sur le dessus de chaque paquet *Ravage*.

Note : vous pouvez changer l'ordre de ces cartes, mais chaque paire de cartes doit retourner sur le dessus de son paquet d'origine.



Les cartes Poissons (coût : 1)

Cette carte vous donne 3 points pour payer d'autres cartes *Sylvestre*. Autrement dit, lorsque vous jouez cette carte (c'est-à-dire après avoir payé son coût), elle compte comme si vous aviez défaussé trois cartes de votre main. Vous pouvez répartir ces points entre plusieurs cartes. Si vous ne les avez pas tous dépensés à la fin de votre tour, les points restants sont perdus et ne pourront pas être utilisés lors d'un tour suivant.

Vous pouvez défausser la carte *Poissons* sans payer son coût, pour obtenir un point, comme toute autre carte *Sylvestre*.

EXTENSION 1 : TRAHISONS ET HAUTS FAITS



MATÉRIEL

8 cartes *Trahison*, 8 cartes *Haut fait*.



MISE EN PLACE

Lors de la préparation de la phase 1 « Mobilisation », mélangez les 16 cartes de cette extension avec les 64 cartes *Sylvestre* du jeu de base.

Remarque : les cartes *Trahison*, bien que mélangées parmi les cartes *Sylvestre*, elles ne comptent pas comme des cartes *Sylvestre*.

DÉROULEMENT DU JEU

Identique au jeu de base, aux exceptions suivantes près :

PHASE 1 : MOBILISATION

Lors d'une étape 1 ou 3 « Appel », si vous révéléz une carte *Trahison*, placez-la dans la colonne de recrutement que vous deviez compléter, puis révéléz immédiatement une autre carte que vous placez dans cette même colonne, sur la carte *Trahison* (légèrement décalée, afin que la carte *Trahison* reste en partie visible).

Une colonne de recrutement peut donc désormais avoir plus de 4 cartes : un maximum de 4 cartes *Sylvestre*/*Haut fait*, plus une ou plusieurs cartes *Trahison*.

Remarque : si vous révéléz plusieurs cartes *Trahison* l'une après l'autre, placez-les toutes les unes sur les autres (légèrement décalées afin de savoir combien de cartes *Trahison* il y a dans cette colonne) et continuez à révéléz des cartes pour cette colonne de recrutement, jusqu'à ce que vous révéléz une carte *Sylvestre*.

Lors d'une étape 1 ou 3 « Appel », si vous révéléz une carte *Haut fait*, placez-la dans la colonne que vous deviez compléter, puis, au besoin, continuez à compléter la colonne suivante.



Lors de l'étape 2 « Recrutement », si vous choisissez une colonne avec une ou plusieurs cartes *Trahison*, intégrez ces cartes *Trahison* dans votre paquet *Défenseurs*.

Lors de l'étape 2 « Recrutement », si vous choisissez une colonne avec une ou plusieurs cartes *Haut fait*, n'intégrez pas ces cartes *Haut fait* à votre paquet *Défenseurs*, mais posez-les à côté du paquet.

BATAILLE

LES CARTES TRAHISON

Lorsque vous piochez une carte *Trahison* (dans votre main de départ, lors de l'étape 3 « Renforts », ou à la suite d'un effet), vous devez immédiatement choisir une de ces options :

- Défaussez cette carte *Trahison* OU
- Défaussez une autre carte de votre choix de votre main et retirez du jeu cette carte *Trahison*.

Remarque importante : c'est la seule façon de retirer du jeu une carte *Trahison*. En effet, les cartes *Trahison* ne sont jamais affectées par les Démobilisations. Vous ne pouvez pas choisir de retirer une carte *Trahison* du jeu lors d'une Démobilisation, et, si une carte *Trahison* est tirée au hasard lors d'une Démobilisation, mettez-la de côté, tirez une autre carte au hasard, puis remettez la carte *Trahison* dans la défausse (ou, le cas échéant, remélangez-la dans la pioche).

LES CARTES HAUT FAIT

Toute carte *Haut fait* acquise lors de la phase « Mobilisation » est accessible à tout moment lors de la phase « Bataille ». Vous pouvez décider librement, lors de l'étape 4 « Défense », de jouer une ou plusieurs de ces cartes, en plus de/ou au lieu de jouer des cartes de votre main. Une carte *Haut fait* ne peut être jouée qu'une fois par partie, après quoi elle est retirée du jeu. Une carte *Haut fait* ne doit pas être payée, et ne peut pas être défaussée pour payer le coût d'une carte de votre main.

Une carte *Haut fait* ne se déclenche jamais automatiquement et ne peut être jouée que lors de l'étape 4 « Défense ».



La sagesse du Hibou

Cherchez dans votre paquet *Défenseurs* deux cartes de votre choix et ajoutez-les à votre main. Remélanguez le paquet *Défenseurs*.



Le déluge des Éléphants

Défaussez toutes les cartes sur le champ de bataille (Fontaine, Arbre et Élémental).

Remarque : si vous jouez avec l'extension 2, les cartes *Lac acide* et *Geyser* sont également affectées par cette carte.



Le barrage des Hérissons

Sautez la prochaine étape 1 « Révélation des cartes *Ravage* ».



La désinformation des Écureuils

Regardez les 2 premières cartes de chaque paquet *Ravage*, puis remettez 2 cartes au choix sur le dessus de chaque paquet *Ravage* (vous pouvez non seulement changer l'ordre des cartes *Ravage*, mais aussi leur paquet d'origine ; toutefois, vous devez toujours veiller à remettre 2 cartes sur le dessus de chaque paquet).



Le retour du Roi Cerf

S'il y a 8 cartes *Arbre* sur le champ de bataille (et au moins une carte *Arbre* de chaque valeur), vous gagnez immédiatement la partie.



La déferlante des Poissons

S'il y a 10 cartes *Fontaine* sur le champ de bataille (et au moins une carte *Fontaine* de chaque valeur), vous gagnez immédiatement la partie.



L'armistice des Colombes

Si vous avez 16 cartes en main, vous gagnez immédiatement la partie.



La charge des Baleines

Si les 12 cartes *Orée* sont côté *Désolation* visible et qu'il y a 12 cartes *Élémental* sur le champ de bataille, vous gagnez immédiatement la partie.

EXTENSION 2 : LES ÉLÉMENTS



MATÉRIEL

16 cartes *Élément* : 4 *Geysier*, 4 *Pluie de pierres*, 4 *Lac acide*, 4 *Tornado temporelle*

MISE EN PLACE

Lors de la préparation de la phase 2 « Bataille », mélangez les 16 cartes de cette extension avec les 64 cartes *Ravage*, puis divisez ces 80 cartes en 4 paquets de 20 cartes.

LES CARTES ÉLÉMENTS

Ces cartes sont des cartes *Ravages* supplémentaires, qui affectent particulièrement la rangée dans laquelle elles sont révélées.



Pluie de pierres (C)

En partant du paquet *Ravage*, détruisez la première carte *Fontaine* ou *Arbre* dans cette rangée. S'il n'y a aucune carte de ce type dans cette rangée, retournez une carte *Orée* du côté *Désolation*. Si toutes les cartes *Orée* sont déjà du côté *Désolation*, vous perdez immédiatement la partie.

Défaussez la carte *Pluie de pierres* après avoir appliqué ses effets.



Tornado temporelle (B)

Reprenez en main toutes les cartes *Fontaine* et *Arbre* dans cette rangée. S'il n'y a aucune carte de ce type dans cette rangée, remettez deux cartes de votre main sur le dessus de votre paquet *Défenseurs*, dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez pas de carte en main, ignorez cette carte.

Défaussez la carte *Tornado temporelle* après avoir appliqué ses effets.



Lac acide (B)

Posez cette carte sur la case vide (pas de carte *Arbre*, *Fontaine*, *Élémental*, *Lac acide* ou *Geysier*) de cette rangée la plus éloignée du paquet *Ravage*.

La carte *Lac acide* reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie et ne compte plus comme une case pour le déplacement des cartes *Élémental*. Autrement



dit, une carte *Élémental* qui devrait se déplacer sur une case *Lac acide* se déplace immédiatement vers la case suivante (si c'est la cinquième case, elle inflige immédiatement ses dégâts).

S'il n'y a pas de case vide dans cette rangée, défaussez la carte *Lac acide*.



Geysier (A)

Posez cette carte sur la case vide (pas de carte *Arbre*, *Fontaine*, *Élémental*, *Lac acide* ou *Geysier*) de cette rangée la plus éloignée du paquet *Ravage*.

La carte *Geysier* reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à ce qu'une carte *Élémental* se déplace sur cette case, ou jusqu'à ce que vous décidiez de déclencher une *Éruption* (voir ci-dessous).

S'il n'y a pas de case vide dans cette rangée, défaussez la carte *Geysier*.

Si une carte *Élémental* atteint une case occupée par une carte *Geysier*, les deux cartes sont immédiatement détruites.

Lors de l'étape 4 « Défense », si une ou plusieurs cartes *Geysier* sont sur le champ de bataille, vous pouvez décider de déclencher l'éruption d'une ou plusieurs cartes *Geysier*.

Éruption d'une carte *Geysier*

Détruisez toutes les cartes *Élémental* qui se trouvent sur la ligne à gauche, à droite, en haut OU en bas de la carte *Geysier* (choisissez une des quatre possibilités). Défaussez ensuite la carte *Geysier*.

APPENDICE : LE RAVAGE!

MISE EN PLACE

Posez la figurine *Ravage* près du champ de bataille.



DÉROULEMENT DU JEU

Lors de la phase 2 « Bataille », si durant l'étape 1 « Révélation des cartes *Ravage* » vous révéléz une carte *Élémental* avec l'icône , posez la figurine *Ravage* sur cette carte.

Désormais :

- Si cette carte devait se déplacer sur une case occupée par une case *Fontaine* de force supérieure ou égale, détruisez la carte *Fontaine*, retirez la figurine *Ravage* de la carte *Élémental* et déplacez la carte *Élémental* sur la case précédemment occupée par la carte *Fontaine* que vous venez de détruire.
- Si un effet devait détruire cette carte, retirez la figurine *Ravage* de cette carte et laissez cette carte sur le champ de bataille.
- Si cette carte devait atteindre la cinquième case de sa rangée (la forêt) avec la figurine *Ravage*, vous perdez immédiatement la partie.

REMARQUES :

- Si, durant l'étape 1 « Révélation des cartes *Ravage* », vous révéléz une autre carte *Élémental* avec l'icône , posez la figurine *Ravage* sur cette carte si cette nouvelle carte est d'une force supérieure à la carte sur laquelle se trouve déjà la figurine. Sinon, laissez la figurine *Ravage* sur la carte *Élémental* où elle se trouve.
- La carte sur laquelle se trouve la figurine est affectée par toutes les cartes du jeu :
 - § *Embrasement* : remplacez la carte *Élémental* par une carte *Élémental embrasé* et remettez la figurine *Ravage* sur la carte *Élémental embrasé*.
 - § *Simoun, Baleine, Lac acide* : la figurine se déplace avec la carte *Élémental*.
 - § *Colombes, Hérissons* : comme la carte *Élémental* n'est pas encore en jeu, elle n'est pas protégée par la figurine *Ravage* et est directement défaussée
 - § *Éléphant, Le déluge des Éléphants, Geyser* : la figurine *Ravage* est défaussée à la place de la carte ; si un autre effet (ce tour-ci ou un tour suivant) devait détruire cette carte, la carte – n'ayant plus de figurine – serait défaussée.



Auteur : Shadi Torbey
Illustrations : Élise Plessis
Conception graphique : Philippe Guérin

© 2022 inPatience
100 av. Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique

inPatience

www.inpatience.com