



Fairy School

Joueurs : 1 à 5 durée : 70 min

Age : 12+

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

Auteurs : Marine Breuilly et Ludovic Henrio

Contact: ludovic.henrio@gmail.com

<https://lhenrio.github.io/FairySchool/>

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 joueurs sont donc parfois appelés « fée » 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. 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, 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. La section « Variantes », page 12, cette section décrit également le jeu à 2 et quelques variantes.

1. Matériel pour 4 joueurs

➤ 110 cartes créatures

- ◆ 4x10 *cartes de départ* (10 par joueur), marquées 1, 2, 3, 4
- ◆ 23 *cartes « starter »*, marquées S, S_A, S_B, S_C, S_D, S_E
- ◆ 47 cartes “*projet*”: 24 pour le trimestre I, 23 pour le II,

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

➤ 17 cubes par joueur, une couleur par joueur : 11 cubes d’activation, 3 cubes de certificats, 1 cube pour le plateau gentillesse, 1 pour la piste bonus et 1 comme marqueur d’avancée de projet final

➤ 7 marqueurs de créature par joueur

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

➤ 15 tuiles certificat

➤ 1 plateau de gentillesse

➤ 1 piste bonus (biface)

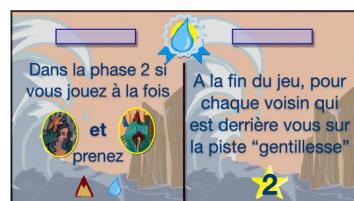
➤ 3 jetons compte tours numérotés Mois 1, Mois 2, et Mois 3

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

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



Une carte créature



Une tuile certificat

Notes « print-and-play »:

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.

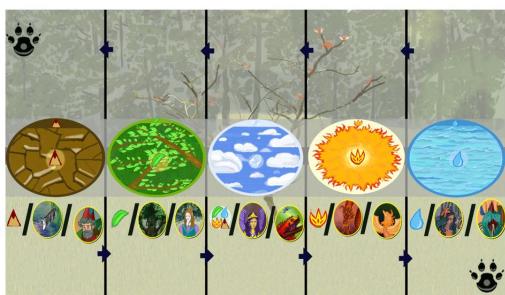
Les marqueurs de créatures et de projet final sont n’importe quel élément (par ex : cubes), pas forcément de la couleur des joueurs.



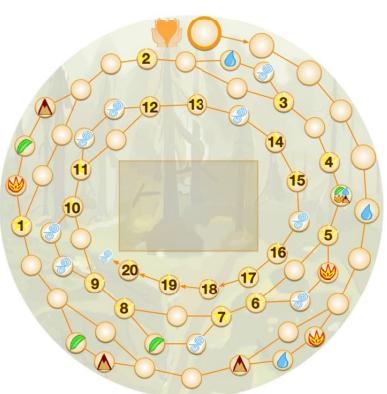
Piste Bonus



Plateau créature



Plateau forêt



Plateau Gentillesse

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 visite 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 certaines créatures de vos voisins.



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 puissantes qu'ils utiliseront. En contrepartie, vous pourrez sûrement comptez sur les créatures de vos voisins pour vous développer au mieux.



Un projet de fin d'année

Fin d'année

Dans le 3^{ème} trimestre, chaque fée joue un dernier tour pour réaliser un projet de fin d'année.

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

Les Cartes

Les cartes sont organisées comme suit:



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. 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.

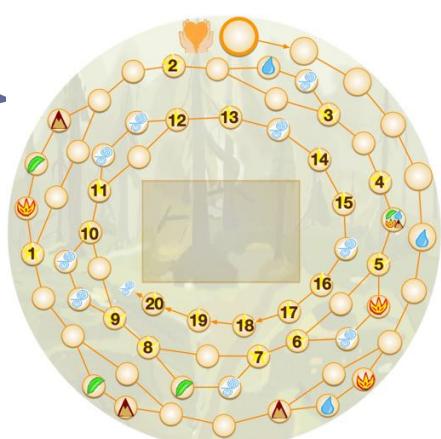


- *Un plateau créature* ——————
Contient un rappel des taux de conversion des éléments et un tableau montrant les créatures du jeu, pour marquer les créatures étudiées



Au centre de la table poser :

- *Un plateau « gentillesse » :*
Contient une piste de « gentillesse » ou « utilité sociale ».
L'emplacement au centre peut accueillir la « piste bonus »



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. Mettez le plateau gentillesse au centre de la table, avec une des deux pistes bonus dessus.
3. Placer des cubes d'éléments à portée de tous.
4. Tirer au hasard un certificat de chaque sorte (, , , ,) et placez les visibles de tous.



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 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**, et **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 familiers

Partie d'initiation: decks et projets prédefinis.

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)

Mettez en place votre plateau comme suit :

- Deux cartes du deck starter (S) vont sur la ligne supérieure de la forêt sur la colonne correspondant à l'élément en haut à gauche de la carte, (/ / /).
- Mélangez les 2 autres cartes (S) (symbole) avec les 2 cartes sirène de votre deck initial. Mettez les en bas de la pioche.
- Placez dessus les autres cartes de votre deck initial.



Pour chaque deck de départ, des cartes de projets initiaux sont prédefinis. Chaque joueur met les cartes correspondantes dans sa zone de projets en cours. Pour ceci regarder le bandeau en bas des cartes et chercher la lettre correspondant au starter deck choisi.



Dans les parties suivantes il est conseillé d'effectuer un draft pour les projets de départ.

8. Déroulement de la partie

Une partie est constituée de 3 trimestres, au début de chaque trimestre les joueurs choisissent des projets.

Les 2 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. 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 chacun**.

Le dernier trimestre

La sélection de projet de 3^{ème} trimestre est décrite en Section 12 (page 11). Le 3^{ème} trimestre dure un seul tour.

Un tour de jeu

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

- Phase 1: Planification
Les fées placent des créatures dans leur forêt
- Phase 2: Jouer des créatures
Les fées choisissent 4 créatures à jouer
- Phase 3: Activation des créatures
Les fées activent les effets de créatures
- Phase 4: Utilité sociale
Et défausse des cartes jouées
- Phase 5: Etude des créatures
Les fées peuvent étudier une créature
- Phase 6 : Evolution de la forêt
Les créatures se déplacent dans la forêt.
- Phase 7: Décompte du nombre de tours
A tout moment: Réalisation de projets
Les fées peuvent invoquer de nouvelles créatures.

Piocher/défausser une carte (deckbuilding).

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 ou droite en fonction de la direction du draft)
 - 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.

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

Exemple: Il me reste 1 projet 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 ce projet non réalisé, je garde donc aussi 2 cartes du trimestre 2 parmi les 4 que j'ai choisies durant le draft.

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 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 voisins. 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 Δ , 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 \checkmark 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 \heartsuit et \clubsuit .
- ◆ 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.



Note : Si un joueur n'est pas en mesure d'activer 2 colonnes, il active gratuitement une seule colonne : soit celle la plus à droite, soit celle la plus à gauche (vous devriez éviter une telle situation).

➤ 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 voisins, 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.

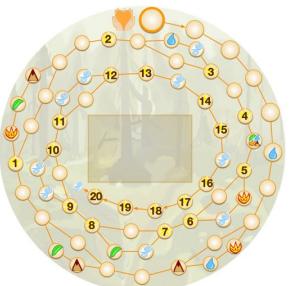


Les 11 cubes d'activation par joueur vous permettent de faire un maximum de 11 activations chaque tour.

➤ Phase 4: Utilité sociale

On évalue maintenant l'utilité sociale de chaque élève!

- Comptez vos points de gentillesse pour ce tour, pour cela ajouter :
 - ◆ Les **points de gentillesse** inscrits en bas à gauche de chacune des 2 cartes que vous avez joué dans votre **zone partagée**.
 - ◆ Le **nombre de cubes d'activation des autres joueurs** posés sur ces cartes.
- Avancez d'autant de case sur la piste du plateau gentillesse. Vous pouvez parfois choisir votre chemin sur la piste. Si vous passez sur une case montrant un élément, prenez celui-ci.
- Chaque joueur reprend tous les cubes d'activation qu'il a joué ce tour.
- Mettez les cartes jouées ce tour dans votre défausse.

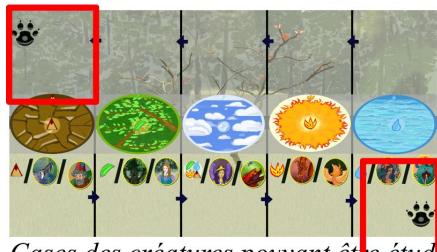


➤ Phase 5: Etude des créatures

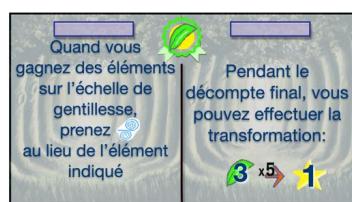
Chaque fée peut étudier une créature de la forêt.

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 le plateau de créature, sur la case représentant cette créature. Cela vous rapporte 2 points en fin de partie et peut déclencher un bonus de certificat.
2. 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 symbol certificat vous pouvez immédiatement placer un cube d'activation sur la tuile certificat correspondante. 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.
3. Défaussez cette ou ces deux cartes.

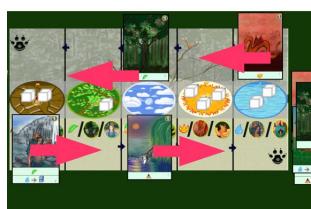


Cases des créatures pouvant être étudiées



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 obtiendrai dorénavant un air au lieu de la ressource indiquée sur la piste de gentillesse.



Evolution de la forêt

➤ Phase 6: 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).

➤ Phase 7: 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**.



Piste bonus :

Lorsqu'un joueur n'a plus de projet à réaliser pour le trimestre en cours, il peut avancer sur la piste bonus (au centre du plateau de gentillesse). Le coût d'avancée dépend du trimestre en cours.

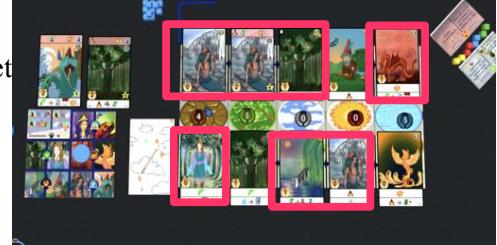
11. Exemple d'un tour illustré¹

Au début de mon tour, mon plateau ressemble à ceci



Phase 1: Planification.

Il y a 7 cases libres, je pioche donc 7 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 ne paye rien pour la colonne (car la créature sur la ligne du bas, l'arbre, est une créature). Pour la colonne je dois dépenser une ressource au choix, par exemple 1.



Si vous manquez de place vous pouvez juste 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 sirène qui produit 3 2) Puis j'active le dragon de mon voisin de gauche et obtiens 3 3) Pendant ce temps, mes voisins font de même et déposent des cubes sur ma sirène.

Cette phase continue jusqu'à ce que les joueurs décident qu'ils ne souhaitent plus activer de cartes.



¹ Captures d'écran sur Tabletopia où on utilise des compteurs plutôt que des cubes pour compter les ressources

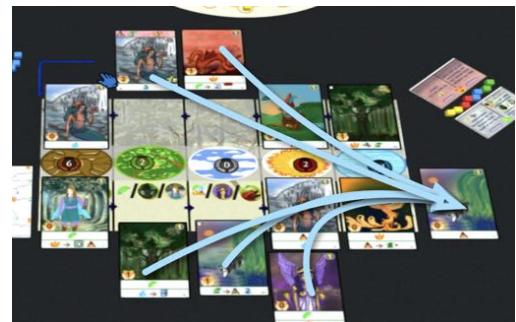
Phase 4: Utilité sociale

Pour évaluer ma progression sur l'échelle de gentillesse, j'ajoute les points de gentillesse inscrits sur mes cartes partagées et le nombre de cubes de mes adversaires sur ces cartes (je fais avancer mon marqueur de gentillesse – flèche bleue). Je peux alors reprendre mes cubes d'activation et rendre les leurs à mes voisins.



Défausse des cartes

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 le phénix 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.



Phase 6: Evolution de la forêt

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 7 :

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



(A n'importe quel moment) Réalisation de projets

La carte ent, parmi mes projets en cours, coûte 3 , 3 , et 4 . Je dépense ces éléments et ajoute la carte au dessus de ma pioche.

Si j'avais déjà invoqué toutes les créatures possibles pour ce trimestre, je pourrais à la place avancer sur la piste bonus.

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 est le plus avancée sur la piste de gentillesse choisit en premier. Si deux fées ont choisi des chemins différents, on compte le nombre de case depuis la dernière intersection. En cas d'égalité, la fée la moins avancée sur la piste bonus est première ; 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 la réalisation de projet:

- **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.
- Les joueurs ayant terminé leur projet final et invoqué toutes les créatures peuvent avancer sur la piste bonus.

Le dernier trimestre dure un seul tour.

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 d'utilité sociale:** voir les étoiles sur la piste de gentillesse.
- **Chaque créature invoquée rapporte des points de victoire** (écrit sur la carte). Les cartes dans la forêt, la pioche et la défausse comptent.
- **2 ou 3 points par étape de projet final réalisée.** (indiqué sur la carte)
- **1 point par créature étudiée.**
- **Les points octroyés par les certificats.**
- **Points obtenus sur la piste bonus.**

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.

Après votre première partie il est conseillé de garder les decks de départ prédéfinis **S_A, S_B, S_C, S_D, S_E** mais d'effectuer un draft pour choisir les projets du trimestre 1, comme au trimestre 2 mais dans l'autre sens.

Mise en place expert : Decks de départ variables

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

- Donner 4 cartes **S** à chacun (les cartes **S_A, S_B, S_C, S_D, S_E** font partie des cartes **S**). 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 **S** qu'il place sur les cases qu'il souhaite sur la ligne du haut de sa forêt, les 2 autres cartes sont mélangées avec les sirènes du deck de départ et vont au bas de la pioche. Les autres cartes du deck de départ vont sur le haut de la pioche (comme dans une première partie).

Jouer à 2:

A 2 joueurs, les 2 premiers trimestres durent 4 tours chacun, et chaque fée commence avec 5 cartes **S**. Prendre un deck de départ prédéfini plus une carte **S** tirée au hasard, en mode expert (ci-dessus) effectuer un draft avec 5 cartes **S**. La carte additionnelle est mise sous la pioche des joueurs.

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 I, 8 pour le trimestre II, 10 pour le trimestre III (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)
- 2 cubes d'activation en plus par joueur
- 5 marqueurs de créature 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milairement au trimestre 2 sauf que le draft est effectué dans l'autre sens au début du trimestre.
- Le dernier trimestre fonctionne avec des projets plus longs et valant plus de points.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait fini la dernière étape de son projet final. Dans ce cas on finit le tour avant de passer au décompte des points.

À la fin de chaque tour, le joueur le plus avancé dans son projet final gagne une ressource de son choix sauf :

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

Dans la variante solo vous jouez contre la fée "Clochette" et essayez de marquer plus de point qu'elle. Vous trouverez ci-dessous les changements à apporter par rapport à une partie à 3 joueurs ou plus.

Mettez en place le jeu normalement avec plateau créature et forêt pour un seul joueur. La partie dure 3 tour par trimestre. Clochette n'a besoin que d'un marqueur pour la piste gentillesse. Avancez votre marqueur et celui de Clochette de 5 cases sur la piste de gentillesse (prenez donc 1 **water drop**). N'utilisez pas les projets prédéfinis pour le trimestre I. Vous pouvez utiliser les sets de départ **S_A, S_B, S_C, S_D, S_E**.

Au début des trimestres I et II piocher 6 cartes et choisir 3 projets en cours. Mettez les 3 autres cartes de côté elles serviront au score de Clochette.

Après votre Phase 2, Clochette joue 4 cartes de la façon suivante. 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 S (zone 1) et 2 cartes I (zone 2).
- Au deuxième et troisième trimestre, révélez 2 cartes I et 2 cartes II.

Chaque tour (en **phase 3**), en plus de vos cartes, vous pouvez activer **une fois une carte de chacun des deux zones**. Donc, posez 1 ou aucun cube sur l'une des 2 cartes de chaque zone.

En phase 4 (utilité sociale), progressez sur la piste gentillesse du nombre de points inscrits sur vos 2 cartes partagées. Clochette progresse sur la piste gentillesse du nombre de points inscrits sur la/les cartes que vous avez activées parmi les cartes jouées par Clochette. Clochette prend toujours le chemin le plus court sur la piste.

Au début du dernier trimestre choisissez un projet final parmi 2 tirés au hasard.

Pour le score final, évaluez votre score normalement et comparez le à celui de Clochette qui est calculé ainsi:

- **Note d'utilité sociale: voir les étoiles sur la piste de gentillesse.**
- **Les points des 6 créatures que vous avez mises de côté au début de 2 deux premiers trimestre.**
- **7 points de projet final.**

Puis :

- Si vous avez moins que Clochette : vous devriez réessayer et travailler plus dur l'année prochaine.
- Si vous avez entre 0 et 3 points de plus que Clochette: vous pouvez mieux faire
- Si vous avez entre 4 et 7 points de plus que Clochette: Assez Bien
- Si vous avez entre 8 et 10 points de plus que Clochette: Bien
- Si vous avez entre 11 et 14 points de plus que Clochette: Très Bien
- Si vous avez au moins 15 points de plus que Clochette: Excellent!

Départ express

Pour un départ plus rapide, vous pouvez préparer votre plateau-forêt et votre pioche initiale comme suit



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 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). Ceci peut vous faire gagner un certificat.

16. Annexe: Illustration d'un tour

