

13+



2-4



45-60mins.

Un jeu de
Tim Eisner

Illustrations de
Mr. Cuddington

Développement par
Ian Allen

Traduction Française : VinParker & Cyunicorn



Le Roi Reginald le Gourmand a la volonté de développer des centaines de terrains dans la mystérieuse et sombre forêt de Grimm. Son coeur est rempli d'avarice à l'idée de tout cet or s'accumulant dans sa chambre à trésor une fois les terrains dégagés et les constructions débutées. Malheureusement, les Bâisseurs Royaux, aussi connus comme les Trois Petits Cochons ont vieilli et les derniers plans de construction qu'ils lui ont présenté étaient pour des maisons en forme de citrouille.

Après s'être disputés avec les vieux et hargneux Frères Cochons, le Roi est à la recherche de quelqu'un d'assez compétent pour construire de simples maisons, en utilisant seulement les matériaux d'autrefois. Les neveux et nièces des célèbres Frères Cochons ont déjà commencé à rejoindre le Palais Royal, désireux de montrer leurs talents. La compétition sera simple : le premier à construire trois maisons gagnera le titre de Bâisseurs Royal, et sa fortune sera faite.

Aperçu du jeu

Dans **La Forêt de Grimm**, vous incarnez un neveu ou nièce d'un des célèbres Trois Petits Cochons, ayant pour mission de construire le plus rapidement possible un lot de 3 maisons de Paille, Bois ou Brique. Les joueurs doivent garder leur stratégie de récolte secrète, pour collecter un maximum de ressources en une fois. Si plus d'un Cochon se trouve sur un Lieu de récolte, les ressources présentes devront être **partagées**. Mais si vous y êtes seuls, vous repartirez avec **toutes** les ressources du site. Les **Cartes Fables** vous permettront de jouer des tours à vos adversaires. A certains moments de la partie, les **Cartes Amis** (Friend) vous permettront de faire connaissance avec toute sorte d'étranges alliés, venus dans la Forêt de Grimm afin de vous aider à accomplir votre tâche. Le premier joueur à avoir construit ses **trois Maisons** (dans n'importe quel combinaison de Paille, Bois et/ou Brique) remporte la partie !

Matériel

4 Plateaux Lieux (collecte de ressources)



Champs

Forêt

Carrière

Marché

4 Plateaux Joueurs

Chaque joueur possède un chariot pour entreposer ses ressources ainsi que 6 terrains à bâtir.

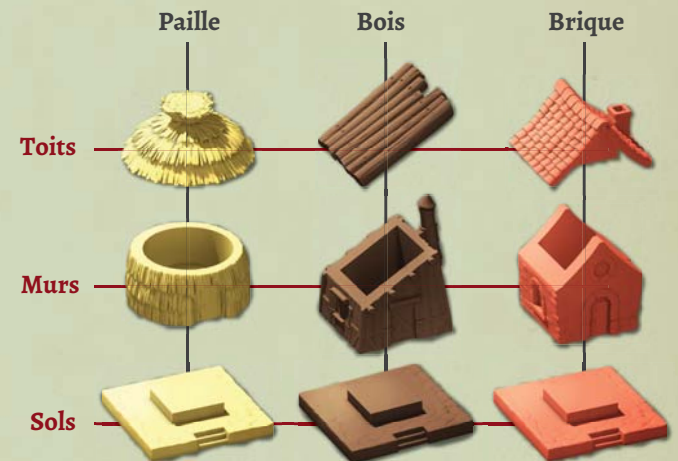


Chariot

★ Terrains à bâtir

45 Sections de Maisons

Ces pièces constituent différentes étapes de construction selon le matériau utilisé. Il y a 5 pièces de chaque type.



16 Cartes de Récolte

4 sets de 4 cartes. Chaque set est identifié par une couleur. Les cartes de récoltes sont utilisées pour placer son cochon sur un Lieu de Récolte.



Face recto du set Orange.



Récolte de Paille

Récolte de Bois

Récolte de Brique

Récolte au Marché

16 Cartes Fable

Les Cartes Fable sont à usage unique qui vous permettront d'interagir avec vos adversaires, afin de les ralentir dans leurs tâches. Ces cartes sont gardées secrètes en main jusqu'à ce que vous décidiez de les jouer. Chaque carte indique quand l'utiliser, et son effet.



Recto

Verso

Nom

Activation

Effet

12 Cartes Amis (Friend)

Chaque Carte Ami vous octroie une capacité spéciale jusqu'à la fin de la partie, mais vous pouvez n'en posséder qu'une seule à la fois. Cette carte doit être placée devant vous, face visible. Chaque carte indique quand l'utiliser, et son effet.



Recto

Verso

Nom

Activation

Effet

45 Ressources

15 ressources de chaque type : paille, bois et brique. Quand «une ressource» est mentionnée dans la règle, prenez celles-ci.



1 Paille

1 Bois

1 Brique

15 Mega Ressources

5 ressources de chaque type : paille, bois et brique. Les valeurs ne sont pas les mêmes selon la ressource.



5 Pailles

4 Bois

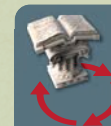
3 Briques

4 Figurines Cochon



1 Figurine 1^{er} Joueur

Le joueur ayant ce marqueur est désigné comme premier joueur.



Lorsque «dans l'ordre du tour» (in turn order) est indiqué, commencez par le premier joueur et continuez en sens horaire.

3 Jetons Bonus 1^{er} Bâtitteur

Récompenses spéciales pour les premiers joueurs bâtissant chaque maison de chaque type.



Le verso de ces jetons indique les possibilités de récompenses offertes.

Mise en place

- 1** Placez les 3 plateaux **Lieux de Récolte** (*Champs, Forêt et Carrière*) au centre de la table, côtes à côtes.

4 Dans une partie à 4 joueurs, rajoutez le plateau **Marché** à côté des trois autres Lieux. A moins de joueurs, ce Lieu n'est pas utilisé.

- 2** Formez la Réserve en plaçant les ressources à côté des plateaux.

- 3** Placez 1 Mega ressource sur chacun des plateau Lieu de Récolte associé.

4 Dans une partie à 4 joueurs, rajoutez une ressource simple de chaque type sur le **Marché**.

- 4** Placez les trois jetons bonus 1^{er} Bâtitseur en dessous de chaque Lieu correspondant.

- 5** Placez les sections des Maisons à côté du plateau.

- 6** Mélangez les cartes Fable et Amis en 2 pioches séparées, et placez les face cachée à côté des Plateaux.

- 7** Chaque joueur choisi une couleur et prend un Plateau, les 3 cartes Récolte et la figurine Cochon de sa couleur.

4 Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur prend aussi la carte **Marché**.

- 8** Le premier joueur est celui qui a mangé du Bacon le plus récemment. Vous êtes prêts à jouer !

Mise en place du jeu



2 Lors d'une partie à 2 joueurs, veuillez suivre les indications page XX.

4 La mise en place pour une partie à 4 est expliquée sur cette page.

Mise en place du joueur



Tour de jeu



Il y a quelques différences entre une partie à 2 et 4 joueurs, expliquées page 6.

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est composée de 3 phases, à jouer dans cet ordre :

1. Récolte | 2. Construction | 3. Préparation de la manche suivante

Phases de jeu

1. Récolte

Lors de cette phase, les joueurs vont se placer sur Lieux de récolte afin de récupérer les ressources qui s'y trouvent.

1. Chaque joueur choisi **une Carte Récolte** de sa main (et **éventuellement** une Carte **Fable** s'il le désire). Tous les joueurs posent leur(s) carte(s) choisie(s) face cachée devant eux.
2. **Toutes** les éventuelles Cartes Fables sont ensuite révélées. Les effets des cartes s'activant lorsqu'elles sont révélées sont appliqués.



Si une carte Fable possède cet icône, le joueur ayant joué cette carte doit placer le **Monstre** sur n'importe quel Lieu de son choix (**maximum : 1 Monstre par Lieu**).



Si plusieurs cartes Fables et/ou Amis doivent s'activer en même temps, traitez les dans l'ordre du tour.

3. Toutes les cartes Récolte sont révélées. Chaque joueur place son Cochon sur le Lieu désigné par la carte qu'il a joué. Puis, appliquez les éventuels effets des cartes Fables s'activant avant la phase de Récolte.
4. Si un Cochon est seul sur un Lieu, son propriétaire récupère **toutes** les ressources présentes. Si plus d'un Cochon est sur un même lieu, ces ressources sont **partagées équitablement** entre les joueurs concernés (faites de la «monnaie» avec la Réserve si nécessaire). Les ressources excédentaires sont laissées et seront disponibles au tour suivant.
5. Appliquez ensuite les cartes Fable s'activant après la phase de Récolte.
6. Chaque joueur récupère sa carte Récolte dans sa main. Toutes les cartes Fable ayant été résolues (y compris les Monstres) sont défaussées, à côté de la pioche des cartes Fable. Certaines cartes Fable doivent rester en jeu plus longtemps : ne les défaussez pas si elles l'indiquent.

Exemple de Récolte ~ Pas à pas

Les trois joueurs ont choisi et placé leurs cartes devant eux. Bleu et Vert ont aussi joué une carte Fable.



Les 2 cartes Fable sont alors révélées. Bleu a joué Bridge Troll (Monstre qu'il choisi de placer sur la Carrière), et Vert a joué Chinny Chin Chin (qui s'active avant la phase de Récolte).



Les cartes Récoltes sont ensuite dévoilées. Bleu et Orange vont dans les Champs, et Vert va dans la Carrière, où un Troll guète...



Les joueurs ont placé leur Cochon. La carte Fable de Vert est activée. Par chance, elle permet de déplacer son Cochon hors du danger que représente le Troll, et décide alors d'aller à la Forêt.

Vert est seul dans la Forêt. Il récolte alors les 5 Bois qui s'y trouve. Bleu et Orange sont ensemble dans les Champs, donc ils doivent partager la Paille s'y trouvant. Il y a 5 Paille. Chacun en prend 2, et la Paille restante est laissée sur place.



Le Bridge Troll est ensuite activé, mais il n'y a aucun Cochon à malmener.

Tous les joueurs récupèrent ensuite leur carte Récolte. Les 2 cartes Fable (y compris le malheureux Troll, vexé par Chinny Chin Chin) sont défaussées.

2. Construction

Lors de cette phase, les joueurs vont pouvoir effectuer des actions pour obtenir de nouvelles Ressources, piocher des **Cartes Fable**, et utiliser leurs ressources pour construire des sections de Maison. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut effectuer 2 actions. Vous pouvez effectuer la même action 2 fois, ou deux actions différentes.

A) Piocher une carte Fable.

Piochez la carte du dessus de la pioche Fable, et ajoutez la à votre main. Vous pouvez avoir autant de carte Fable dans votre main que vous le souhaitez.



B) Collecter 1 ressource

Prenez une ressource de votre choix dans la **Réserve**. Il n'y a aucune limite de ressources pouvant être possédées.



C) Construire

Construisez **une** section de Maison. Pour se faire, payez les ressources nécessaires à la réserve, et ajoutez votre nouvelle section de Maison à votre plateau de jeu. Vous devez utiliser le type de ressource approprié pour construire une section (par exemple, utiliser de la Paille pour construire une section en Paille).

TYPE DE SECTION	COÛT	MAIS AUSSI...
<p>SOL</p>	2	
<p>MUR</p>	4	Piochez une Carte Ami, gardez la ou donnez la à un autre joueur.
<p>TOIT</p>	6	Récupérez éventuellement le jeton Bonus 1 ^{er} Bâtitseur

Vous décidez d'utiliser une de vos actions pour Construire. Vous avez 4 Bois et 3 Pailles, ce qui signifie que vous pouvez construire un Sol en Paille, un Sol en Bois ou un Mur en Bois que vous pourrez placer sur votre Sol en Bois construit au tour précédent. Vous décidez de construire un Mur en Bois. Vous payez les 4 Bois que vous remplacez dans la Réserve, vous prenez la section correspondante, et la placez sur votre Sol en Bois.

Puisque vous avez construit une section de Mur, vous pouvez piocher une carte Ami, et choisir entre la garder ou la donner à quelqu'un d'autre.



RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Les sections de vos Maisons **doivent** être construites dans l'ordre : Sol, puis Mur et enfin Toit.
- Vous pouvez construire plusieurs Maisons à la fois, mais vous ne pouvez **pas construire une Maison d'un type déjà en construction**.
- Une fois une Maison achevée, vous êtes autorisé à débiter la construction d'une nouvelle Maison de ce même type.
- Il y a assez de sections pour construire 5 Maisons de chaque type. Si la réserve présente un élément manquant, **vous ne pouvez pas le construire**.
- Vous pouvez débiter la construction d'une maison seulement si vous avez un **terrain de libre** sur votre plateau.

AMIS

Les Amis sont des personnages d'autres Contes venant vous aider en vous octroyant des pouvoirs spéciaux. A chaque fois que vous construisez une section de Mur, piochez une carte Ami. Révélez la, et choisissez ensuite si vous voulez la garder pour vous ou la donner à un autre joueur (qui ne pourra pas refuser). Voir la section **Cartes Amis** pour plus de détails.

Chaque joueur ne peut avoir **qu'une seule carte Ami en jeu**. Lorsque vous récupérez une carte Ami (choisie ou donnée par un autre joueur), vous devez défausser votre éventuelle précédente carte Ami et garder la nouvelle.

Vous piochez une carte Ami (Rumpelstiltskin) de la pioche après avoir construit une section de Mur. Vous avez déjà Goldilocks comme Ami et voulez la garder. Vous décidez alors de donner Rumpelstiltskin à un autre joueur. Ce joueur est forcé de défausser son Ami en jeu et garder Rumpelstiltskin.



BONUS DE 1^{er} BÂTISSEUR

Lorsque vous achevez la construction d'une maison, s'il s'agit de la **première** Maison de ce **type** (Paille, Bois ou Brique) construite par les joueurs, vous gagnez alors le **jeton Bonus de 1er Bâtitseur** de ce type. Placez ce jeton à côté de votre plateau, et choisissez **un** des bonus parmi :

- 1 Paille, 1 Bois et 1 Brique de la réserve.
- les 2 cartes Fable du dessus de la pioche
- 1 carte Ami du dessus de la pioche (que vous pouvez garder ou donner).

Chaque jeton 1er Bâtitseur est obtenu uniquement pour chaque type de Maison, même si une Maison a été soufflée par le Grand Méchant Loup ou un tout autre effet similaire.



3. Préparation de la manche suivante

La Manche se termine, et vous vous préparez pour la suivante.

1. Donnez le jeton 1^{er} Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
2. Chaque joueur reprend son Cochon et s'assure d'avoir toutes les Cartes Récoltes de sa couleur en main.
3. Les Lieux produisent de nouvelles ressources : placez 1 Méga Ressource sur son Lieu de récolte (et s'ajoutent aux éventuelles Ressources déjà présentes).

4 Dans une partie à 4 joueurs, rajoutez une ressource simple de chaque type sur le Marché.

1.



2.



3.



Rappelez-vous... Il restait 3 Briques dans la Carrière, et 1 Paille dans le Champs lors de ce tour. Avec les nouvelles Méga Ressources ajoutées, de généreuses récoltes s'annoncent pour le tour prochain !

Fin du jeu

A la fin de la Phase de Construction, si un joueur a 3 Maisons terminées, le jeu prend fin, et ce joueur remporte la partie (il n'est pas obligé d'avoir une Maison de chaque type pour gagner) !

- Si **plus d'un joueur** a 3 Maisons terminées, le vainqueur est le Cochon qui a construit le plus de Maisons **solides**. Les Maisons les plus solides sont celles en Brique, puis en Bois et enfin en Paille. Si deux ou plusieurs Cochons sont toujours à égalité, le vainqueur est celui qui possède le jeton Bonus de 1^{er} Bâtitteur du type de la Maison la plus solide.



Le premier à finir 3 Maisons remporte la partie... mais la solidité de ces Maisons est importante en cas d'égalité !

2

Différences à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, un **joueur Neutre**, appelé le **Prince Regal**, prend place avec vous. A chaque tour, il se positionnera sur un des Lieux de Récolte et prendra la moitié des ressources pour lui dans le but d'amasser des réserves pour qu'un jour, il puisse déménager du Palais Royal et construire son petit Palace personnel...

Lors de la mise en place, choisissez une couleur non utilisée pour représenter le Prince Regal. Placez ses cartes Récolte et son Cochon entre les deux joueurs.

Au début de chaque phase de Récolte, choisissez et révélez au hasard une carte Récolte du Prince Régale. Le Prince récupère immédiatement la **moitié** des ressources présentes (arrondie à l'inférieur). Puis, les deux joueurs choisissent leur carte Récolte comme d'habitude.

Le Prince Regal récolte ses ressources **avant** que les cartes des autres joueurs ne soient révélées. Par conséquent, il n'affectera jamais les cartes Fables spécifiant si un Cochon est seul ou avec d'autres Cochons, et il ne sera jamais inquiété par les Monstres. Toutes les ressources collectées par le Prince sont redéposées dans la Réserve.

4

Différences à 4 joueurs

Les règles concernant les parties à 4 joueurs sont expliquées au fur et à mesure dans cette règle, mais résumées ici. Ces différences concernent le **Lieu Marché** qui vient s'ajouter à vos parties. Durant la mise en place, ajoutez ce Lieu à côté des 3 autres Lieux de Récolte (avec une ressource de chaque type dessus), et vérifiez que chaque joueur possède sa **carte Récolte Marché** (chaque joueur doit donc avoir 4 cartes en main en début de partie).

Le Marché est traité comme n'importe quel autre Lieu. Si plusieurs Cochons se retrouvent sur le Marché pendant la Phase de Récolte, les ressources sont partagées comme suit : dans l'ordre du tour, chaque joueur choisi **1 seule ressource**. Chaque joueur devra collecter un **nombre égal** de ressource, laissant chaque ressource en surplus sur le marché (par exemple, s'il y a 3 joueurs et 5 ressources, chaque joueur récupérera 1 ressource, et 2 seront laissées sur le Marché).

Lors de la dernière phase, placez **1 ressource de chaque type** (Paille / Bois / Brique) sur le Marché, venant compléter les éventuelles ressources laissées les tours précédents.

6



Cartes Fable



Résolvez les cartes Amis et/ou Fables activées en même temps toujours dans le sens du jeu.

Chaque joueur peut avoir autant de cartes Fable dans sa main qu'il le souhaite, mais ne peut en jouer qu'une seule par manche, lors de la phase de Récolte. Une fois qu'une carte Fable est révélée, celle-ci indique quand appliquer son effet. Les Fables octroient généralement une capacité à usage unique et la carte doit être ensuite défaussée.



A Friendly Game

Match Amical ~ Fin de la phase de Récolte

Prenez 2 ressources de votre choix à chaque adversaire présent sur le même Lieu que vous.



Mysterious Stranger

Etranger Mystérieux ~ Fin de la phase de Récolte

Si votre Cochon est **seul** dans un Lieu, piochez une **Carte Ami** (et appliquez les règles habituelles d'obtention d'une carte Ami).



Big Bad Wolf

Grand Méchant Loup ~ Fin de la phase de Récolte

Monstre! Tous les Cochons présents dans le Lieu où se trouve le **Grand Méchant Loup** doivent choisir la **section la plus haute** d'une de leurs Maisons en Bois ou en Paille et la remettre dans la réserve.



Night at the Tavern

Nuit à la Taverne ~ Lorsque la carte est révélée

Piochez une **Carte Ami** par joueur, choisissez-en une pour vous, puis distribuez les cartes restantes **aléatoirement** aux autres joueurs (et appliquez les règles habituelles d'obtention d'une carte Ami).



Bridge Troll

Un Troll sous un Pont ~ Fin de la phase de Récolte

Monstre! Tous les Cochons présents dans le Lieu où se trouve le **Troll** doivent donner la moitié des ressources récoltées ce tour-ci (arrondi à l'inférieur) au joueur ayant joué le **Troll**.



Powerful Friends

Puissants Amis ~ Fin de la phase de Récolte

Volez 1 action de la phase de Construction à chaque joueur se trouvant sur le Lieu où se trouve votre Cochon à la fin de la phase de Récolte.



Chimny Chin Chin

Poil de Menton ~ Lors d'un placement sur un Lieu

Si votre Cochon se trouve dans un Lieu où un **Monstre** est présent, vous pouvez le déplacer dans un autre Lieu (*une fois par tour seulement*).



Roar

Rugissement ~ Avant la récolte des ressources

Chacun de vos adversaires se trouvant sur le même Lieu que vous, doit aléatoirement tirer une carte Récolte parmi ses cartes non jouées et s'y rendre immédiatement.



Consult the Oracle

Consultez l'Oracle ~ Fin de la phase de Récolte

Si votre Cochon est **seul** dans un Lieu, vous pouvez prendre 1 **Carte Fable** au hasard dans la main de chaque autre joueur.



Spy Network

Espionnage ~ Fin de la phase de Récolte

Piochez 2 Cartes Fable pour chaque Cochon adverse se trouvant sur le même lieu que vous.



Ghostly Whispers

Murmures fantomatiques ~ Fin de la phase de Récolte

Si votre Cochon est **seul** dans un Lieu, piochez **4 Cartes Fable**, gardez-en 2 et défaussez les 2 autres.



Taxation

Taxes ~ Fin de la phase de Récolte

Quiconque ne se trouvant **pas** sur votre Lieu à la fin de la phase de Récolte de la prochaine manche devra défausser toutes ses ressources sauf une. *Gardez cette carte devant vous jusqu'à ce qu'elle soit entièrement résolue.*



Hired Help

Aide à l'embauche ~ Lorsque la carte est révélée / manche suivante

Payez **immédiatement** 2 ressources (à la réserve). Lors de la **prochaine phase de Récolte**, celle-ci sera **doublée** (prenez les ressources en plus dans la réserve). *Gardez cette carte devant vous jusqu'à ce qu'elle soit entièrement résolue.*



Wishing Well

Puit à Voeux ~ Lorsque la carte est révélée

Echangez les cartes Récolte de 2 autres Joueurs (*qu'elles aient été jouées face cachée normalement ou face visible suite à un effet particulier*). *A la fin de la manche, les joueurs récupéreront leur carte Récolte.*



Little Helpers

Petites aides ~ Fin de la phase de Récolte

Si votre Cochon est **seul** dans un Lieu, vous gagnez 2 actions supplémentaires lors de la phase de Construction.



Wolf

Loup ~ Avant la récolte des ressources

Monstre! Si n'importe quel Cochon partage un Lieu avec le **Loup**, toutes les ressources de ce Lieu sont détruites (*remettez les dans la réserve*) avant que quiconque de puisse les récolter.



Cartes Ami



Résolvez les cartes Amis et/ou Fables activées en même temps toujours dans le sens du jeu.

Chaque joueur peut avoir au maximum 1 Carte Ami à la fois. Placez cette carte devant vous, face visible : elle vous octroie une capacité spéciale tant que vous la possédez. Sur chaque carte est indiqué à quel moment elle s'active, et son effet. C'est à vous de vous rappeler cette capacité au bon moment !



Ali Baba

Ali Baba ~ Fin de la phase de Récolte

Sournois : si vous êtes **seul** sur un Lieu, vous pouvez voler 2 ressources de votre choix du plateau d'un autre joueur.



Cinderella

Cendrillon ~ Une fois les cartes Récolte révélées

Cocher Magique : prenez 2 ressources du Lieu où vous allez **avant** que les autres Cochons ne se rendent à leur destinations. Puis, la récolte s'effectue normalement (*y compris pour vous*).



Evil Queen

Reine Sorcière ~ Avant de révéler les Cartes Fable

Sorcellerie : attendez que tous les autres joueurs aient joué leur Carte Récolte et Fable, puis choisissez un joueur : regardez secrètement sa carte Récolte et Fable, **puis** jouez vos propres Cartes Récolte et Fable.



Fairy Godmother

Fée Marraine ~ Début de la phase de Récolte

Baguette Magique : piochez une carte Fable. **Défaussez la Fée Marraine** à tout moment pour défausser jusqu'à 3 Cartes Fable de votre main. Gagnez ensuite le même nombre de ressources de la Réserve (*n'importe quelle combinaison de n'importe quel type désiré*).



The Golden Goose

L'Oie aux Oeufs d'Or ~ Fin de la phase de Récolte

Oeufs d'Or : si vous êtes seul sur un lieu, gagnez 1 ressource de votre choix de la réserve. **Défaussez l'Oie aux Oeufs d'Or** à tout moment pour obtenir 2 ressources de votre choix de la réserve.



Goldilocks

Boucle d'Or ~ Début de la phase de Récolte

Entrée par effraction : **défaussez Boucle d'Or** pour prendre 1 ressource de chaque type **et** 1 Carte Fable (tirée aléatoirement) **d'un** adversaire de votre choix.



Puss in Boots

Le Chat Botté ~ Pendant la construction

Confiscation : lors de la construction d'une section de Maison, vous pouvez payer 1 partie du coût de construction en utilisant 1 ressource du type approprié du plateau de n'importe quel autre joueur.



Red Riding Hood

Le Petit Chaperon Rouge ~ Quand elle est obtenue / effet continu

Connaissance des Loups : quand vous gagnez Le Petit Chaperon Rouge, récupérez 2 Cartes **Loup** de la pioche Fable dans votre main; mélangez ensuite le Paquet Fable. (*S'il n'y a pas 2 Cartes Loup dedans, fouillez dans sa Pile de Défausse.*) Durant la Phase de Récolte, si 1 Carte **Monstre Loup** ou **Grand Méchant Loup** termine dans votre Lieu, vous pouvez défausser cette Carte **Monstre** sans effet.



Robin Hood

Robin des Bois ~ Fin de la phase de Récolte

Voler aux Riches : vous pouvez voler jusqu'à **2 ressources** de votre choix du plateau de n'importe quel Cochon se trouvant sur votre Lieu. Si vous le faites, **donnez 1 ressource** de votre propre plateau à un adversaire de votre choix.



Rumpelstiltskin

Nain Tracassin ~ Fin de la phase de Récolte

Maître Artisan : 1 fois par manche, vous pouvez convertir 1 ressource Paille en 1 ressource Bois ou Brique. **Défaussez le Nain Tracassin** à n'importe quel moment pour convertir toutes vos ressources Pailles en ressources Brique ou en ressources Bois.



Snow White

Blanche Neige ~ Fin de la phase de Récolte

La Plus Belle du Royaume : chaque cochon se trouvant dans votre Lieu doit vous donner une Carte Fable de leur main (*s'ils en ont au moins une*).



Thumbelina

Poucelina ~ Une fois les cartes Récolte révélées

Amis Ailés : vous pouvez (une fois par phase de Récolte) mélanger vos cartes Récolte non jouées, en révéler 1 au hasard, et vous y rendre à la place du Lieu initialement joué.

Monster : Monstre
Friend Card : Carte Ami
Fable Card : Carte Fable
Gather Card : Carte Récolte
Location : Lieu (Champs, Forêt, Carrière)

Discard : Défausser
Gain : Obtenir / gagner
Draw : Piocher
Randomly : Aléatoirement
Steal : Voler
Move : Se déplacer
Card Face Up : Carte face visible
Collect : Collecter / Récolter
Alone : Seul

Keep : Garder
Pay : Payer
Supply : Réserve
Each : Chaque
Opponent : Adversaire
Resource : Ressources (Paille/Bois/Brique)
Deck : Pioche

