



Fairy School

Joueurs : 2 à 6

partie courte : < 90 min

partie longue : 90-120 min

Age : 12+

Mécanismes: deckbuilding, gestion de ressources, jeu simultané, interaction positive

Un jeu compétitif où vous développez votre jeu en symbiose avec les autres joueurs.

Introduction

Savez-vous pourquoi les fées sont si douées pour aider les gens dans le besoin? Comment croyez-vous qu'elles apprennent leurs pouvoirs magiques? Eh bien, elles vont à l'école bien sûr! Toutes les jeunes fées doivent passer une année à l'école pour obtenir leurs ailes de fées, et laissez moi vous dire, réussir à Fairy School n'est pas un jeu d'enfant! Pour obtenir votre diplôme de fée vous devrez maîtriser les éléments, apprivoiser des créatures mythiques, et surtout apprendre la valeur de l'entraide. Les fées obtiennent des points pour leurs réalisation et leur serviabilité. La fée qui termine son année avec le plus de points recevra les plus belles ailes!

1. Matériel (2-4 joueurs)

- 163 petites cartes (créatures)
 - ◆ 4x12 cartes de départ (12 par joueur), marquées ①, ②, ③, ④
 - ◆ 28 cartes de draft initial, marquées S, S_A, S_B, S_C, S_D, S_E
 - ◆ 87 cartes "projet": 28 pour le trimestre I, 29 pour le II, 30 pour le III
- 16 grandes cartes "projet final", marquées f
 - ◆ 10 pour des parties courtes (projets en 5 étapes)
 - ◆ 6 pour des parties longues (projets en 4 étapes)
- 4x37 cubes d'activation (37 par joueur) et 4x12 marqueurs de créature (12 par joueur), une couleur par joueur
- 1 marqueur d'avancée de projet final par joueur (vous pouvez utiliser un cube)
- 1 plateau de créatures et 1 plateau-forêt par joueur
- 3 jetons compte tours numérotés Mois 1, Mois 2, et Mois 3
- des cubes pour compter les éléments, appelés cubes d'éléments dans la suite
Il faut au minimum 50 petits cubes et 30 gros cubes.
1 petit cube = 1 élément, 1 gros cube = 5 éléments.

Dans mon prototype, les petites cartes mesurent 56x88, les grandes 80x100

Note:

Pour jouer à 5 ou 6 il suffit d'un ou deux deck de départ supplémentaires, et de cubes joueurs et de marqueurs créatures (ajouter aussi des cubes d'éléments).



2. Aperçu de la partie

Une partie est divisée en 4 manches appelées Trimestre. Les joueurs améliorent leur deck de cartes en réalisant des projets, pour cela ils produisent des ressources en activant leurs cartes et celles que leurs voisins partagent. Les 3 premiers trimestres commencent par une phase de "draft", suivie de 3 tours de jeu. Le dernier trimestre met fin au jeu dans une course pour réaliser le projet de fin d'année que chaque fée aura choisi.

Aperçu d'un tour

Dans fairy school, chaque joueur incarne une fée. Dans cette règle nous utilisons souvent « fée » pour désigner les joueurs.

Chaque tour les fées placent des cartes-créatures dans leur forêt, puis sélectionnent certaines de ces cartes qui seront jouées ce tour. Chaque créature jouée va soit dans une zone personnelle, soit dans une zone partagée avec les fées voisines. Puis chaque fée active l'effet d'autant de créatures qu'elle le souhaite parmi celles disponibles (dans sa zone personnelle, dans sa zone partagée ou dans les zones partagées des voisines). Pour activer une créature, il faut dépenser un cube d'activation. Les 6 phases du tour sont illustrées à la dernière page de la règle.

Toutes les phases du jeu peuvent être jouées en simultané par les joueurs; les joueurs se synchronisent uniquement entre chaque phase.

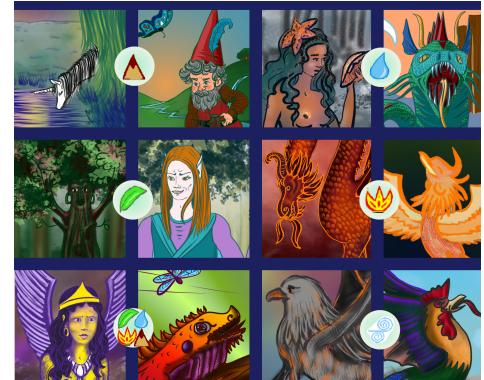


Figure 1: Les créatures du jeu

Les points de reconnaissance, une mesure de l'utilité sociale des fées

La clé de la réussite à Fairy school repose sur la coopération entre les fées. En effet, si les autres joueurs activent les créatures que vous mettez à leur disposition vous gagnerez des points. Il faut donc proposer aux autres joueurs des créatures qu'ils utiliseront et essayer de savoir de quoi ont besoin vos voisins. De même, comptez sur les créatures de vos voisins pour vous développer au mieux. Chaque joueur vise ainsi à offrir des cartes assez intéressantes à ses voisins, mais aussi à utiliser les créatures de ses voisins quand cela vaut le coup.

Fin d'année

Le quatrième trimestre est une course à l'objectif, chaque fée tente de réaliser son projet de fin d'année. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse à réaliser ce Projet.

F	2🔥 3💧	2⚠ 2🌿 3🔥 4💧	3⚠ 3🌿 5🔥 5💧	3⚠ 3🌿 3🔥 4💧	2⚠ 2🌿 2🔥 3💧



Figure 2: Un projet de fin d'année

But du jeu

Fairy school est tout d'abord un jeu de développement où la entre joueurs joue un rôle prépondérant, mais Fairy school est aussi un jeu compétitif. A la fin de la partie, chaque joueur comptabilise les points obtenus par les projets réalisés, les créatures étudiées et les points de reconnaissance donnés par les autres fées. Celui qui a le plus de points de victoire gagne la partie. Si vous préférez, vous pouvez aussi choisir que toutes les fées qui ont au moins 85 points ont réussi leur année (celles qui ont 90 points ont une mention « bien », à 95 points vous obtenez les félicitations du jury !).



Figure 3: Le jeu sur tabletopia

3. Eléments de jeu

Manipulation des ressources / éléments

Il y a 5 types d'éléments (resources): Terre (), Végétal (, feu (, eau (, et air (.

Les fées peuvent posséder un nombre quelconque d'éléments, ce qui est indiqué en mettant des cubes d'éléments sur les 5 disques de resources placés au centre du plateau-forêt: un petit cube sur le disque "feu" correspond à un élément de feu. Un gros cube représente 5 éléments. Le symbole veut dire "n'importe quel élément sauf .

Les transformations suivantes peuvent être faites à tout instant:

- ◆ Echanger 3 éléments quelconques en 1 ou 1
- ◆ Echanger 4 éléments quelconques en 1 ou 1
- ◆ Echanger 6 éléments quelconques en 1
- ◆ Echanger 1 en , , ou (est un joker).

Ces règles sont rappelées sur le plateau des créatures (voir ci-contre).



Les Cartes

Les cartes sont organisées comme suit:

Coût. A la fin du tour, si la carte est un projet en cours et vous payez ces ressources, mettez la carte au dessus de votre pioche.

Effet d'activation.
Si 2 lignes, il faut choisir un des 2 effets



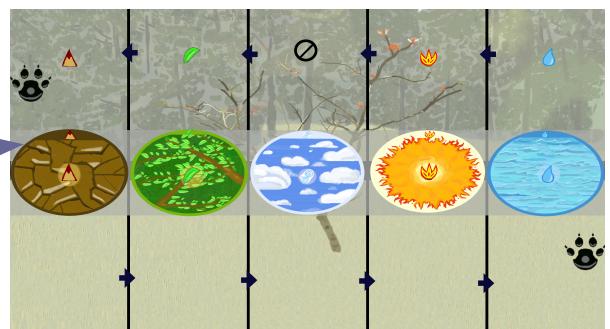
Type de carte:
Decks joueur: 1 2 3 4
Draft initial: S
Projet de trimestre: 1 2 3

La petite flèche indique le sens du draft

Les plateaux

Chaque joueur possède:

- **Un plateau forêt** pouvant accueillir 10 cartes: 5 sur la ligne du haut et 5 sur la ligne du bas. Les deux lignes sont séparées par des disques permettant de compter les éléments que les fées ont en leur possession (en y mettant des cubes de ressource). Chaque case de la ligne du haut montre la ressource à dépenser pour jouer cette colonne. Les 2 empreintes rappellent qu'une créature sur ces emplacements pourra être étudiée à la fin du tour.



- **Un plateau créature**

Contient un rappel des taux de conversion des éléments, une zone permettant de mesurer son utilité sociale en stockant les cubes d'activation donnés par les autres joueurs, un tableau montrant les créatures du jeu, pour marquer les créatures étudiées



4. Mise en place



Figure 4: Vue d'ensemble: mise en place à 3 joueurs

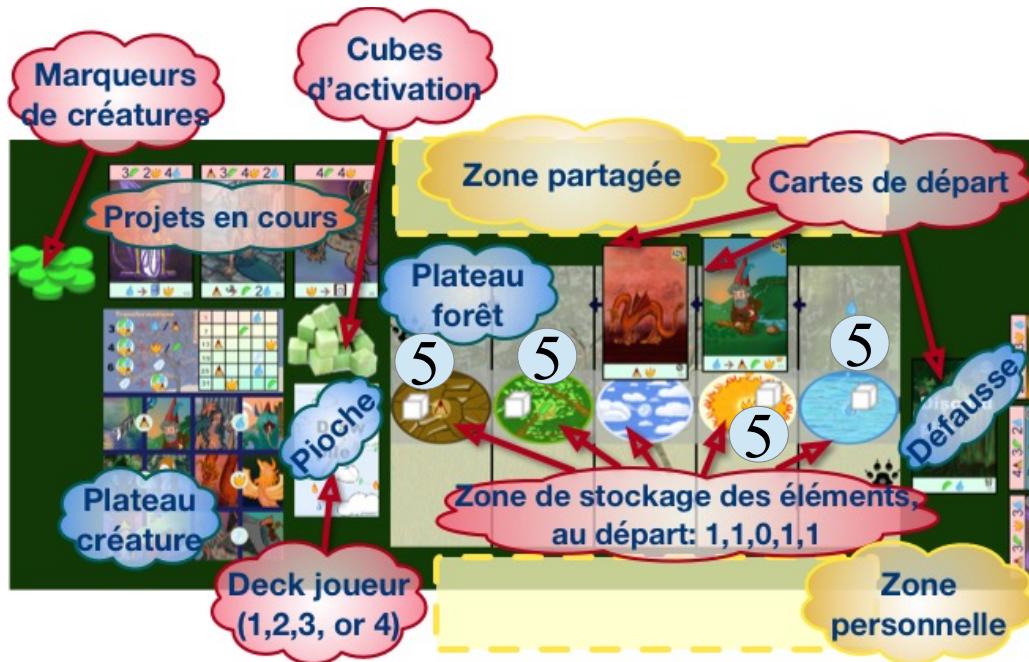


Figure 5: Mise en place: zone d'un joueur

1. Mélanger chaque paquet de cartes séparément (en fonction du symbole en haut à droite), les decks de chaque trimestre seront utilisés au début du trimestre correspondant.
2. Réserver un espace de *défausse commune* qui recevra les projets que les joueurs ne veulent pas réaliser.
3. Placer des cubes d'éléments à portée de tous.
4. Chaque joueur reçoit 12 cartes de départ (chaque deck joueur correspond à un numéro ①/②/③/④ en haut à droite des cartes) un *plateau de créatures* et un *plateau-forêt*, les cubes d'activation de sa couleur, ses marqueurs de créatures et un marqueur de projet final.
5. Placer un cube d'élément sur les disques ▲, leaf, 🔥, and 💧. Autrement dit, chaque joueur commence avec 1▲, 1leaf, 0🌀, 1🔥, and 1💧.

Decks de départ

Chaque fée commence ses études avec des compétences



Partie d'initiation: decks et projets prédefinis.

En première partie, chaque joueur prend un deck de départ prédefini, ces decks sont identifiés par l'icône en haut à droite : **S_A**, **S_B**, **S_C**, **S_D**, **S_E**

L'emplacement où vont ces cartes est donné par le symbole située en bas à droite. Deux cartes par joueur vont sur la ligne supérieure de la forêt, et deux dans la défausse. Les cartes ayant le symbole **X** vont dans la défausse du joueur. Les autres vont dans la forêt, sur la case possédant le même symbole qu'en bas à droite de la carte, (**▲**/**▼**/**○**/**◆**/**◆**/**◆**).

Pour chaque deck de départ, chaque joueur met les projets suivants dans sa zone de projets en cours (cartes **I**):

S_A: Cartes numérotées 82, 91, 101 **S_C**: Cartes 80, 87, 97

S_B: Cartes numérotées 86, 90, 99 **S_D**: Cartes 85, 92, 102

S_E: Cartes 81, 89, 100

Parmi les cartes **I** restantes, piocher autant de cartes que de joueurs et les mettre dans la défausse commune, ces cartes seront peut être utiles pour la phase « sans but » au début du 3^{ème} tour de jeu.

5. Déroulement de la partie

Une partie est constituée de 4 trimestres, au début de chaque trimestre les joueurs choisissent des projets.

Les 3 premiers trimestres

En partie d'initiation les projets du premier trimestre sont prédefinis et les joueurs réalisent un draft pour choisir leurs projets aux trimestres 2 et 3. Pour les parties suivantes, on réalise un draft au début des 3 premiers trimestres. Ce draft est décrit en Section 6. (page 6). Les projets des 3 premiers trimestres sont des cartes qui rejoignent le jeu des joueurs lorsque le projet est réalisé. Les 3 premiers trimestres durent **3 tours**.

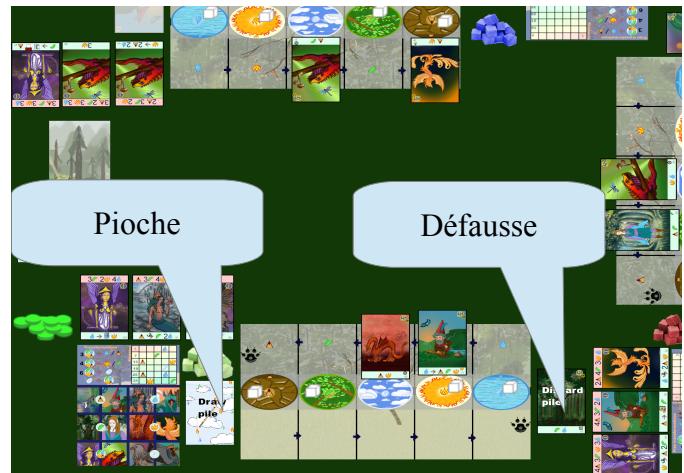
Le dernier trimestre

La sélection de projet pour le 4^{ème} trimestre fonctionne différemment, elle est décrite en Section 9. (page 10). La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé 1 dernière étape de son objectif de 4^{ème} trimestre.

Un tour de jeu

Le tour de jeu est décrit en Section 7. (page 6). Il comporte les phases suivantes, chacune jouées simultanément:

- Phase 0 (facultative): sans but
Les fées qui n'ont pas de projet en obtiennent un
- Phase 1: Planification
Les fées placent des créatures dans leur forêt
- Phase 2: Sélection des créatures
Les fées choisissent 4 créatures à jouer
- Phase 3: Activation
Les fées activent les effets des créatures
- Phase 4: Défausse des cartes jouées
Et collecte des cubes d'activation sur les cartes
- Phase 5: Etude des créatures et évolution de la forêt
Les fées peuvent étudier une créature
- Phase 6: Réalisation de projets
Les fées peuvent acquérir de nouvelles compétences.
- Phase 7: Décompte du nombre de tours



Piocher/défausser une carte.

Lorsqu'un joueur doit piocher une ou plusieurs cartes, il les prend en haut de sa pioche. Défausser signifie mettre la carte dans sa pile de défausse. Si un joueur doit piocher une carte et que sa pioche est vide, il mélange les cartes de sa défausse pour former une nouvelle pioche avant de piocher.

Exemple: Je dois piocher 6 cartes pour compléter ma forêt mais il ne m'en reste que 2 dans ma pioche. Je mets ces 2 cartes de côté puis mélange ma défausse pour pouvoir piocher 4 cartes supplémentaires. J'ai maintenant 6 cartes en main pour compléter ma forêt.

6. Choix des projets, au début des trimestres 2, et 3

Chaque fée choisit ses projets pour le trimestre qui débute.

Au début des trimestres 2, et 3, chaque fée choisit 3 projets qu'elle va tenter de réaliser ce trimestre.

- ◆ Distribuer 4 cartes de projet du trimestre courant (II / III) à chaque fée, et faire un draft avec ces cartes (chaque joueur choisit une carte, donne les autres à son/ sa voisin(e) jusqu'à ce que tout le monde ait choisi 4 cartes). Au trimestre II, au joueur à **gauche**, au trimestre III les cartes sont données au joueur à **droite**.
- ◆ Parmi les cartes choisies, plus éventuellement les projets non réalisés au trimestre précédent, chaque joueur choisit 3 projets à réaliser ce trimestre. Ces cartes sont mises dans la zone "projets en cours". Les cartes non choisies vont dans la défausse commune.
Une fée ne peut jamais avoir plus de 3 projets en cours.



Figure 6: Une carte projet

Exemple: Il me reste 2 projets dans la zone de projets en cours à la fin du trimestre 2. Après le draft, au début du trimestre 3, je décide de garder un de ces projets non réalisés et défausser l'autre, je garde donc dans ma zone de projets en cours 2 projets du trimestre 3 parmi les 4 que j'ai en main à la fin du draft. Les cartes défaussées vont dans la défausse commune.

7. Un tour de jeu

Chaque tour se joue en suivant les phases décrites ci-dessous. Les phases 1 à 6 sont réalisées en simultané par tous les joueurs. Quand tous les joueurs ont terminé une phase, réaliser la suivante.

- ◆ **Phase 0 (facultative): "sans but"**

Toutes les fées doivent avoir au moins un projet en cours.

Si au début d'un tour un ou plusieurs joueurs n'ont aucun projet en cours, ils doivent en choisir un parmi les cartes projet **du trimestre en cours** se trouvant **dans la défausse commune**.

Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, la fée qui a le plus de cubes d'activation de ses voisines, choisit en premier. En cas d'égalité la fée possédant le moins de ressources commence, en cas d'égalité à nouveau, choisir l'ordre aléatoirement. La deuxième fée selon ces critères choisit en deuxième, etc.



Figure 7: Six cases vides avant la phase 1.

- ◆ **Phase 1: Planification**

De nouvelles créatures arrivent dans votre forêt.

Chaque joueur remplit sa forêt en y plaçant des cartes de sa pioche:

- ◆ Piochez autant de cartes qu'il y a d'espaces libres dans la forêt
- ◆ Placez les dans les espaces vides de votre choix.

Note: il est conseillé de placer les cartes face visible, à condition que les joueurs ne regardent pas la forêt de leurs voisin(e)s. Si ce n'est pas possible, placez les cartes face cachée et révélez les cartes à la fin de la phase.

Commencez par placer les cartes des 2 colonnes que vous voulez jouer ce tour, en fonction du projet que vous souhaitez réaliser



- ◆ **Phase 2: Sélection des créatures**

Les fées sélectionnent les créatures qui travaillent ce mois.

- ◆ Choisir 1 ou 2 colonnes de la forêt que vous souhaitez jouer. Pour chaque colonne sélectionnée vous devez **payer le coût** écrit sous la carte de la ligne du haut (1 Δ , 1 Δ , rien, 1 Δ , ou 1 Δ) pour jouer les 2 créatures de cette colonne.
- ◆ Jouer les 4 cartes de ces 2 colonnes. Les cartes qui proviennent de la ligne du haut de la forêt sont jouées dans la zone partagée. Celles qui viennent du bas de la forêt sont jouées dans la zone personnelle du joueur.

Note : Un joueur sans élément ne peut jouer qu'une seule colonne, celle du milieu.

◆ Phase 3: Activation

Les fées utilisent les pouvoirs des créatures.

Vous pouvez activer l'effet des cartes situées dans votre zone personnelle, et dans votre zone partagée et dans les zones partagées de vos 2 voisin(e)s, dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez activer chaque carte une seule fois (un pouvoir spécial permet de contourner cette restriction). Mais la même carte peut être activée par plusieurs fées.

Pour activer une carte:

- ◆ Mettez un cube d'activation sur cette carte. S'il ne vous reste plus de cubes, vous ne pouvez plus activer de carte.
- ◆ Réalisez intégralement l'effet de la carte avant d'activer une autre carte. Les effets des cartes sont décrits en page 12.



1				
7				
13	▲			
19				🔥
25	▲		💧	
31		🔥		leaf

Figure 8: Echelle d'utilité sociale

◆ Phase 4: Défausse des cartes jouées

Les créatures qui ont travaillé ont besoin de repos!

- ◆ Collectez les cubes situés sur les cartes que vous avez jouées ce tour.
- ◆ Les cubes d'activation de votre couleur retournent dans votre réserve
- ◆ Les cubes d'activation de vos voisin(e)s sont stockés sur le plateau des créatures (en haut) sur l'échelle "kindness" (permettant de compter ces cubes et de mesurer l'utilité sociale). Placez ces cubes dans l'ordre, si vous recouvrez un symbole élément, prenez un élément de ce type.
- ◆ Mettez les cartes jouées ce tour dans votre défausse.

◆ Phase 5: Etude des créatures et évolution de la forêt

▪ Phase 5a: Etude des créatures

Chaque fée peut étudier une créature restée longtemps dans la forêt.

Pour cette étape, considérez les 2 cases extrêmes de votre plateau forêt: en haut à gauche et en bas à droite (il y a un symbole sur ces 2 cases). Si ces 2 cases sont vides, sautez l'étape 5a, sinon prenez la ou les cartes qui sont sur ces cases:

- ◆ Vous pouvez étudier la créature sur **une** de ces cartes si vous ne l'avez pas encore étudiée. Pour cela, ajoutez un marqueur de créature sur la case représentant cette créature du plateau des créatures, si elle ne contient pas encore de marqueur. Cela vous rapporte 2 points en fin de partie et peut produire un élément de la façon suivante. Il y a des **bonus d'éléments** indiqués entre certaines créatures. Lorsque vous étudiez la deuxième créature de part et d'autre d'un bonus, gagnez celui-ci .

Exemple: Figure 11, je viens de défausser un elfe qui était placé en haut à gauche ou en bas à droite de ma forêt. Je peux donc étudier l'elfe. C'est la seconde créature végétale que j'étudie. Je gagne 1 leaf!

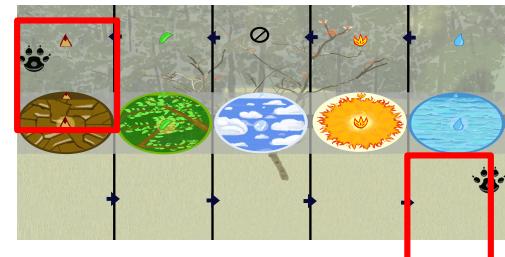


Figure 9: Cases des créatures à étudier



Figure 10: Etude de créature

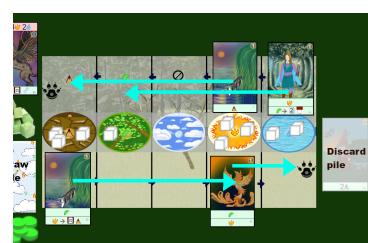


Figure 11: Evolution de la forêt

▪ Phase 5b: Evolution de la forêt

Les créatures se déplacent dans la forêt.

Décalez les cartes restantes dans votre forêt: les cartes de la rangée du haut se décalent à gauche, autant que possible pour remplir les cases les plus à gauche de cette rangée. La rangée du bas se décale vers la droite (voir les flèches sur le plateau forêt et l'exemple ci-contre).

➤ Phase 6: Réalisation de projets

Les fées qui ont collecté les éléments nécessaires peuvent réaliser un ou plusieurs projets.

Vous pouvez réaliser un ou deux projets en cours en payant le prix en éléments écrit en haut de la carte. Les projets réalisés vont immédiatement **au sommet de la pioche du joueur**.

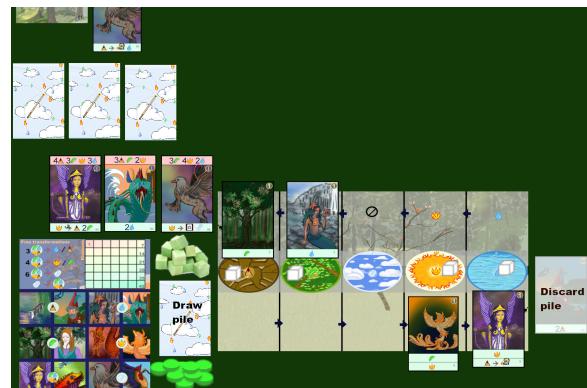


◆ **Phase 7: Décompte du nombre de tours**

Les 3 premiers trimestres durent 3 tours. Défaussez un jeton compte tour à chaque mois pour les compter.

8. Exemple d'un tour illustré

Au début de mon tour, mon plateau ressemble à ceci



Phase 1: Planification.

Il y a 6 cases libres, je pioche donc 6 cartes, je les prends en main et choisis leur place. J'arrive à cette situation où j'ai choisi d'offrir à mes voisins l'effet du dragon, qui produit 1 Δ et 1 Flame dans la colonne centrale.



Phase 2: Sélection des créatures

Je choisis de jouer la colonne centrale qui est gratuite et celle des Feuilles parce que j'ai besoin de produire de l'eau. Je dois donc dépenser 1 Feuille pour jouer ces 4 cartes.



Phase 3: Activation des cartes

Je choisis maintenant les cartes que j'active et effectue leur effet. Par exemple 1) je commence par placer un cube d'activation sur la carte qui produit un Δ et un Flame (le dragon). Je prends les cubes de ressource correspondants. 2) Puis je prends un Eau en posant un cube sur la carte de la sirène. 3) Je choisis également d'utiliser 2 créatures chez mes voisins: le griffon et la sylvide chez mon voisin de gauche et de droite. Finalement j'active les autres cartes que j'ai jouées et j'obtiens la situation sur la droite:



Si vous manquez de place vous pouvez juste légèrement décaler les cartes du bas

Phase 4: Défausse

Pour pouvoir défausser les créatures jouées ce tour je dois enlever les cubes qui sont dessus. Mes cubes (verts) retournent dans ma réserve. Le cube rouge que mon voisin de droite a mis pour utiliser mon dragon va mesurer mon utilité sociale sur le plateau de créature. Je peux maintenant défausser les 4 cartes que j'ai jouées ce tour.



Phase 5: Etude des créatures

J'ai une carte en haut à gauche et une carte en bas à droite de ma forêt. Je défausse ces 2 cartes. Je peux étudier une des deux créature. Je choisis le sphinx et place un marqueur de créature sur cette créature sur le plateau de créature (je n'ai pas de bonus car je n'ai pas encore étudié la salamandre). Je décale ensuite les cartes de la ligne du haut de ma forêt vers la gauche, et la ligne du bas vers la droite.



Phase 6: Réalisation de projets

La carte serpent de mer, au centre, qui me permettra de produire 2 eau, me coûte 3 , 1 et 2 . Je défausse ces éléments et ajoute le serpent de mer au **dessus** de ma pioche.



Phase 7 :

Un joueur doit tenir le décompte des tours.

9. Projets finaux : 4ème trimestre

A la fin de l'année, toutes les fées réalisent un grand projet final.

Préparation:

Piocher un projet final de plus que le nombre de joueurs, chaque fée choisit un projet final à réaliser. La fée qui a collecté le plus de cubes d'activation de ses voisines en choisit en premier. En cas d'égalité la fée possédant le moins de ressources commence, en cas d'égalité à nouveau, choisir l'ordre aléatoirement. La deuxième fée selon ces critères choisit en deuxième, etc.

Réalisation:

Le dernier trimestre se déroule similairement aux autres excepté les points suivants:

- **Il n'y a pas de phase 0** (pas de phase "sans but").
- **La phase 6 est changée** comme suit: Chaque joueur peut réaliser une ou plusieurs étapes de son projet final en payant le coût écrit sur chaque ligne du projet final. Les étapes du projet final doivent être réalisées dans l'ordre, du haut vers le bas. Si un joueur a encore un(des) projets de trimestre non réalisés, il peut également les réaliser mais ce n'est pas nécessaire.
- **A la fin de la phase 6 les fées les plus avancées, en nombre d'étapes, dans leur projet final reçoivent au choix 1 , 1 , 1 ou 1 .**
- Le jeu se termine à la fin du tour où une fée a fini son projet final. Les autres fées peuvent alors utiliser les éléments qui leur restent pour réaliser des projets en cours ou des étapes de leur projet final (quitte à faire des conversions peu efficaces par exemple).



*Figure 12: Carte de projet final
Les 2 éléments de la première ligne sont les plus fréquents sur la carte*

10. Fin de la partie

A la fin de l'année, on évalue les fées pour savoir lesquelles ont le mieux réussi.

Le score de chaque fée est calculé ainsi:

- **Note de reconnaissance: 1 point par cube d'activation des voisines** collecté pendant la partie.
- **3 points par projet réalisé.** 3 point pour chaque carte de trimestre , ou dans la pioche, la défausse ou la forêt.
- **3 points par étape de projet final réalisée.**
- **2 points par créature étudiée.** Comptez le nombre de marqueur créature sur le plateau créature.
- **Bonus d'éléments:** Transformez chaque en 2 , puis comptez 1 point pour 10 éléments en votre possession.

La fée avec le plus de points sera la première de classe et obtiendra les ailes les plus légères!

Note: Votre score dépend beaucoup de la façon dont jouent les autres joueurs et ce qu'ils vous offrent. Cependant, la note de reconnaissance jouant toujours un rôle majeur, cela incite les joueurs à offrir des cartes utiles.



11. Variantes

Variante courte:

Il est possible de ne jouer que 3 trimestre. Dans ce cas, après le trimestre 2, utiliser les projets finaux alternatifs plus courts (en 4 étapes), marqués f1,f2,...

Dans ce cas donner 5 cubes d'activation de moins à chaque joueur au départ et enlever du jeu toutes les cartes de créatures d'air (griffon et serpoule).

Variante pour accélérer le début de trimestre : Au lieu d'effectuer un draft en début de trimestre, vous pouvez également distribuer 5 cartes à chaque joueur qui en garde 3 (applicable à la variante courte ou au jeu long).

Mise en place avancée : draft au 1^{er} trimestre.

Si vous souhaitez toujours un démarrage rapide mais plus varié, utilisez les decks de départ prédéfinis , , et effectuez un draft pour choisir les projets du trimestre 1, le sens du draft est indiqué sur les cartes.

Mise en place expert : Decks de départ variables

Pour plus de variabilité et de contrôle les joueurs peuvent constituer leur propre deck de départ:

- ◆ Donner 4 cartes à chacun (les cartes , , , , font partie des cartes). Chaque joueur réserve une carte et donne les autres au joueur à sa **gauche**. Répétez l'opération jusqu'à ce que chaque fée ait 4 cartes.
- ◆ Chaque joueur choisit 2 de ces 4 cartes qu'il place sur les cases qu'il souhaite sur la ligne du haut de sa forêt, les 2 autres cartes vont dans la défausse du joueur.

Jouer à 2:

A 2 joueurs, les 3 premiers trimestres durent 4 tours chacun, et chaque fée commence avec 5 cartes du . En partie d'initiation, prendre un deck de départ prédéfini plus une carte tirée au hasard, si vous effectuez un draft pour les cartes de départ effectuer un draft de cartes à 5 cartes. La carte additionnelle va dans la défausse au début du jeu.

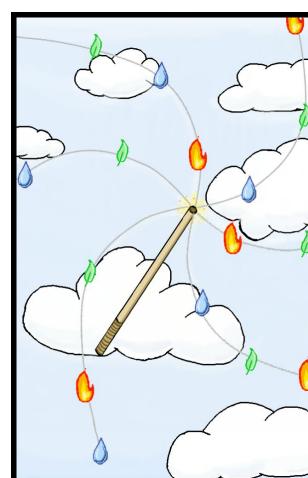
Variante moins sensible au voisinage:

Si vous jouez à 4 joueurs ou plus, il est possible de modifier légèrement les règles pour éviter de ne jouer qu'avec ses 2 voisins.

Jouez vos cartes communes une fois sur 2 face à votre voisin de droite (pour les offrir aux 2 joueurs à droite), une fois sur 2 face à votre voisin de gauche (pour les offrir aux 2 joueurs à gauche). Activez les cartes normalement, en face de vous et de vos voisins.

A la fin du tour, reprenez vos cartes (qui sont donc à gauche ou à droite) et les cubes qui sont dessus.

Vous pouvez ainsi collecter les cubes d'activation de 4 couleurs différentes si vous jouez à 5 ou plus.



12. Descriptif des effets des cartes

L'effet de chaque carte est écrit en bas de celle-ci, si il y a deux lignes, vous devez choisir une de ces lignes et appliquer cet effet. En général « / » signifie un choix entre plusieurs éléments, si un nombre précède un élément ceci signifie « cette quantité de l'élément de ce type », aucun nombre signifie un seul élément. Si plusieurs effets sont écrits consécutivement, vous pouvez tous les appliquer.

Si vous appliquez plusieurs fois l'effet de la même carte, vous pouvez choisir des options différentes à chaque application. Les effets ne sont jamais obligatoire mais refuser un effet qui pourrait être appliqué est rarement bénéfique.

Voici une liste illustrant tous les différents effets des cartes:

Production



Gagnez 5



2 et 1



1 ou 1 ou 1 , ou 1

Transformation



Dépensez 1 pour obtenir 2 .



Dépensez jusqu'à 2 . Pour chaque dépensé, gagnez 4 , 4 , ou 1 .



Dépensez jusqu'à 2 . Pour chaque dépensé, gagnez 2 et 1 .



Dépensez jusqu'à 2 . Pour chaque dépensé, obtenez 1 , 2 , 1 et 1 .

Effets spéciaux



Dépensez 1 pour choisir une carte de votre défausse et la mettre dans votre zone personnelle (vous pourrez donc l'activer), gagner également 1 .

Si vous n'avez pas de défausse vous ne pouvez pas prendre de carte mais vous pouvez activer l'effet et transformer 1 en 1 .



Dépenser 1 , piocher 3 cartes et en placer une dans votre zone personnelle.



Dépenser 1 , piocher 3 cartes et en placer 2 dans votre zone personnelle.



Dépenser 1 , vous pouvez réactiver une carte déjà activée ce tour (en y mettant un nouveau cube d'activation). **Vous ne pouvez pas réactiver un effet spécial demandant 1 .**



Dépenser 1 choisissez une carte dans votre forêt (non jouée ce tour): vous pouvez éliminer cette carte du jeu. Gagnez aussi 1 .



Dépenser 1 , 1 , 1 , 1 pour étudier une nouvelle créature (placer un marqueur de créature sur une créature pas encore étudiée). Cela peut vous faire gagner un bonus d'élément.

13. Annexe: Illustration d'un tour

