



MYCOLIA



9+



Ravensburger

MYCELIA

La Vallée des Mille Gouttes de rosée

Un deckbuilding pour 1 à 4 amateurs
de champignons à partir de 9 ans

Plongez dans le monde fantastique
de Mycelia.

Apportez les gouttes de rosée de votre
forêt jusqu'au Sanctuaire de la Vie et
obtenez la protection de la déesse des Bois.
Qui remplira sa mission le premier ?

Pour cela, il vous faut obtenir l'aide des
mystérieux et héroïques êtres de la forêt,
qui, sous la forme de cartes, vous aideront
à améliorer votre deck et à ainsi bénéficier
de meilleures capacités personnelles.

Le premier d'entre vous qui réussira à vider
entièrement son plateau de ses gouttes de
rosée gagnera la bénédiction de la déesse
des Bois... et la partie.

Contenu

- ① 4 plateaux double-face
(rectos identiques,
versos différents)
- ② 1 Sanctuaire de la Vie
- ③ 1 marqueur Premier Joueur
- ④ 4 grilles Nouvelle Rosée (double-face)
- ⑤ 4 grilles Mise en place (double-face)
- ⑥ 14 tuiles Action a – e :
4x a & b et 2x c, d & e
- ⑦ 72 feuilles, réparties en :
37x valeur 1, 24x valeur 3, 11x valeur 5
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 80 gouttes de rosée (+4 remplacement)
- ⑩ 2 cases Sanctuaire supplémentaires



- ① 100 cartes :
- A 24 cartes de départ (6 par rune)
- B 40 cartes de base (20 différentes, en 2 exemplaires chacune)
- C 30 cartes d'extension avec un symbole  (15 différentes, en 2 exemplaires chacune)
- D 6 aides de jeu

①



A



B



C

D

Contenu Mode Solo

(page 10)

- ① 1 plateau Tas de feuilles
- ② 1 tuile Gwidyon
- ③ 6 cartes Solo



①



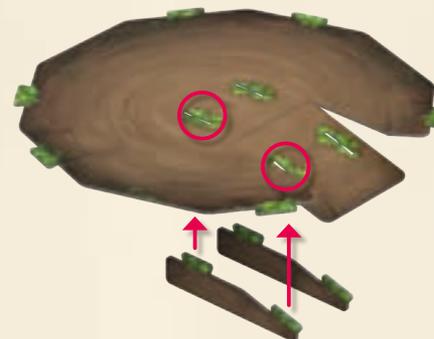
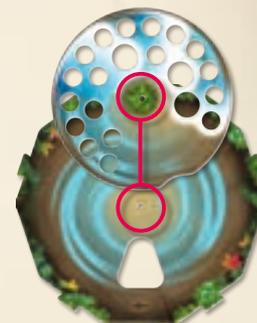
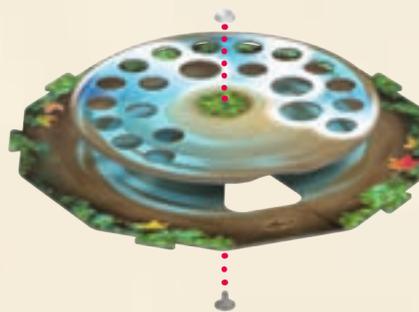
②



③

Montage du Sanctuaire

Avant la première partie, vous devez assembler le marqueur Premier Joueur et le Sanctuaire de la façon suivante :





Qu'est-ce qu'un jeu de deckbuilding ?

Dans un jeu de deckbuilding, chaque joueur* commence avec un nombre limité de cartes, appelé "deck" en anglais. Au cours de la partie, les joueurs vont pouvoir utiliser les cartes dont ils disposent pour en ajouter de nouvelles et ainsi "construire" (build, en anglais) petit à petit un meilleur deck. D'où le terme de "deckbuilding".

La particularité d'un jeu de deckbuilding réside dans le fait qu'un joueur va utiliser plusieurs fois les cartes qui composent son deck : il va piocher des cartes, les jouer, les défausser, puis les remélanger et recommencer ainsi le cycle plusieurs fois au cours des tours suivants.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Les règles décrites ici sont destinées à des parties de 2 à 4 joueurs. Les règles du mode Solo sont expliquées à la fin.

- Installez le Sanctuaire au milieu de la table, comme indiqué. Cela correspond également toujours à la position initiale après que le Sanctuaire a été vidé. C'est ici que vous placerez les gouttes de rosée que vous retirerez de votre plateau au cours de la partie. À chaque fois que le Sanctuaire sera "plein", de nouvelles gouttes de rosée entreront en jeu (et se déposeront sur vos plateaux).
- Placez le **dé** dans l'un des trous plus grands du Sanctuaire :
À 4 joueurs, sur le trou ④ ;
À 3 joueurs, sur le trou ③ ;
À 2 joueurs, sur le trou ② .
- Tirez au hasard une des 4 grilles Nouvelle Rosée et posez-la à côté du Sanctuaire. Remettez les 3 autres dans la boîte.
- Mélangez les 40 cartes de base pour former une pioche, face cachée, légèrement à l'écart. Retournez les 5 premières cartes de cette pioche et alignez-les, face visible, à côté : elles constituent ce que l'on appelle la **rivière** et vous permettront de recruter de nouveaux héros dans votre équipe.



- Formez une réserve avec les **feuilles**, accessible à tous les joueurs.

Mélangez les 4 grilles Mise en place et retournez-en sur la face de votre choix : elle indique à tous les joueurs la position de départ des gouttes de rosée sur leur plateau.



Les autres grilles Mise en place ne sont pas utilisées pour cette partie. Vous pourrez également ranger la grille utilisée une fois la mise en place terminée.



Chaque joueur reçoit :

1 plateau de jeu

Posez-le devant vous avec la même face visible pour tout le monde.
(Après quelques parties, vous pourrez retourner les plateaux sur la face avec des forêts différentes pour varier les parties.)



2 tuiles Action (a & b)

Placez-les en dessous de votre plateau.

20 gouttes de rosée

Répartissez-les sur votre plateau selon les indications de la grille Mise en place. Il peut être préférable de se la passer à tour de rôle.
Repérez la position de la case Sanctuaire pour être sûrs de disposer les gouttes correctement.
Remettez les gouttes non utilisées dans la boîte.



6 cartes de départ de la même famille (= avec la même rune dans le coin supérieur droit de la carte). Chacun mélange ses cartes et **forme sa propre pioche, face cachée, à gauche de son plateau.**



Ensuite, **piochez-en 3** pour constituer votre main.



Le plus grand amateur de champignon parmi vous reçoit le **marqueur Premier Joueur** et commence. Chacun jouera ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Jouer des cartes

À votre tour de jeu, vous **devez jouer les 3 cartes de votre main**. Empilez-les, **face visible** à droite de votre plateau au fur et à mesure que vous les jouez (dans l'ordre de votre choix) : c'est **votre défausse**.



À chaque fois que vous **jouez une carte**, appliquez **immédiatement ses effets** avant de jouer la carte suivante. Vous pouvez ignorer une partie (ou la totalité) de ses effets si vous le voulez ou si vous ne pouvez pas les appliquer intégralement. Il est cependant interdit de garder une carte en main. En cas de doute, défaussez-la sans appliquer ses effets.

*Le fonctionnement des cartes sera expliqué en détail à partir de la page 17.
Pour l'instant, vous n'en avez pas besoin pour comprendre le jeu.*

Votre objectif principal lorsque vous jouez vos cartes est de vider votre plateau des gouttes de rosée.



La case Sanctuaire sur votre plateau est là pour vous y aider : à chaque fois que vous poussez une goutte de rosée sur la case Sanctuaire (**peu importe d'où elle vient**), vous pouvez immédiatement la retirer de votre plateau. Utilisez les effets de vos cartes pour déplacer les gouttes de rosée vers cette case Sanctuaire, dans la mesure du possible.

De plus, vos cartes vous permettent également de gagner des feuilles. **Les feuilles représentent la monnaie de ce jeu.** Vous pouvez les dépenser pour recruter de nouveaux héros de Mycelia (sous la forme de cartes), encore plus puissants. Certains de ces héros vous permettront même de retirer directement des gouttes du plateau, sans être obligé de les déplacer jusqu'à la case Sanctuaire.

À la fin de votre tour, placez toutes les gouttes de rosée que vous avez retirées (directement ou en les poussant sur votre case Sanctuaire) sur les trous vides du Sanctuaire de la Vie, en commençant ici.





2. Recruter des héros de Mycelia (= acheter des cartes)

À n'importe quel moment de votre tour, et ce plusieurs fois, vous pouvez recruter des héros et même d'autres cartes de la rivière. Vous pouvez le faire avant, entre ou après avoir joué des cartes. Vous devez pour cela payer le coût en feuilles de chaque carte achetée (indiqué en haut à droite). Les héros de Mycelia vous coûtent entre 2 et 8 feuilles ; plus leur coût est élevé, plus leurs effets sont puissants.

Important : À chaque fois que vous achetez une carte, prenez-la de la rivière et posez-la immédiatement, face cachée, **au sommet de votre pioche** (à gauche de votre plateau).

3. Effectuer des actions de base (tuiles Action)

En plus de jouer des cartes et de recruter de nouveaux héros, vous pouvez également, **à tout moment de votre tour**, effectuer l'action de base **d'une ou plusieurs tuiles Action**. Les actions de base disponibles sont indiquées sur les **tuiles Action (a à e)** qui se trouvent en dessous de votre plateau. Dans les règles de base, vous ne disposez que de deux actions (a & b).

Important : Vous ne pouvez effectuer chacune de **ces actions de base qu'une seule fois par tour**, pas plus. Comme pour le recrutement des héros, vous pouvez effectuer une action de base à n'importe quel moment de votre tour, avant, entre ou après avoir joué une carte. Vous ne pouvez cependant pas l'effectuer en plein milieu des effets d'une carte. Pour vous souvenir que vous avez déjà utilisé une action de base lors de votre tour, vous pouvez retourner la tuile correspondante.



Action a :

Payez 1 feuille de votre réserve personnelle pour remplacer **toutes les cartes de la rivière**. Défaussez-les à côté de la pioche, puis retournez 5 nouvelles cartes, même s'il restait moins de cartes dans la rivière.



Action b :

Payez 3 feuilles de votre réserve personnelle pour déplacer une goutte de rosée au choix d'1 case sur votre plateau (horizontalement ou verticalement). Si vous la poussez sur la case Sanctuaire, retirez-la du plateau comme expliqué précédemment.



4. Fin du tour

Lorsque vous avez joué vos 3 cartes en main et que vous ne voulez ou ne pouvez ni recruter de nouveaux héros, ni effectuer d'action, votre tour est terminé.

Suivez alors les étapes suivantes :

1. Assurez-vous d'avoir défaussé toutes les cartes que vous avez jouées (à droite de votre plateau).
2. Complétez la rivière à 5 cartes. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.
3. Vérifiez si le Sanctuaire de la Vie est plein et si vous obtenez la **bénédictio**n de la **déesse des Bois** :

À **4 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **20 gouttes de rosée occupent les trous**.

À **3 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **15 gouttes de rosée occupent les trous**.

À **2 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **10 gouttes de rosée occupent les trous**.

Sur le Sanctuaire, un marquage blanc délimite les différentes zones de pose des gouttes selon le nombre de joueurs. Les éventuelles gouttes excédentaires sont remises directement dans la boîte.



4. Lorsque le Sanctuaire est plein, faites-lui faire un **tour complet dans le sens de la flèche** jusqu'à ce qu'il revienne dans sa position initiale (voir Mise en place).

Cela entraîne le lancement du dé qui s'y trouvait et de nouvelles gouttes de rosées viennent se déposer dans vos forêts ! Regardez le symbole obtenu sur le dé et comparez-le avec la grille Nouvelle Rosée retournée.

Chaque joueur doit alors ajouter 1 goutte de rosée sur chaque case de son plateau correspondant au symbole indiqué par le dé. Vous ajoutez donc toujours 1 ou 2 goutte(s) à chaque fois que le Sanctuaire est plein, tourné, puis vidé.



Utilisez pour cela les gouttes rassemblées sur le Sanctuaire qui viennent d'être éjectées. Une fois que chacun de vous a ajouté les gouttes sur son plateau, écartez les gouttes restantes du jeu. Le Sanctuaire est normalement totalement vide.

Exemple : Après avoir tourné le Sanctuaire plein, le dé indique le symbole . Chaque joueur doit alors ajouter deux gouttes de rosée sur son plateau : une, 2 cases sous la case Sanctuaire ; l'autre sur la case à sa droite.



Retournez ensuite la grille Nouvelle Rosée sur l'autre face. Elle indique la prochaine répartition des gouttes lorsque le Sanctuaire sera de nouveau plein et vidé.

Au cours de la partie, vous utilisez toujours la même grille Nouvelle Rosée, qui est retournée après chaque utilisation.

5. Pour finir, piochez 3 nouvelles cartes de votre deck en main. Si votre pioche contient moins de 3 cartes (voire 0), mélangez votre défausse et placez ces cartes sous celles restantes de votre pioche, puis piochez-en 3.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer. Continuez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre vous retire la dernière goutte de son plateau durant son tour de jeu.

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur retire la dernière goutte de rosée de son plateau. Peu importe la manière dont elle est retirée, que ce soit lors de son tour ou de celui d'un adversaire. Finissez le tour en cours, comme d'habitude.

Important : Si le Sanctuaire est plein suite au retrait de la dernière goutte, celui-ci n'est pas tourné. Aucune nouvelle goutte n'est ajoutée sur les plateaux.

Finissez le tour en cours pour que chacun ait joué le même nombre de fois. Repérez-vous au marqueur Premier Joueur : Le joueur assis à droite du Premier Joueur effectue le dernier tour de jeu.

Vainqueur

Le vainqueur est le joueur qui ne possède plus une seule goutte sur son plateau.

Si plusieurs joueurs parviennent à vider leur plateau lors du dernier tour, le vainqueur est alors le joueur qui possède la plus grande valeur de feuilles. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Explication des cartes et effets

Les effets des cartes sont expliqués sous forme de symboles. Chaque effet doit toujours être résolu de gauche à droite.

Soit/Soit :

Certaines cartes ont plusieurs effets, séparés par un "/". Dans ce cas, vous devez choisir l'une des deux possibilités ; vous ne pouvez pas appliquer les deux.

Et :

D'autres cartes, en revanche, indiquent "&" ; vous pouvez alors tout appliquer.

Important : Dans ce cas, il est très important de toujours appliquer les effets de gauche à droite. Vous ne pouvez pas appliquer l'effet de droite avant celui de gauche. Mais vous pouvez très bien ignorer l'effet de gauche et n'appliquer que celui de droite.



3x

Répéter l'action

Certaines cartes permettent de répéter leur(s) effet(s) plusieurs fois.

Ceci est indiqué par le symbole "2x", "3x" ou "4x".

À chaque fois, vous pouvez **choisir la même case ou une nouvelle**, tant que celle-ci remplit les conditions demandées (voir plus loin).

Vous n'êtes pas obligé de répéter les effets aussi souvent qu'indiqué par le symbole.



Bonus pour les autres joueurs

Si un effet est accompagné de ce symbole, vous ne pouvez **pas** appliquer cet effet vous-même. Par contre, **tous vos adversaires** peuvent le faire s'ils le souhaitent. **Important : Bien entendu, vous ne pouvez pas l'ignorer !** Même si vous ignorez d'autres effets de la carte ou que vous ne les appliquez pas, tous vos adversaires peuvent tout de même appliquer l'effet qui les concerne.



Gagner des feuilles

De nombreuses cartes permettent de gagner des feuilles, que vous pouvez dépenser pour recruter de nouveaux héros ou effectuer des actions de base, soit lors du même tour, soit ultérieurement. Le nombre figurant sur la feuille, indique combien vous en obtenez. Prenez la valeur correspondante en feuilles dans la réserve et gardez-les à côté de votre plateau.

Remarque : Votre réserve personnelle est **illimitée** : vous pouvez stocker autant de feuilles que vous voulez, sans limite de durée.



Déplacer des gouttes de rosée

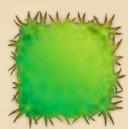
Tous les héros qui poussent ou retirent des gouttes de rosée ne peuvent agir que sur certains types de cases de votre plateau. Cela dépend du terrain et du nombre de gouttes qui s'y trouvent. Vous devez choisir une case répondant à ces conditions pour pouvoir déplacer (voir directement retirer) des gouttes. Si aucune case ne convient, vous ne pouvez pas appliquer cet effet.



Les **terrains** imposés par les cartes peuvent être les suivants :



Case Feuilles mortes



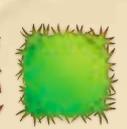
Case Mousse



Case Eau



Case au choix : Feuilles mortes, Mousse, Eau ou même Terre.



Voici les actions possibles sur une case :



Déplacez 1 goutte de rosée par symbole de ce type de la case choisie vers une case **orthogonalement adjacente (= verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale)**.



Retirez directement 1 goutte de rosée de la case choisie par symbole de ce type (et placez-la dans l'un des trous du Sanctuaire).



Respectez toujours cette règle de base : Une case **doit toujours contenir au moins le nombre de gouttes indiqué** pour pouvoir effectuer l'action. Mais il peut y en avoir aussi **plus**.

Déplacez 1 goutte d'une case au choix vers n'importe quelle case orthogonalement adjacente. Comme le fond est beige, vous pouvez effectuer cette action à partir de n'importe quelle case : Feuilles mortes, Mousse, Eau ou Terre ! La case peut également contenir plus d'une goutte.



Retirez 1 goutte d'une case Eau. La case peut également contenir plus d'une goutte.

Exception : Les cases Insecte **doivent contenir le nombre exact de gouttes de rosée** pour pouvoir effectuer l'action.



Retirez 2 gouttes d'une case au choix contenant **exactement 2** gouttes. Si une case contient 3 gouttes ou plus, vous ne pouvez pas y effectuer l'action. De même, vous ne pouvez pas non plus choisir une case avec 1 seule goutte.

Les cartes peuvent également indiquer des **gouttes transparentes**. Cela signifie que vous pouvez effectuer l'action, à **condition** qu'une goutte occupe la case indiquée.



Retirez 1 goutte d'une case Mousse à condition qu'elle en contienne au moins 1. Si la case Mousse contient plus de gouttes, vous pouvez aussi en retirer 2 ou 3.



Choisissez une case Feuilles mortes (peu importe le nombre de gouttes) et retirez 1 goutte de chacune des 4 cases adjacentes orthogonalement si elles en contiennent. Si seule(s) 1, 2 ou 3 d'entre elles contiennent des gouttes, vous pouvez quand même les retirer de ces cases.



Retirez 2 gouttes d'une case Eau contenant au moins 2 gouttes et retirez 1 goutte d'une case **au choix, orthogonalement** adjacente (au-dessus, en dessous, à droite ou à gauche).

Extension



Lorsque vous vous serez familiarisés avec les règles de base, vous pourrez ajouter les cartes de l'extension. Elles sont reconnaissables au petit symbole. Ces cartes sont plus exigeantes et apportent plus de renouvellement.

Mélangez les 30 nouvelles cartes aux 40 cartes Héros actuelles.

La rivière reste composée de 5 cartes. En plus des cartes Héros, vous aurez également besoin des **tuiles Action c, d et e**. Vous pourrez les acquérir grâce à certaines cartes. Gardez cette réserve de tuiles Action à portée de main, face visible.



Retirer définitivement des cartes

La nouveauté de cette extension est la possibilité d'écartier définitivement du jeu des cartes de votre deck (Héros ou Feuilles).

Vous pourrez ainsi vous débarrasser de vos cartes de départ plus faibles ainsi que des cartes achetées au cours de la partie mais dont vous n'avez plus besoin. Si vous appliquez un tel effet (ou un effet instantané, voir ci-dessous), **choisissez** immédiatement une carte dans votre **défausse** et écartez-la du jeu. Vous n'êtes pas obligé d'appliquer cet effet.

Les cartes retirés du jeu sont rangées dans la boîte.

Elles ne serviront plus pendant tout le reste de la partie.

Important : Comme une carte jouée est directement défaussée, un héros peut décider de se "s'écartier lui-même".

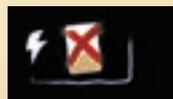
Effets instantanés

Certaines cartes de l'extension vous offrent des effets bonus instantanés, très similaires aux effets des cartes.

Cependant, vous ne les obtenez pas en les jouant, mais **une seule fois au moment où vous recrutez un héros**.

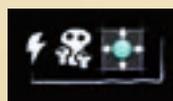


Appliquez alors **immédiatement** l'effet instantané (indiqué par un **éclair**, dans le coin supérieur gauche de la carte). Seulement après, placez la carte au sommet de votre pioche, comme d'habitude.



Exemple 1 :

Si vous achetez les cartes **Hydnum repandum** ou **Tylopilus Formosus**, vous pouvez immédiatement retirer du jeu 1 carte de votre défausse. Lorsque vous piocherez de nouveau une de ces deux cartes plus tard au cours de la partie (par exemple, au tour suivant), vous ne pourrez plus utiliser leur effet instantané.



Exemple 2 : Si vous recrutez le héros **Formes fomentarius** de la rivière, tous vos adversaires peuvent déplacer 1 goutte d'une case au choix vers une case orthogonalement adjacente. Mais pas vous ! Lors des tours suivants, cet effet instantané ne se déclenchera plus.

Tuiles Action supplémentaires

Les effets immédiats vous permettent également de récupérer les **6 tuiles Action c, d & e** faisant partie de l'extension.

Lorsque vous recrutez un tel héros, prenez la tuile correspondante et placez-la en-dessous de votre plateau.

Même s'il n'y a que 4 emplacements pour les tuiles Action, vous **peuvent tout de même posséder les 5** (et utiliser chacune d'elles une fois par tour). Placez simplement la 5e tuile à côté des autres.

Un joueur n'est pas autorisé à avoir la même tuile Action deux fois.

Vous disposez dès maintenant (donc dès ce tour-ci) de ses capacités en plus de celles des tuiles a & b : Vous pouvez utiliser l'action de chacune d'elles **1 fois par tour**. Mais là aussi, vous devez payer des feuilles pour effectuer les **actions de base**.



Action c

Payez 3 feuilles pour effectuer l'action suivante :

Déplacez **une goutte au choix d'1 case** (orthogonalement).

Si la **case choisie contient une autre goutte**, poussez-la à son tour d'1 case (orthogonalement). Vous pouvez également pousser la seconde goutte dans une autre direction que la première.



Action d

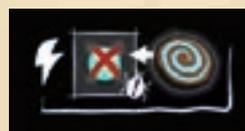
Payez 3 feuilles et retirez 1 goutte d'une case au choix. Cette case peut contenir d'autres gouttes.



Action e

Payez 3 feuilles pour **retirer définitivement du jeu 1 carte** de votre défausse. Effectuez cette action comme décrit au paragraphe **Retirer définitivement des cartes**.

Cas particulier / Exception : La case Sanctuaire supplémentaire entre en jeu grâce à la carte **Clavulinopsis fusiformis** :



Si vous recrutez ce héros, commencez par choisir une case contenant **exactement 1 goutte**. Retirez cette goutte de votre plateau et remplacez-la par la case Sanctuaire. Cette case ne compte

désormais plus comme un "terrain", mais comme une **deuxième case Sanctuaire**, qui, comme celle imprimée sur le plateau, permet de retirer directement les gouttes qui sont poussées dessus. Il est même permis d'ajouter une seconde case Sanctuaire supplémentaire sur son plateau.



Variantes

Plateaux supplémentaires pour les experts

Après quelques parties, vous pourrez également jouer avec les versos différents des plateaux pour varier les parties. Ces versos sont utilisables aussi bien avec l'extension qu'en mode Solo. Ils apportent plus de variété grâce à 4 versos différents, proposant de nouveaux défis.



Mode Solo : le duel contre Gwidyon, le champignon fantôme

Mycelia est parfaitement jouable seul si aucun autre amateur de champignons n'est actuellement disponible.

Mise en place

La mise en place est identique à celle de 2 à 4 joueurs. Prenez le même matériel (1 plateau de jeu, 20 gouttes de rosée et les tuiles Action a & b). Placez le dé sur le **trou pour 2 joueurs** du Sanctuaire. En mode Solo, le second joueur est le "joueur virtuel" **Gwidyon**. Gwidyon est un champignon fantôme qui erre depuis très longtemps au fin fond de la forêt de Mycelia. On murmure même qu'il connaîtrait le nom de la déesse des Bois.

Vous jouerez également les tours de Gwidyon. Pour cela, vous aurez besoin du matériel suivant :

- 1 plateau Tas de feuilles
- 1 tuile Gwidyon
- 6 cartes Solo
- 20 gouttes de rosée

Posez le plateau Tas de feuilles à droite de votre plateau et placez les 20 gouttes dessus. Mélangez les 6 cartes Solo et empilez-les à côté, face cachée. Posez également la tuile octogonale Gwidyon à côté (face Retirer visible).



But du mode Solo

Vous essayez tous les deux de vider votre plateau de ses 20 gouttes de rosée. Le premier à y parvenir remporte la partie.

Déroulement du jeu

1. Vous entamez la partie et effectuez un tour normal, comme d'habitude, en jouant 3 cartes.
2. Vous jouez ensuite pour Gwidyon. Retournez 1 carte Solo et appliquez son(s) effet(s).
3. C'est ensuite de nouveau à vous de jouer, puis à Gwidyon, etc.
4. Continuez ainsi jusqu'à ce que Gwidyon ait retourné sa **5e carte Solo** (et qu'il ne reste donc plus qu'1 seule carte face cachée). Effectuez le tour normalement, puis remélangez les 6 cartes Solo pour former une nouvelle pile, face cachée. Reprenez ensuite le cours normal de la partie.

Cartes Solo

Il y a 6 cartes Solo différentes sur lesquelles apparaît soit le symbole de Gwidyon, soit le vôtre, soit les deux. Selon le cas, les cartes ont alors des effets différents sur Gwidyon ou sur vous.



- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">1. Retournez la tuile Gwidyon.2. Retirez 1 goutte de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-la dans l'un des trous du Sanctuaire. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Retournez la tuile Gwidyon.2. Retirez 2 gouttes de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-les dans les trous du Sanctuaire. |
| | Défaussez toutes les cartes de la rivière à côté de la pioche. Retournez ensuite 5 nouvelles cartes pour former la rivière. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Vous gagnez 1 feuille.2. Retirez 3 gouttes de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-les dans les trous du Sanctuaire. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Vous gagnez 1 feuille.2. Retirez 1 goutte de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-la dans un trou du Sanctuaire. |
| | Déplacez 1 goutte sur votre plateau d'une case au choix vers une case orthogonalement adjacente. |

Tuile Gwidyon

À chaque fois que la tuile Gwidyon est retournée sur sa face Retirer, retirez immédiatement 1 goutte de rosée de son Tas de feuilles et placez-le dans l'un des trous du Sanctuaire. Lorsqu'elle est étournée sur l'autre face, il ne se passe rien.



Particularités du mode Solo

1. Lorsque vous jouez ou recrutez **une carte avec un bonus pour les autres joueurs** à votre tour de jeu, les effets sur Gwidyon sont les suivants :
 - a. Là où vos adversaires auraient normalement pu **retirer des gouttes de rosée**, vous devez également retirer le nombre correspondant de gouttes du **Tas de feuilles de Gwidyon** et les placer sur le Sanctuaire.
 - b. Là où un adversaire aurait pu effectuer le déplacement d'une goutte de rosée, retournez à la place la **tuile Gwidyon** et appliquez son effet le cas échéant.
 - c. Là où vos adversaires auraient **gagné des feuilles, Gwidyon n'obtient rien**. Il ne peut jamais gagner de feuilles.
2. Dès que le Sanctuaire est plein à l'issue d'un tour (que ce soit le vôtre ou celui de Gwidyon), tournez-le. Le symbole du dé et la grille Nouvelle Rosée indiquent où sont déposées les nouvelles gouttes sur **votre plateau. Gwidyon ne reçoit pas de nouvelles gouttes**. Retournez la grille Nouvelle Rosée. Rangez les gouttes de rosées en trop dans la boîte.



Fin de la partie

Si Gwidyon vide en premier son plateau Tas de feuilles de ses 20 gouttes de rosée, il remporte immédiatement la partie ! Vous ne rejouez pas. Si vous videz le premier votre plateau de ses 20 gouttes de rosée, c'est vous qui remportez immédiatement la partie ! Gwidyon ne rejoue pas non plus. En cas d'égalité, si vous videz tous les deux votre plateau de ses 20 gouttes dans le même tour de jeu, vous gagnez tous les deux !

Remarque :

1. Oui, Gwidyon est très puissant ! Vous pouvez lui donner 21 à 25 gouttes au départ pour le freiner un peu.
2. En mode Solo, vous pouvez utiliser ou non les cartes de l'extension. De même, vous pouvez utiliser la face du plateau que vous voulez, normale ou avancée.



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur grand engagement et leurs nombreuses suggestions, en particulier : Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf et les nombreux groupes de test à Rotenburg, Lieberhausen et Krumbach.

Un grand merci également à Dieter Heinzler du service de conseil en champignons de la ville de Ravensburg.



© 2024

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Auteur : Daniel Greiner

Illustrations : Justin Chan, Matt Paquette Co.

Direction artistique : Chiara Bellavite

Développement technique : Tobias Kesselring

Instructions : KniffDesign

Rédacteur : Matthias Karl



241379

Ravensburger