



Fairy School

Joueurs : 1 à 6 durée : 60 min pour la variante courte / 101 min pour la variante longue 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 réalisations et leur servabilité. La fée qui termine son année avec le plus de points recevra les plus belles ailes!

Le prototype

Dans ce jeu, chaque joueur incarne une fée (les termes « fée » et « joueur » sont tous les deux utilisés pour désigner les joueurs dans cette règle).

Le jeu se joue en 3 âges appelés trimestres. Les fées invoquent des créatures ce qui améliore leur deck. Pour invoquer une créature une fée doit rassembler des éléments en activant l'effet de leur créatures, mais aussi des créatures de leurs voisines.

But du jeu

Pour réussir à Fairy school vous devrez planifier vos tours précisément et peupler votre forêt avec clairvoyance. Chaque créature vous fournira des éléments qui vous permettront d'invoquer de nouvelles créatures plus puissantes, aussi si vous prévoyez bien l'organisation de votre forêt vous pourrez étudier certaines créatures et être récompensés par des certificats donnés aux étudiantes qui maîtrisent les créatures associées à un élément. Enfin, vous devrez surtout montrer votre utilité envers les autres fées.



Le jeu sur tabletopia

Fairy School est un jeu de développement où les joueurs développent leur deck en symbiose. À 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, les certificats peuvent également procurer des points de victoire. La fée qui a le plus de points de victoire gagne la partie. Cette règle décrit la mise en place et le jeu pour une première partie de 3 à 6 joueurs. Des mises en places et règles avancées sont décrites dans la section « Variantes », page 12, cette section décrit également le jeu à 2 et une variante longue.

1. Matériel pour 4 joueurs

➤ 125 cartes créatures

- ◆ 4x10 *cartes de départ* (10 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

➤ 6 grandes *cartes “projet final”*, marquées f

➤ 4x30 *cubes d’activation* (33 par joueur), une couleur par joueur

➤ 4x10 *marqueurs de créature*, 10 par joueur (disques)

➤ 1 *marqueur d’avancée de projet final* par joueur (vous pouvez utiliser un cube)

➤ 1 *plateau de créatures* et 1 *plateau-forêt* par joueur

➤ 15 *tuiles certificat*

➤ 3 jetons compte tours numérotés Mois 1, Mois 2, et Mois 3

➤ des cubes pour compter les éléments, appelés *cubes d’éléments*.

1 petit cube = 1 élément, 1 gros cube = 5 éléments.

Note: du matériel additionnel est nécessaire pour la partie longue.



Une carte créature

Notes « print-and-play »:

Dans mon prototype, les cartes créatures font 56x88mm, les cartes de projet final font 80x100mm.

Pour les ressources, vous aurez besoin de 20 petits cubes et 8 gros cubes par joueur.

Pour jouer à 5 ou 6, ajoutez des cartes de départ et des cubes.

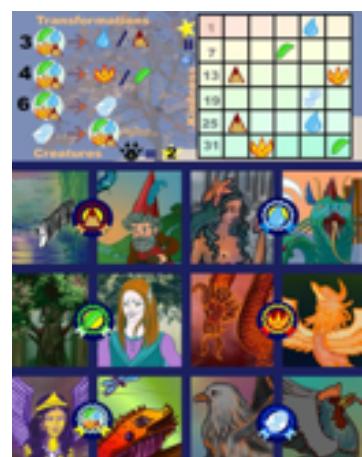
Excepté pour la variante longue, vous n’avez pas besoin des cartes avec une créature associée à l’air (griffons et serpoules)



Une tuile certificat



Plateau forêt



Plateau créature



Fairy School sur Tabletopia



2. Aperçu de la partie

Dans *Fairy school*, vous incarnez une fée qui gère sa forêt. Vous devrez la peupler avec des créatures et invoquer des créatures plus puissantes en collectant les éléments nécessaires. Chaque mois, vous rendrez visites à deux lieux de votre forêt (2 colonnes) et activerez les créatures qui vous fourniront les éléments dont vous avez besoin, mais vous rendrez aussi visite à vos voisins et pourrez activer certaines de leurs créatures. Chaque mois se termine par une phase d'étude où vous étudiez une créature de votre forêt et acquérez des pouvoirs permanents sous forme de certificats.



Une partie est divisée en trois manches appelées Trimestres. Pendant les deux premiers trimestres vous invoquerez des créatures qui viendront améliorer votre deck. Le deuxième trimestre commence par une phase de "draft" pour choisir les créatures à invoquer. 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

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. Pour activer une créature, il faut dépenser un cube d'activation. Les différentes phases de chaque 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.

L'utilité sociale : un point clé pour réussir à *Fairy School*.

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.



Un projet de fin d'année

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.

3. Eléments de jeu

Manipulation des ressources / éléments

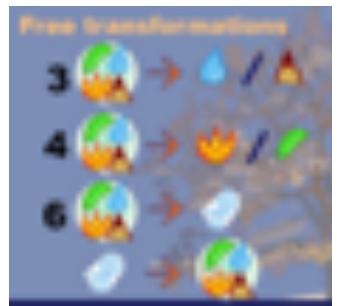
Il y a 5 types d'éléments (resources): Terre (▲), Végétal (▼), feu (▶), eau (◀), et air (○).

Les fées peuvent posséder un nombre quelconque d'éléments, ce qui est indiqué en mettant des cubes d'éléments sur les 5 disques de ressources 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 échanges sont rappelées sur le plateau des créatures (voir ci-contre).



Les Cartes

Les cartes sont organisées comme suit:



la « direction du draft » est le sens dans lequel les cartes sont passées en début de trimestre.

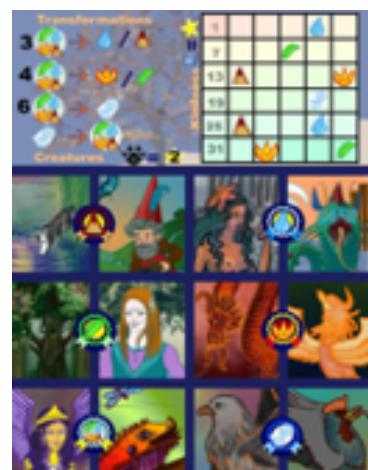
Les plateaux

Chaque joueur possède 2 plateaux:

- *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 bas montre ce qui est requis pour jouer cette colonne (voir plus bas). 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

1. Mélanger chaque paquet de cartes séparément (en fonction du symbole en haut à droite), les decks du trimestre 2 et les projets finaux seront utilisés au début des trimestre 2 et 3.
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. Tirer au hasard un certificat de chaque sorte (, , , , ) et placez les au milieu de la table.



Vue d'ensemble: mise en place à 3 joueurs

5. Chaque joueur reçoit 10 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.
6. Placer un cube d'élément sur les disques , , , et .
Autrement dit, chaque joueur commence avec 1, 1, 0, 1.
7. Préparez les cartes de départ sur la forêt comme indiqué ci-dessous



Mise en place: zone d'un joueur

Decks de départ

Chaque fée commence ses études avec des compétences

Partie d'initiation: decks et projets prédéfinis.

En première partie, chaque joueur prend un deck de départ prédéfini, ces decks sont identifiés par l'icône en haut à droite : .

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 vont dans la défausse du joueur. Les autres vont dans la forêt, sur la colonne correspondant à l'élément indiqué 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):

: Cartes numérotées 76, 83, 93 : Cartes 72, 79, 92

: Cartes numérotées 78, 82, 89 : Cartes 77, 84, 94

: Cartes 74, 80, 92

Parmi les cartes restantes, Piocher autant de cartes que de joueurs et les mettre dans la défausse commune

8. Déroulement de la partie

Une partie est constituée de 3 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 prédéfinis et les joueurs réalisent un draft pour choisir leurs projets aux trimestres 2. Pour les parties suivantes, on réalise aussi un draft au début du premier trimestre. Ce draft est décrit en Section 9 (page 7). Ces projets sont des cartes-créatures qui peuvent être invoquées à tout instant en payant les ressources indiquées en haut de la carte. Quand une fée invoque une créature, celle-ci rejoint le deck du joueur. Les 2 premiers trimestres durent **3 tours**.

Le dernier trimestre

La sélection de projet pour le 3^{ème} trimestre fonctionne différemment, elle est décrite en Section 12 (page 11). Le 3^{ème} trimestre est une course pour terminer en premier son objectif final.

Un tour de jeu

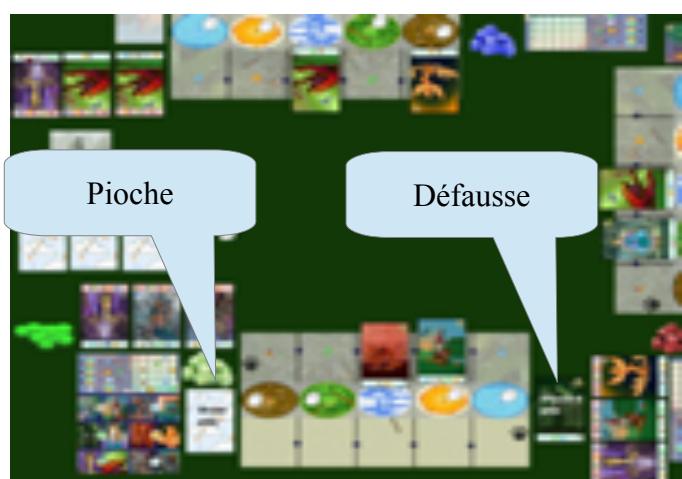
Le tour de jeu est décrit en Section 10 (page 7). Il comporte les phases suivantes, chacune jouée simultanément:

- 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: Utilité sociale
Et défausse des cartes jouées
- Phase 5: Etude des créatures et évolution de la forêt
Les fées peuvent étudier une créature
- Phase 7: Décompte du nombre de tours
A tout moment: Réalisation de projets
Les fées peuvent acquérir de nouvelles compétences.

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.



9. Choix des projets au début du trimestre 2

Chaque fée choisit ses projets pour le trimestre qui débute.

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

- Distribuer 4 cartes de projet du trimestre courant (II) à chaque fée, et faire un draft avec ces cartes :
 - Chaque joueur choisit une carte, donne les autres à son/sa voisin(e) (de gauche)
 - Répétez cette étape jusqu'à ce que tout le monde ait choisi 4 cartes.
- Mettez 3 cartes dans votre zone de projet en cours :
 - S'il vous reste des cartes dans cette zone prenez les dans votre main avec les 4 cartes choisies plus haut.
 - Mettez 3 des cartes de votre main dans votre zone de projets en cours.. Les cartes non choisies vont dans la défausse commune.

Une fée ne peut jamais avoir plus de 3 projets en cours.

Exemple: Il me reste 2 projets dans la zone de projets en cours à la fin du trimestre 1. Après le draft, au début du trimestre 2, je décide de garder un de ces projets non réalisés et défausser l'autre, je garde donc aussi 2 cartes du trimestre 2 parmi les 4 que j'ai choisies durant le draft. Les cartes défaussées vont dans la défausse commune.

10. Un tour de jeu (Voir illustration page 15)

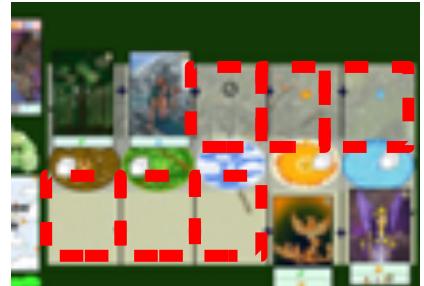
Chaque tour se joue en suivant les phases décrites ci-dessous. Les phases 1 à 5 sont réalisées en simultané par tous les joueurs. Quand tous les joueurs ont terminé une phase, réaliser la suivante.

➤ 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.



Six cases vides avant la phase 1

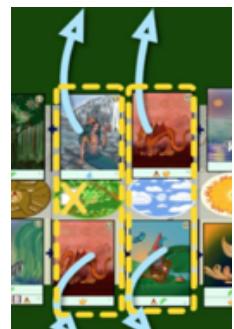
➤ Phase 1: Planification

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.



➤ Phase 2: Sélection des créatures

Les fées sélectionnent les créatures qui travaillent ce mois.

- ◆ Choisir 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 bas : Pour la première colonne vous devez payer 1 , mais si la créature de la ligne du bas est un nain ou une licorne vous ne payez rien ; Le coût pour la 2^{ème} colonne est 1 sauf si la créature du bas est un elfe ou un Ent, pour la 3^{ème} colonne le coût est une ressource au choix (sauf si la carte du bas est une salamandre ou sphinx), de même pour la colonne et .
- ◆ Jouer les 4 cartes de ces 2 colonnes. Les cartes qui proviennent de la ligne du haut de la forêt sont jouées vers le haut dans la zone partagée. Celles qui viennent du bas de la forêt sont jouées vers le bas dans la zone personnelle du joueur.

➤ Phase 3: Activation

Les fées utilisent les pouvoirs des créatures.

Vous pouvez activer l'effet des cartes situées dans votre zone personnelle, 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 de poser un autre cube et d'activer une autre carte. Les effets des cartes sont décrits en page 14.

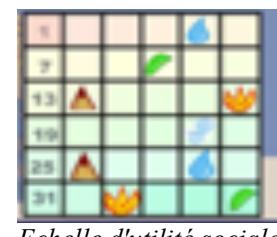


➤ Phase 4: Utilité sociale

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.



Echelle d'utilité sociale

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

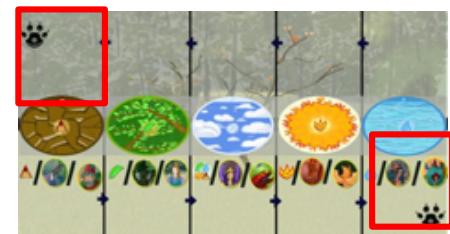
■ Phase 5a: Etude des créatures

Chaque fée peut étudier une créature de 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).

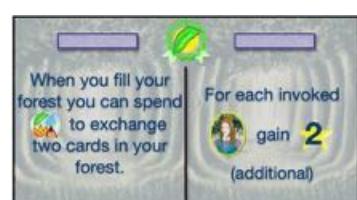
Si ces 2 cases sont vides, sautez l'étape 5a, sinon prenez la ou les cartes qui sont sur ces cases:

1. 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 déclencher un bonus de certificat. Il y a des symboles certificat entre les 2 créatures correspondant au même élément. Dès que vous avez étudié les créatures de part et d'autre d'un symbole certificat vous pouvez immédiatement placer un cube d'activation sur la tuile certificat correspondante au centre de la table. Chaque tuile certificat comporte 2 parties : la gauche fournit un bénéfice pour toute la partie, la droite des points en fin de partie. Vous devez choisir un de ces 2 bénéfices au moment où vous obtenez le certificat.
2. Défaussez cette ou ces deux cartes.



Cases des créatures pouvant être étudiées

Etude de créature + certificat



Une tuile certificat correspondante

Exemple: A droite, pendant la phase 5 je défausse 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. J'obtiens le certificat . Par exemple je choisis la partie de gauche et pourrai dorénavant payer une ressource pour échanger 2 cartes de ma forêt en début de tour.

■ 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 d'une case à gauche, celles de la rangée du bas se décalent d'une case vers la droite (voir les flèches sur le plateau forêt et l'exemple ci-contre).



Evolution de la forêt

➤ Phase 6: Décompte du nombre de tours

Les 3 premiers trimestres durent 3 tours. Défaussez un jeton compte tour pour

les compter.

➤ **A tout moment: Réalisation de projets**

Les fées qui ont collecté les éléments nécessaires peuvent réaliser un de leur projets et invoquer la créature correspondante.

Vous pouvez réaliser un projets en cours en payant le prix en éléments écrit en haut de la carte. La carte va immédiatement **au sommet de la pioche du joueur**.

➤



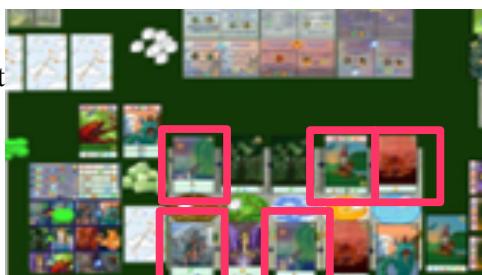
11. Exemple d'un tour illustré

Au début de mon tour, mon plateau ressemble à ceci



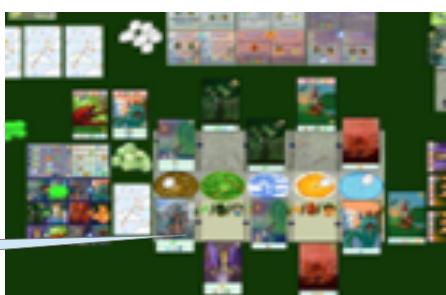
Phase 1: Planification.

Il y a 5 cases libres, je pioche donc 5 cartes, je les prends en main et choisis où je les place dans la forêt. J'obtiens la situation ci-contre.



Phase 2: Sélection des créatures

Je choisis de jouer la colonne et la colonne . Je dois dépenser 1 pour jouer la colonne et je ne paye rien pour la colonne (car la créature sur la ligne du bas, le dragon, est une créature de feu).



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

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 et un (le dragon). Je prends les cubes de ressource correspondants. 2) Puis j'active l'elfe de mon voisin de droite (je pose un cube) et prends un et un . 3) J'active les autres cartes que j'ai jouées et j'obtiens la situation sur la droite:



Phase 4: Utilité sociale

Pour pouvoir défausser les créatures jouées ce tour je dois enlever les cubes qui sont dessus. Mes cubes (verts) retournent dans ma réserve. Les cubes rouges et bleus que mes voisins ont mis sur les cartes que je partage va mesurer mon utilité sociale sur le plateau créature.



Je peux maintenant défausser les cartes que j'ai jouées ce tour.

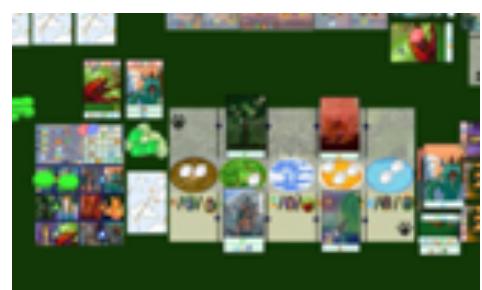


Phase 5: Etude des créatures

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 la licorne et place un marqueur de créature sur cette créature sur le plateau de créature. J'obtiens un certificat et choisis la partie de droite qui me donne un bonus d'économie pour le reste de la partie.



Je décale ensuite les cartes de la ligne du haut de ma forêt vers la gauche, et la ligne du bas vers la droite.

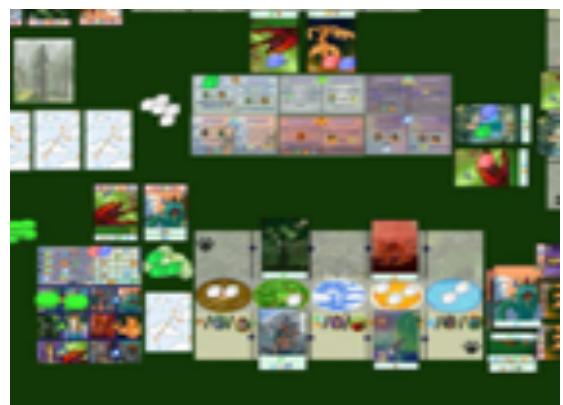


Phase 6 :

Un joueur doit tenir le décompte des tours (3 par trimestre).

(A n'importe quel moment) Réalisation de projets

La carte salamandre, parmi mes projets en cours, coûte 2 , 2 , 1 , et 3 . Je dépense ces éléments et ajoute la carte au dessus de ma pioche.



12. Projets finaux : 3^{ème} 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 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.



Carte de projet final

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").
- **A tout moment** 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 (utiliser le marqueur de projet final pour noter la progression). Les joueurs peuvent toujours invoquer des créatures s'ils le souhaitent.
- **A la fin du tour, les fées les plus avancées, en nombre d'étapes, dans leur projet final reçoivent au choix 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).

13. Score

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.
- **Chaque créature invoquée rapporte des points de victoire** (écrit sur la carte). Les cartes dans la forêt, la pioche et la défausse comptent.
- **2 points par étape de projet final réalisée.** (indiqué sur la carte)
- **2 points par créature étudiée.**
- **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!



14. Variantes

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 (les cartes sont données au joueur à droite).

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.
- N'oubliez pas de mettre également le sphinx du deck de départ dans la défausse

Jouer à 2:

A 2 joueurs, les 2 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 avec 5 cartes . La carte additionnelle va dans la défausse au début du jeu.

Variante pour accélérer le début des trimestres:

Pour accélérer le démarrage de chaque trimestre vous pouvez, au lieu de faire un draft, distribuer 5 cartes à chaque joueur, chaque joueur choisit alors 3 cartes parmi ces 5 comme projets.

Variante longue:

Pour la variante longue, vous aurez besoin de matériel supplémentaire, les créatures de l'air vont rentrer en jeu:



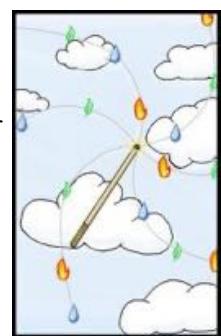
- Il y a 5 cartes de plus pour le trimestre , 8 pour le trimestre , 30 pour le trimestre (les nouvelles cartes des deux premiers trimestres sont celles avec une créature de l'air)
- 10 cartes de **projet final**, (chacune a 5 étapes, chaque étape vaut 3 points)
- 10 **cubes d'activation** en plus par joueur
- 2 **marqueurs de creature supplémentaires** par joueur
- 2 certificats d'air (choisissez en un au hasard pour chaque partie)

Un nouveau trimestre est ajouté après le second, il fonctionne似ilairement au trimestre 2 sauf que le draft est effectué dans l'autre sens au début du trimestre.

Le dernier trimestre fonctionne de façon similaire mais avec des projets plus longs et valant plus de points.

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

Variante solo

La variante solo est basée sur le jeu long. Au début de chaque trimestre piocher 5 carte et choisir 3 projets en cours. Faites des piles des projets restant pour chaque trimestre. Chaque tour, révélez 2 cartes de la pile du trimestre courant et 2 du trimestre précédent en 2 zones distinctes. Plus précisément:

- Au premier trimestre, révélez 2 cartes  et 2 cartes .
- Au deuxième trimestre, révélez 2 cartes  et 2 cartes .
- Au troisième et quatrième trimestre, révélez 2 cartes  et 2 cartes .

Chaque tour, en plus de vos cartes, vous pouvez activer **une carte de chacun des deux zones**. Donc, la plupart du temps une carte du trimestre courant et une du trimestre précédent.

Il n'y a pas de phase 0 (sans but)

Evaluation

Pour l'évaluation procédez comme suit:

Si vous invoquez 3 créatures par trimestre, étudiez une créature par tour et terminez le projet final en 2 tours c'est une **année parfaite**.

Chaque carte non invoquée, tour sans étudier une créature ou tour supplémentaire pour le dernier trimestre est **une erreur**. L'évaluation dépend du nombre d'erreurs; si vous avez

- Une erreur: excellent
- 2-3 erreurs: très bien
- 4-5 erreurs: moyen
- 6-8 erreurs: vous pouvez mieux faire
- >8 erreurs: vous devriez réessayer et travailler plus dur l'année prochaine.

15. 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 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 obligatoires.

Voici une liste illustrant tous les différents effets des cartes:

Production



Prenez 4



Prenez 1 et 1



1 ou 1 ou 1 ou 1

Transformation



Dépensez 1 pour obtenir 2 et 1 .



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



Dépensez jusqu'à 5 . Pour chaque dépensé, obtenez 1 .



Dépensez jusqu'à 2 . Pour chaque dépensé, obtenez 2 , 1 , 1 , and 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). Ceci peut vous faire gagner un certificat.

16. Annexe: Illustration d'un tour

