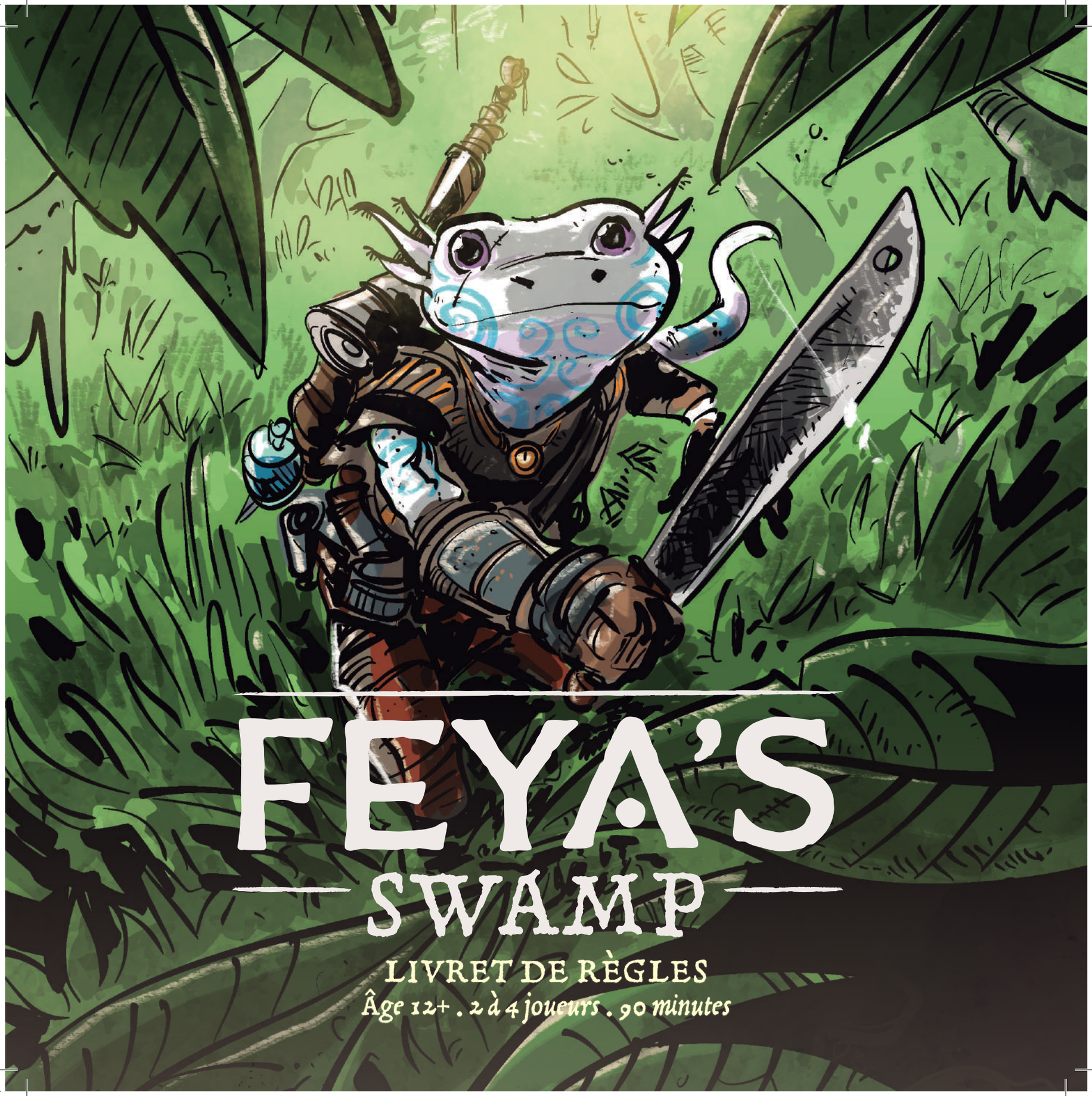
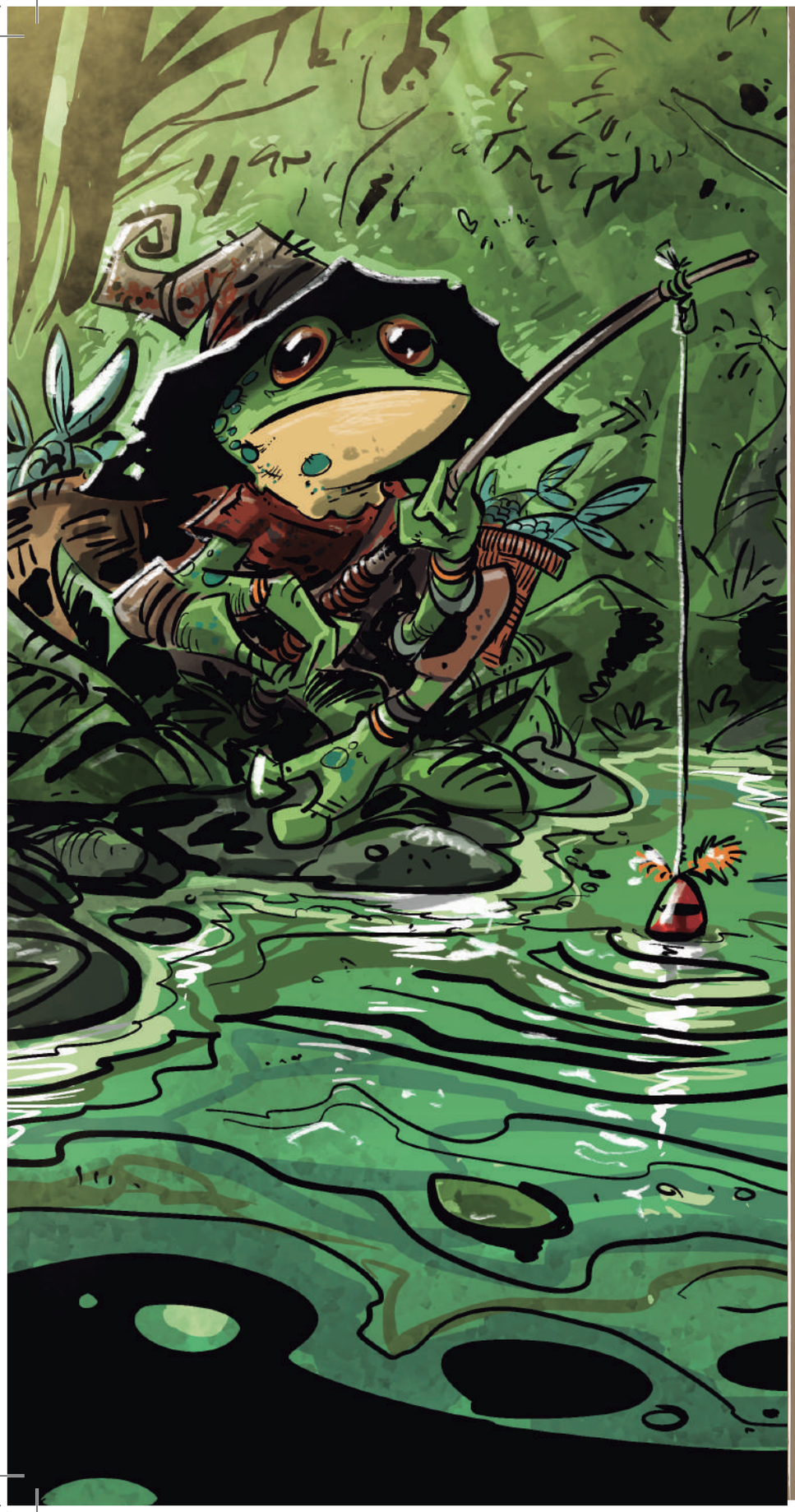


FEYA'S SWAMP

LIVRET DE RÈGLES

Âge 12+ . 2 à 4 joueurs . 90 minutes



Cela fait maintenant trois ans que l'expédition revenue de l'Ouest nous a révélé l'existence du Marais de Feya, notre nouveau foyer.

Nous y avons fondé nos premières colonies, et une paix réelle s'est installée entre les quatre clans. Gorgé de vie et imprégné de mana, le marais nous tend les bras, promesse d'un avenir radieux. Autour de nous, d'anciens temples se dressent comme des sentinelles oubliées, nous appelant à repousser les frontières du connu pour retrouver les trésors enfouis de nos ancêtres.

Nous vivons une ère de grandes opportunités. Chaque clan peut désormais tracer sa propre voie, bâtir sa destinée et s'épanouir pleinement. Les guides des quatre clans ont su mener notre essor avec sagesse, préservant l'équilibre et l'harmonie entre nos peuples. Bientôt, les ombres du passé ne seront plus qu'un souvenir.

Mais même en poursuivant cette paix, un désir brûle en nous : faire briller notre clan au-dessus des autres, et façonner ce nouveau monde à notre image. Car si tout peut changer, notre fierté, elle, ne vacillera jamais...

BUT DU JEU

Dans ce jeu, vous prenez la tête d'un clan d'habitants du Marais de Feya bien décidés à devenir le groupe le plus prospère. Pour y parvenir, vous devrez vous adapter à un environnement changeant, repérer les meilleurs lieux pour pêcher et vous installer, et trouver les bons partenaires pour vendre votre précieuse récolte. Mais ce n'est pas tout : les anciens temples abandonnés qui entourent le marais abritent de puissantes divinités, et c'est à vous de les réveiller. Explorez ce marais mystique, honorez les dieux par de majestueuses célébrations, et bâtissez la gloire de votre clan.

Le jeu se déroule en 4 manches. À l'issue de la dernière, le clan ayant accumulé le plus de points de victoire sera couronné vainqueur !

Auteurs : Helge Ostertag et Anselm Ostertag
Illustrations : Mihajlo Dimitrievski
Édition et développement : José Manuel Álvarez et Jorge Larraín
Design graphique : Laura Mena
Écriture des règles : José Manuel Álvarez
Révision des règles : Jorge Larrain, Simón Weinstein et Andrew Campbell
Traduction française : Valentin Le Lay
Relecture : Tabatha Picard
Adaptation graphique : Elise Tredan

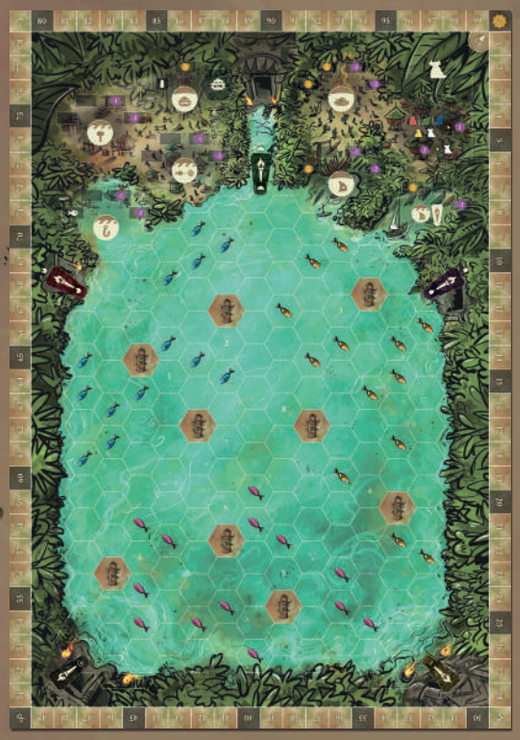
GRAIL GAMES

Retrouvez toutes nos règles ici !

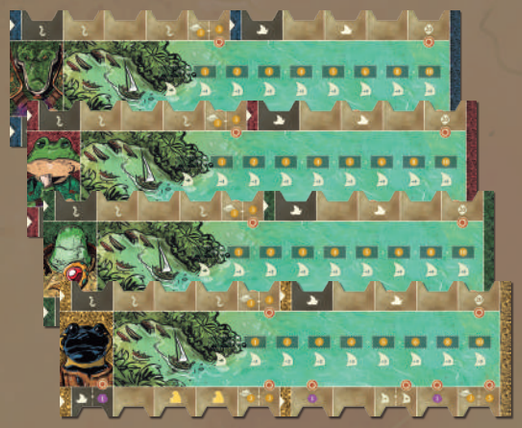
@grailgames
1 Chemin de la Coume, 09300 LAVELANET
grailgames.games

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU
MAGASIN OU
DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

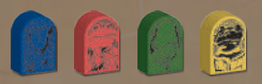
MATÉRIEL



1 plateau Marais à double face



4 plateaux Clan à double face



4 marqueurs Ordre du tour (1 par clan)



12 marqueurs Objectif (3 par clan)



1 plateau Manches



21 meeples Ouvrier (5 de 3 clans et 6 d'un clan)



80 tuiles Village (20 par clan)



12 meeples Bateau (3 par clan)



1 Totem



1 marqueur Bloqueur



8 meeples Ouvrier neutres (Axolotls blancs)



5 tuiles spéciales du Clan des Salamandres



10 tuiles Esprit



80 marqueurs Poisson



4 marqueurs Navigation (1 par clan)



4 marqueurs Score (1 par clan)



4 tuiles PV 100/200 (1 par clan)



40 gemmes de Mana



52 pièces d'or (20 de valeur 1, 16 de valeur 5, 10 de valeur 10 et 6 de valeur 20)



20 tuiles Temple



20 tuiles Bonus de manche



10 cartes Guide



8 cartes Objectif



6 cartes Score



6 cartes Pêche



4 aides de jeu



1 livret de règles

MISE EN PLACE

Zone commune

Ⓐ Placez le plateau Marais au centre de la table. Utilisez le côté correspondant au nombre de joueurs pour cette partie.

Ⓑ Mélangez les tuiles Esprit et sélectionnez-en 2 au hasard. Placez-les sur le plateau Marais, sur les emplacements correspondant à leurs numéros au dos. Si une tuile ne pouvant être placée est prise, ignorez-la et choisissez une nouvelle tuile à la place.

Ⓒ Placez le plateau Manches à côté du plateau Marais.

Ⓓ Mélangez les 6 cartes Pêche et placez-en 4 face visible sur le plateau Manches, en les mettant sur les emplacements prévus à cet effet. Remettez le reste des cartes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

Ⓔ Mélangez les 6 cartes Score et placez 2 d'entre elles face visible sur le plateau Manches, en les mettant sur les emplacements prévus à cet effet. Remettez le reste des cartes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

Ⓕ Séparez les tuiles Bonus par manche et mélangez-les séparément. Ensuite, pour chacune des 4 manches, placez face visible autant de tuiles qu'il n'y a de joueurs sur le plateau Manches, dans les cases prévues à cet effet. Remettez le reste des tuiles dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

Ⓖ Placez une tuile Esprit au hasard dans chaque emplacement de Manche du plateau Manches.

Ⓗ Mélangez les 8 cartes Objectif et placez 3 cartes face visible sur la table, à côté du plateau Manches. Remettez le reste des cartes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

Ⓘ Prenez le nombre de tuiles Temple nécessaires selon le nombre de joueurs, puis placez-les dans les zones de temple correspondantes du plateau Marais. Empilez les tuiles sur chaque temple, avec la tuile qui rapporte le plus de PV en haut et celle qui a le moins de PV en bas, de sorte que les tuiles descendent par ordre décroissant de PV.

Ⓙ Mélangez les 10 cartes Guide et placez-en 7 face visible sur la table à proximité du plateau Marais. Remettez le reste des cartes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie. Si la carte ***Chef*** apparaît parmi celles-ci, mettez le marqueur Bloqueur à côté. Sinon, remettez également celui-ci dans la boîte.



Ⓚ Placez les meeples Ouvrier neutres (Axolotl), le Totem et les tuiles Esprit restantes sur les emplacements correspondants du plateau Marais.

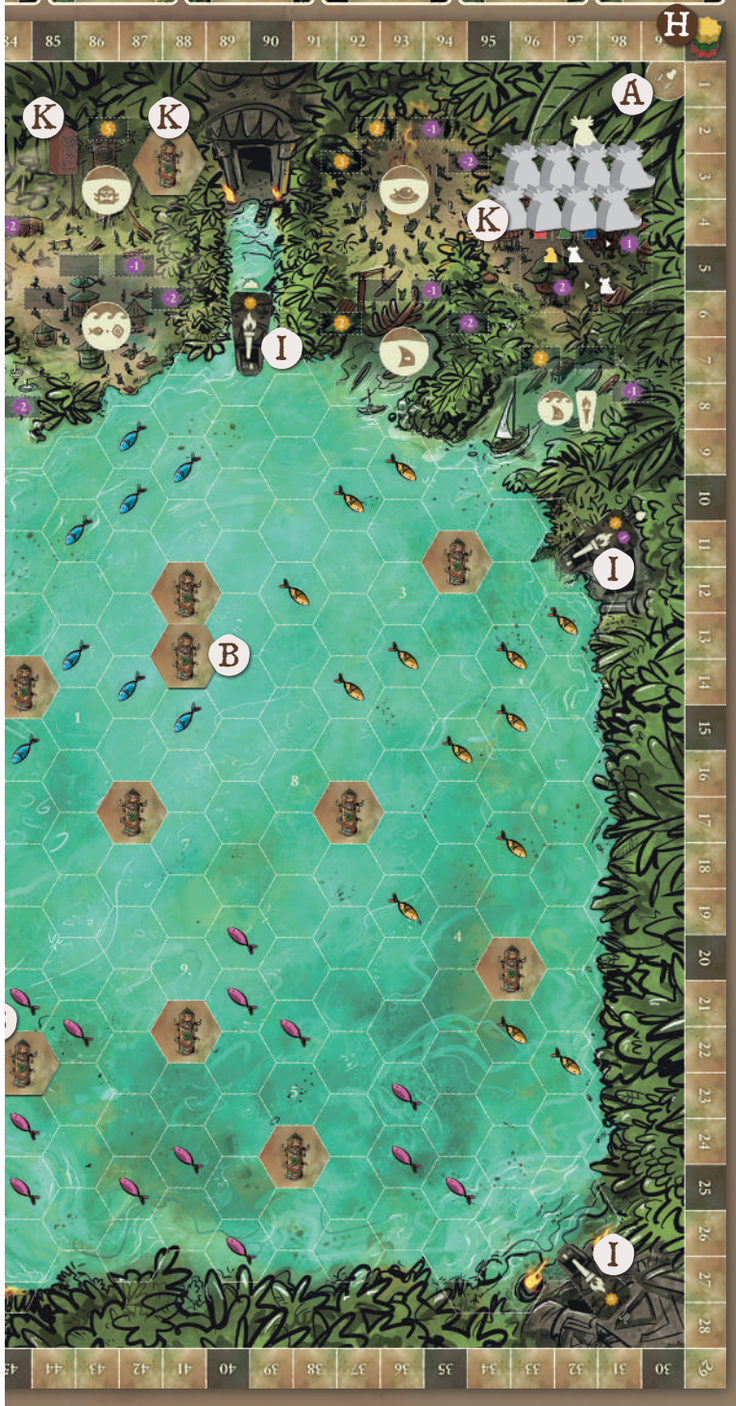
Ⓛ Créez une réserve commune près du plateau Marais contenant les marqueurs Poisson, les pièces d'Or et les gemmes de Mana. Ces ressources sont considérées comme illimitées. Vous pouvez, si nécessaire, les remplacer par n'importe quel élément pour les représenter.



MISE EN PLACE

Zone personnelle











A Choisissez un plateau Clan parmi les 4 disponibles (Crocodiles (bleu), Tortues (vert), Grenouilles (rouge) et Salamandres (jaune)) et placez-le devant vous. Pour les premières parties, nous recommandons d'utiliser le côté normal du plateau, qui est le même pour chacun des clans. Une fois que vous êtes prêts à faire des parties plus avancées, vous pouvez utiliser le côté asymétrique du plateau portant le symbole de la feuille de lotus (☯) qui fonctionne légèrement différemment pour chaque clan (voir page 16). Il n'est pas nécessaire que tous les joueurs jouent avec le même côté (normal ou avancé) du plateau personnel.

B Prenez les tuiles Village correspondant à la couleur de votre plateau Clan et placez-les dans les 20 emplacements disponibles de votre plateau.

C Prenez les ouvriers de la couleur de votre Clan. Laissez-en 3 dans votre réserve personnelle qui sera disponible dès le début de la partie. Les 2 autres sont placés sur les 2 tuiles Village situées à côté des emplacements accordant un nouvel ouvrier à votre plateau Clan lorsqu'ils sont construits.

Pour le clan des Crocodiles, le sixième ouvrier ne peut être placé que du côté avancé du plateau (☯). Remettez-le dans la boîte si vous jouez du côté normal.

D Prenez les meeples Bateau de la couleur de votre Clan, puis placez-les sur les 3 tuiles Village qui se trouvent à côté de l'emplacement accordant 1 nouveau Bateau à votre plateau Clan lorsqu'il est construit.

E Prenez le marqueur Navigation de votre Clan et placez-le sur la piste Navigation de votre plateau Clan.

F Placez le marqueur Ordre du tour de votre Clan sur le plateau Manches.

G Prenez les 3 marqueurs Objectif de votre Clan et mettez-les dans votre réserve personnelle.

H Placez le marqueur Score de votre Clan sur la case 0 PV du plateau Marais.

I Prenez 20 pièces d'Or, 1 gemme de Mana, 3 marqueurs Poisson, et 1 aide de jeu et placez-les dans votre réserve.

MISE EN PLACE
Positions de départ

Avant de commencer la partie, il est important de suivre les étapes suivantes pour définir votre guide de départ, l'ordre du tour de la première manche et vos positions de départ sur le plateau Marais.

I. Choisir le guide de départ

En commençant par la dernière personne qui a joué dans la boue, et en allant dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur doit choisir et prendre 1 des 7 cartes Guide qui sont face visible à côté du plateau Marais et la mettre dans sa réserve. Ce guide sera celui que ce joueur utilisera lors de la première manche. Ensuite, placez un marqueur Poisson par-dessus les cartes qui n'ont été sélectionnées par aucun joueur.

ANATOMIE D'UNE CARTE GUIDE



Initiative
Définit l'ordre du tour dans la manche

Portée de navigation
Définit la valeur de base du nombre d'emplacements dont vous pouvez vous déplacer avec l'un de vos bateaux pendant la manche

Valeur d'expansion
Définit le coût de construction pour chacune des tuiles Village pendant la manche

Capacité spéciale
Indique la capacité spéciale à laquelle votre clan aura accès pendant la manche (voir l'Annexe « Cartes Guide » en page 15)

II. Définir l'ordre du tour

Chaque joueur doit placer son marqueur Ordre du tour dans la partie de la 1re Manche du plateau. Le joueur qui choisit le guide avec la valeur d'initiative la plus basse sera la première personne à jouer cette manche, et son marqueur ira en premier. Celui qui choisit le guide avec la deuxième initiative la plus basse jouera en deuxième, et ainsi de suite.

III. Colonies de départ

Conformément à l'ordre du tour indiqué sur le plateau Manches, chaque joueur prend à tour de rôle l'une des 3 tuiles Village de départ de son plateau Clan (celles bordées d'une couleur plus foncée), puis la place sur le plateau Marais, jusqu'à ce que chaque joueur ait ainsi placé toutes ses tuiles de départ.



Pour ce faire, les joueurs doivent suivre les règles de placement suivantes :

1. Elles peuvent être placées dans n'importe quel emplacement d'eau adjacent à l'emplacement d'un Esprit (y compris les emplacements et tuiles déjà imprimées).

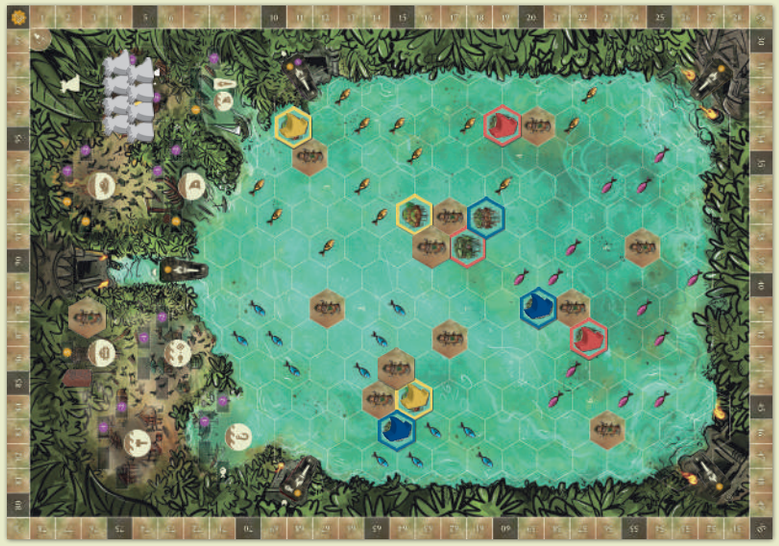
2. Vous ne pouvez pas placer une tuile Village de départ sur une île où vous êtes déjà présent. Vos 3 tuiles Village de départ doivent être placées sur 3 îles différentes.

3. Vous ne pouvez pas placer une tuile Village si cela relie deux îles séparées en une seule île.

4. Si la tuile que vous placez est accompagnée d'un meeple Bateau, vous devez placer le Bateau par-dessus la tuile sur le plateau Marais. Celle-ci sera la position de départ du Bateau lorsque vous commencerez la partie.

Un autre joueur peut, sans que cela pose problème, placer une tuile Village de départ sur la même île, ou adjacente au même emplacement d'une tuile Esprit.

Exemple : *voici comment les tuiles Village de départ ont été placées dans une partie à 3 joueurs.*



Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur doit alterner et placer des tuiles Village d'une couleur inutilisée en suivant l'ordre du tour et les règles ci-dessus. Ces villages « neutres » sont placés pour être utilisés avec l'action VENDRE (page 8) et CÉLÉBRER (page 10).

COMMENT JOUER

Le Marais de Feya est une terre fertile, propice à l'établissement et à l'essor de notre clan. Mais chaque clan possède ses propres tendances et aspirations, et savoir en tirer parti pourrait bien faire toute la différence.

Heureusement, les guides sont là pour partager leur sagesse et accompagner notre développement. Choisir le bon conseiller au bon moment sera la clé pour prendre l'avantage... et mener notre clan vers la victoire.

Une partie de « Swamp of Feya » se joue sur 4 manches, et chaque manche est constituée de 3 phases :

I. PHASE REVENUS
II. PHASE TOURS
III. PHASE DE MAINTENANCE

Vous pouvez obtenir des points de victoire pendant la partie, qui sont comptabilisés sur la piste de score autour du plateau Marais. De plus, une fois que les 4 manches sont terminées, un décompte final des points de victoire est effectué.

I. PHASE REVENUS

Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit les ressources et compétences correspondant aux revenus indiqués sur son plateau Clan et, dans certains cas, sur sa carte Guide. Ces indications sont marquées par une icône de Soleil.



Pour recevoir un revenu présent sur le plateau Clan, la tuile Village présente à proximité d'une icône de revenus doit avoir été construire lors d'une manche précédente. Au début de la première manche, vous ne recevez qu'une seule gemme de Mana du village de départ qui a été construit.

Cette phase peut être effectuée simultanément et individuellement par chaque joueur.

Exemple : *le clan des Salamandres a débloqué les emplacements ci-dessous de son plateau, il reçoit donc 2 gemmes de Mana lors de la phase Revenus. Puisqu'il possède la carte Guide « Marchand », il reçoit également 8 pièces d'Or.*



II. PHASE TOURS

Dans l'ordre du tour visible sur le plateau Manches, chaque joueur effectue son tour en choisissant l'une des actions suivantes :

A) Action en bateau, placer un ouvrier
B) Action au sol, placer un ouvrier
C) Passer

En plus de l'action, vous pouvez, à tout moment pendant votre tour, effectuer les échanges suivants :

a) Échanger 2 gemmes de Mana contre 1 ouvrier neutre (Axolotl) (s'il en reste de disponibles).
b) Échanger 1 ouvrier (n'importe lequel) contre 1 gemme de Mana.

Avant de terminer votre tour, vérifiez si vous avez atteint l'un des objectifs (voir les cartes Objectif à la page 14) qui se trouvent à côté du plateau Manches. Si c'est le cas, placez l'un de vos marqueurs Objectif sur la carte sur l'emplacement disponible avec la valeur la plus élevée, puis marquez immédiatement ces Points de victoire en faisant avancer d'autant de cases votre marqueur Score sur la piste Score du plateau Marais.

A) Actions en bateau



Pour effectuer ces actions, vous devez placer l'un de vos ouvriers disponibles (un ouvrier de votre clan ou neutre) dans une case d'action en bateau disponible. Ces cases sont représentées par ce symbole sur le haut de l'icône :

Vous ne pouvez jamais placer un ouvrier dans une case qui est déjà occupée par un autre ouvrier.

Certaines cases peuvent accorder des ressources ou des Points de victoire supplémentaires aux joueurs qui les occupent. Parfois, vous devez également dépenser des gemmes de Mana afin de pouvoir occuper certaines cases.

Toutes les actions en bateau impliquent vos meeples Bateau. Lorsque vous placez un ouvrier dans l'une de ces cases, vous pourrez effectuer l'action correspondante avec chacun de vos bateaux actuellement disponibles sur le plateau Marais.

Chacun de vos meeples Bateau peuvent se déplacer au maximum du nombre d'emplacements indiqué sur la portée de navigation de votre carte Guide, plus les éventuels bonus que vous avez sur votre piste Navigation, votre plateau Clan ou autres. Le bateau doit ensuite effectuer l'action correspondante là où il a terminé son déplacement. **Vous ne pouvez pas déplacer un meeple Bateau si l'action correspondante n'est pas effectuée ensuite. Cela signifie que, pour déplacer un bateau, vous devez obligatoirement effectuer l'action sélectionnée avec l'ouvrier.**



Les meeples Bateau ne peuvent se déplacer que dans des emplacements d'eau et ne peuvent jamais terminer leur mouvement sur un autre meeple Bateau. Cependant, les bateaux peuvent se déplacer à travers des emplacements d'eau occupés par d'autres bateaux.

Les actions en bateau sont expliquées à la page suivante.

PÊCHER



En fonction de votre capacité de déplacement, vous pouvez déplacer chacun de vos bateaux disponibles vers un emplacement contenant un poisson de la saison. Ces poissons sont ceux indiqués sur la tuile Poisson de la manche actuelle, sur le plateau Manches.

Ensuite, pour chaque bateau ayant effectué l'action, prenez autant de marqueurs Poisson de la réserve commune que la capacité de pêche vous le permet et mettez-les dans votre réserve personnelle.

Votre capacité de pêche est représentée par cette icône , que vous pouvez trouver sur votre plateau Clan ou sur la carte Guide « Pêcheur ». Chaque icône en votre possession correspond à 1 marqueur Poisson par bateau qui effectue l'action. Vous pouvez également augmenter votre capacité de pêche pour un tour en utilisant la tuile Bonus correspondante (page 14).

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas déplacer un bateau si celui-ci n'effectue pas l'action Pêcher.

Exemple : *Pour cette manche, seuls les poissons violets peuvent être pêchés* **A**. *Le clan des Salamandres possède 2 Bateaux dans le marais et sa portée de navigation est de 5 (guide + piste Navigation)* **B**. *Sa capacité de pêche est de 2 : 1 pour avoir débloqué la capacité sur son plateau, et 1 autre pour l'utilisation du guide « Pêcheur »* **C**. *Le premier bateau* **D** *ne se déplace que de 4 emplacements sur un poisson violet, ce qui rapporte au clan 2 marqueurs Poisson. Le deuxième bateau* **E** *est incapable d'atteindre un emplacement avec un poisson violet. Il ne peut pas se déplacer, puisqu'il ne serait pas en mesure d'effectuer l'action.*







VENDRE

En fonction de votre capacité de déplacement, vous pouvez déplacer chacun de vos bateaux disponibles vers un emplacement libre à côté d'au moins une tuile Village. Vous pouvez terminer le déplacement de votre bateau dans un emplacement libre adjacent à plus d'une tuile Village.

Vous pouvez ensuite placer des marqueurs Poisson de votre réserve personnelle sur toute tuile Village adjacente au bateau, selon les règles suivantes :

1. Les marqueurs Poisson sont placés sur la tuile Village correspondante. Ils peuvent être placés sur une tuile Village vide, ou sur un autre marqueur Poisson qui y est déjà présent.

2. Chaque tuile Village peut contenir un maximum de 3 poissons empilés.

3. Si cette tuile Village appartient à un clan autre que le vôtre, chaque marqueur Poisson que vous placez vous rapportera des pièces d'Or de la réserve commune en fonction de sa position sur la tuile. Si c'est le premier marqueur Poisson sur la pile, il vous rapporte 4 pièces d'Or. Si c'est le deuxième marqueur Poisson, il vous rapporte 3 pièces d'Or, et si c'est le troisième marqueur, il vous rapporte 2 pièces d'Or.

Si le village est de votre couleur, vous ne gagnerez aucune pièce d'Or à y placer des marqueurs Poisson. Cependant, ces marqueurs Poisson vous rapporteront des Points de victoire plus tard (voir l'action Célébrer en page 10).

4. Si la tuile Village fait partie d'une île qui contient le Totem, chaque marqueur Poisson que vous placez sur la tuile d'un clan autre que le vôtre vous rapportera une pièce d'Or supplémentaire.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas déplacer un bateau si celui-ci n'effectue pas l'action Vendre !

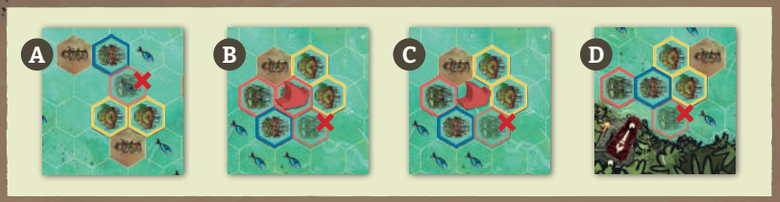
Exemple : *le clan des Grenouilles possède 2 bateaux dans le marais et sa portée de navigation est de 4 (guide + piste Navigation). Le premier bateau* **A** *se déplace de 3 emplacements et vend 2 poissons au premier village* **B**, *plaçant ainsi le premier marqueur Poisson sur la tuile Village et empilant le second par-dessus le premier, ce qui rapporte 7 pièces d'Or au clan des Grenouilles. Ce même bateau vend ensuite 2 poissons au deuxième village* **C**, *ce qui ne rapporte aucune pièce d'Or puisque ce village appartient au clan des Grenouilles. Le deuxième bateau* **D** *vend un poisson, qui est le deuxième dans la pile, ce qui rapporte 3 pièces d'Or au clan.*



CONSTRUIRE UN VILLAGE

En fonction de votre capacité de déplacement, vous pouvez déplacer chacun de vos bateaux disponibles vers un emplacement libre adjacent à un emplacement dans lequel un village peut être construit. Ces emplacements doivent être situés à côté d'une île (tuile Village ou tuile Esprit).

Chaque bateau ne peut construire qu'une tuile Village dans cet emplacement adjacent libre, tant que sa construction ne relie pas 2 îles ou plus (A) ou ne bloque pas complètement l'accès à un bateau (B) (C) ou à un temple (D).



Pour construire un village, vous devez payer les ressources suivantes pour chaque tuile Village :

1. 3 pièces d'Or pour chaque Esprit (tuile ou pré-imprimé) présent sur l'île en question.

2. Autant de pièces d'Or qu'indiqué par la valeur d'expansion de votre carte Guide.

Ensuite, vous devez placer, dans l'emplacement choisi, la première tuile Village disponible dans l'une des 4 pistes de votre plateau Clan. S'il y a un bonus sur l'emplacement du plateau Clan de la tuile que vous venez de construire, il vous est immédiatement accordé (voir page 16). Si la tuile est accompagnée d'un meeple Bateau, celui-ci est immédiatement placé sur le plateau Marais, par-dessus la tuile que vous venez de construire.

Souvenez-vous que vous ne pouvez pas déplacer de bateau si celui-ci n'effectue pas l'action Construire un village.

Remarque : certains emplacements de pêche peuvent disparaître du plateau de jeu si une tuile Village est construite par-dessus.

Exemple : *le clan des Grenouilles possède 3 bateaux dans le marais et sa portée de navigation est de 6 (guide + piste Navigation) (A). Le premier bateau (B) se déplace de 3 emplacements et construit un nouveau village sur l'île centrale, prenant la première tuile de la piste en haut à gauche de son plateau Clan (C) et la plaçant sur l'île (D). Puisque l'île centrale contient 2 tuiles Esprit, et que la valeur d'expansion de son Guide (Moine) est de 4, le coût de construction est de 10 pièces d'Or. Puisque le joueur du clan des Grenouilles n'a plus de pièces d'Or, le reste de ses bateaux ne bouge pas et il ne construit pas plus de villages.*





NAVIGUER

En fonction de votre capacité de déplacement, vous pouvez déplacer chacun de vos bateaux disponibles vers un emplacement libre dans le marais. Il s'agit du seul moyen de déplacer des bateaux sans avoir à également effectuer une autre action.

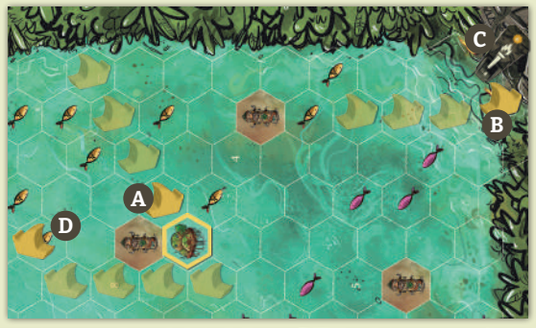
Remarque : sur la carte de 3-4 joueurs, vous ajoutez 2 emplacements de déplacement supplémentaires pour chacun de vos bateaux.

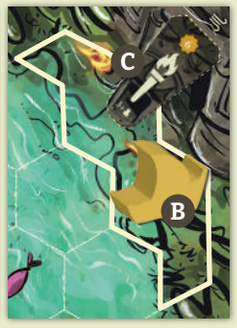
De plus, grâce à cette action, lorsque vous atteignez une case comportant une tuile Temple, située aux abords du marais, vous pouvez également visiter un temple. Lorsque vous visitez un temple, votre déplacement prend fin immédiatement. Prenez alors la tuile Temple située au sommet de la pile et recevez immédiatement la récompense indiquée.

Vous ne pouvez prendre qu'une tuile Temple de chaque type pendant la partie.

Les emplacements d'eau comportant un temple et ayant une forme particulière sont différents des emplacements d'eau classiques. Leur accès ne peut jamais être entièrement bloqué par le placement de tuiles Village ou Esprit. De plus, plusieurs bateaux peuvent s'y trouver simultanément à la fin d'un tour.

Exemple : *Le clan des Salamandres possède 3 bateaux dans le marais et sa portée de navigation est de 4 (guide + piste Navigation). Lorsque cette action est choisie, le joueur ajoute 2 déplacements supplémentaires à chaque bateau, puisqu'il s'agit d'une partie à 3 joueurs. Le premier bateau (A) se déplace de 3 emplacements vers la droite. Le deuxième bateau (B) se déplace de 3 emplacements vers le ⥤ et collecte la tuile de temple du dessus de la pile (C) qui rapporte 6 Points de victoire. Le troisième bateau (D) se déplace de 4 emplacements vers un emplacement avec un poisson jaune.*





B) *Actions au sol*



Pour effectuer ces actions, vous devez d'abord placer l'un de vos ouvriers disponibles (un ouvrier de votre clan ou neutre) dans une case d'action au sol disponible. Ces cases sont représentées par ce symbole sur le haut de l'icône :

Vous ne pouvez jamais placer un ouvrier dans une case qui est déjà occupée par un autre ouvrier.

Certaines cases peuvent accorder des ressources ou des Points de victoire supplémentaires aux joueurs qui les occupent. Parfois, vous devez également dépenser des gemmes de Mana afin de pouvoir occuper certaines cases.

Les différentes actions au sol sont les suivantes :



AMÉLIORER LES VOILES

Déplacez votre marqueur Navigation d'une case vers la droite sur votre plateau Clan et vous obtenez immédiatement les Points de victoire pour ce déplacement.

Vous pouvez dès maintenant ajouter cette nouvelle valeur de navigation à la portée de navigation fournie par votre carte Guide.

Exemple : *Le clan des Salamandres choisit cette action et déplace son marqueur d'une case sur la piste Navigation. Il a désormais une portée de navigation de +3 et gagne immédiatement 4 Points de victoire.*







CÉLÉBRER

Choisissez une île sur le plateau Marais sur laquelle se trouvent des poissons, pour organiser un festival dédié aux divinités. Pour chaque tuile Village se trouvant sur l'île et sur laquelle se trouvent des marqueurs Poisson, et peu importe les couleurs du village, vous recevez immédiatement 1 Point de victoire. De plus, si vous avez organisé une célébration sur l'île où se trouve le Totem, vous obtenez 3 Points de victoire supplémentaires.

Ensuite, chaque joueur, y compris le joueur dont c'est le tour, reçoit 1 Point de victoire pour chaque poisson placé sur les tuiles Village de sa propre couleur. Enfin, remettez dans la réserve commune tous les marqueurs Poisson placés sur cette île.

Exemple : *Le clan des Grenouilles décide d'organiser un Festival sur cette île. Puisque 5 tuiles Village contiennent des poissons sur cette île, il obtient 5 Points de victoire. Ensuite, retirez tous les poissons de ces tuiles.*



4 poissons ont été retirés des tuiles bleues. Le clan des Crocodiles obtient donc 4 PV. 5 poissons ont été retirés des tuiles jaunes. Le clan des Salamandres obtient donc 5 PV. Enfin, 2 poissons ont été retirés des tuiles rouges. Le clan des Grenouilles obtient donc 2 PV.





VÉNÉRER UN NOUVEL ESPRIT

Prenez une tuile Esprit de la réserve commune et ajoutez-la à un emplacement vide sur le plateau Marais, en suivant les règles de placement ci-dessous :

1. La tuile doit être adjacente à une tuile Village ou à une autre tuile Esprit.

2. Vous ne pouvez pas la placer sur une île qui possède déjà le Totem.

3. Vous ne pouvez pas relier 2 îles ou plus en plaçant la tuile.

4. Vous ne pouvez pas bloquer complètement l'accès à une tuile Village ou à un Temple en la plaçant.

Une fois la tuile Esprit placée, prenez le Totem et mettez-le par-dessus.

Remarque : certains emplacements de pêche peuvent disparaître du plateau de jeu si une tuile Esprit est construite par-dessus.

Exemple : *Le clan des Grenouilles décide de vénérer un nouvel esprit sur cette île. Il prend une tuile Esprit dans la réserve commune et la place sur un emplacement valide de l'île* **A**. *Ensuite, le Totem est pris de l'autre île où il se trouve actuellement et est déplacé à l'endroit où la nouvelle tuile Esprit vient d'être placée* **B**.



C) *Passer*

Vous pouvez choisir de passer. Peut-être que vous n'avez plus d'ouvriers à utiliser, ou que vous avez une toute autre raison. Dans tous les cas, lorsque vous choisissez cette action, vous ne pouvez plus jouer pour le reste de cette manche.

Pour passer, suivez les étapes suivantes :

1. Prenez l'une des tuiles Bonus de manche de la manche en cours encore disponibles sur le plateau Manches (vous pouvez voir les effets de ces tuiles en page 14).



2. Si votre carte Guide offre un bonus lorsque vous effectuez l'action Passer, récupérez cette récompense.

3. Remettez votre Guide parmi ceux qui sont sur la table, à côté du plateau Marais.

4. Prenez une nouvelle carte Guide (différente de celle que vous venez de remettre) pour la prochaine manche. S'il y a des marqueurs Poisson dessus, vous les récupérez aussi.

5. Retournez face cachée la nouvelle carte Guide devant vous pour vous souvenir que vous ne pouvez plus jouer pendant cette manche.

Si vous êtes la dernière personne dans cette manche à passer, procédez également à cette étape finale :

6. Prenez la tuile Esprit pour la manche en cours sur le plateau Manches et placez-la sur le plateau Marais en suivant les règles de l'action VÉNÉRER UN NOUVEL ESPRIT.

Remarque : la dernière personne peut jouer seule plusieurs tours pendant une manche tant qu'il lui reste des ouvriers disponibles et que tous les autres joueurs ont passé.



III. PHASE DE MAINTENANCE

Une fois que tous les joueurs ont choisi de passer, les étapes suivantes de la phase de Maintenance doivent être effectuées dans l'ordre afin de commencer la prochaine manche. **Cette phase est ignorée après la 4e manche. À la place, procédez directement à la Fin de la partie.**

1. Chaque joueur récupère ses ouvriers sur le plateau Marais.

2. Placez les ouvriers neutres qui étaient sur le plateau Marais dans la réserve commune.

3. Retournez face cachée la carte Pêche pour la manche actuelle. Cela aide à indiquer que la manche est terminée.

4. Placez un marqueur Poisson sur chaque carte Guide non sélectionnée.

5. Chaque joueur montre sa nouvelle carte Guide, puis, en fonction de ces nouvelles cartes, définissez l'ordre du tour pour la nouvelle manche. Placez les marqueurs dans le nouvel ordre du tour sur le plateau Manches en fonction des initiatives des nouvelles cartes Guide.

Après avoir effectué chacune de ces étapes, commencez la nouvelle manche, en recommençant par la phase Revenus, la phase Tours puis enfin la phase de Maintenance.

FIN DE LA PARTIE

Notre peuple s'est trouvé un nouveau foyer, et l'Âge des Marais a commencé. Un jour, les guides des générations futures raconteront comment les quatre clans ont bâti cette terre ensemble, unissant leurs forces et trouvant leur juste place aux côtés des esprits de Feya. Aujourd'hui, les villages sont érigés... mais lequel des clans marquera le plus durablement les chants et les mémoires de nos descendants ?

Une fois la phase Tours de la quatrième manche terminée, vous procédez au calcul du score final. C'est là que les points de victoire gagnés tout au long de la partie sont additionnés :



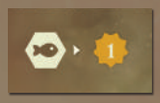
1. Les Points de victoire pour chacune des îles sur le plateau Marais sont comptés. Pour ce faire, chaque joueur doit compter combien de tuiles Village il a sur l'île en question, puis multiplier cette somme par le nombre d'esprits qui se trouvent sur la même île.

Exemple : *Sur cette île, le clan des Crocodiles a construit 4 villages. Puisque cette île contient 2 esprits, le joueur du clan des Crocodiles gagne 8 Points de victoire.*





2. Chaque joueur additionne le nombre de Points de victoire qu'il obtient des 2 cartes Score sur le plateau Manches (voir Cartes Score en page 13).



3. Chaque joueur reçoit 1 Point de victoire pour chaque marqueur Poisson qui est encore sur ses tuiles Village placées sur le plateau Marais.



4. Chaque joueur reçoit 1 Point de victoire pour chaque gemme de Mana qu'il a dans sa réserve personnelle.



5. Chaque joueur reçoit 1 Point de victoire par groupe de 10 pièces d'Or qu'il a dans sa réserve personnelle.

Le joueur qui possède le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Félicitations ! Votre clan s'est imposé comme le plus accompli du marais de Feya. Des chants célébreront vos exploits, et les récits de vos réalisations résonneront à travers les âges, transmis de génération en génération.



CARTES SCORE



Les joueurs obtiennent autant de Points de victoire que le carré du plus grand nombre de villages connectés de leur couleur dans le marais.

Exemple : *le plus grand groupe de villages connectés du clan des Salamandres est de 4 et se situe sur cette île* **A** *. Il obtient donc 16 (4x4) Points de victoire.*





Les joueurs obtiennent 3 Points de victoire pour chaque île sur laquelle leur clan a le plus de villages (y compris celles où ils sont à égalité pour la première place).

Exemple : *la couleur du clan des Crocodiles domine sur 2 îles* **A**, *et est à égalité avec un autre clan sur une autre* **B**. *Il obtient donc 9 Points de victoire.*





Les joueurs obtiennent 4 Points de victoire pour chacun de leurs villages sur l'île la plus grande (ou les îles les plus grandes si égalité).

Exemple : *le clan des Grenouilles possède 2 villages sur la plus grande île du marais* **A**. *Il obtient donc 8 Points de victoire.*





Les joueurs obtiennent 5 Points de victoire pour chacun de leurs villages adjacents à un temple.

Exemple : *le clan des Crocodiles possède 3 villages adjacents à des temples* **A**. *Il obtient donc 15 Points de victoire.*





Les joueurs obtiennent 5 Points de victoire pour chaque île sur laquelle ils ont exactement 1 village (et pas plus).

Exemple : *le clan des Salamandres ne possède qu'un village sur deux îles différentes uniquement* **A**. *Il obtient donc 10 Points de victoire.*





Les joueurs obtiennent 4 Points de victoire pour chacun de leurs villages l'île la plus petite (ou les îles les plus petites si égalité).

Exemple : *dans le plateau final, il y a 3 îles de 3 emplacements* **A**, *qui sont les plus petites du marais. Le clan des Grenouilles possède 1 village dans 2 d'entre eux* **B**. *Il obtient donc 8 Points de victoire.*



TUILES BONUS DE MANCHE

Ces tuiles sont obtenues lorsque vous passez à chaque manche (page 11) et ne peuvent être utilisées qu'une seule fois dans n'importe quelle manche après celle dans laquelle vous les avez reçues. Vous pouvez utiliser plusieurs de ces tuiles en un seul tour.

MANCHE I

Vous pouvez dépenser ces tuiles sur une action pendant la phase Tours. Elles peuvent être utilisées dans la 2e, 3e et 4e manche.

Ajoutez 3 à votre portée de navigation pendant un tour.

Ajoutez 2 à votre portée de navigation pendant un tour.

Ajoutez 1 à votre capacité de pêche pour chaque bateau pendant un tour.

Payez 3 pièces de moins pour construire chaque tuile Village pendant un tour.

Payez 2 pièces de moins pour construire chaque tuile Village pendant un tour.

MANCHE II

Ces tuiles vous permettent d'effectuer une action spéciale lors de votre tour pendant la phase Tours, sans avoir à placer l'ouvrier correspondant. Elles peuvent être utilisées dans la 3e et 4e manche.

Action CONSTRUIRE

Action PÊCHER

Action VENDRE

Action CÉLÉBRER

Action AMÉLIORER LES VOILES

MANCHE III

Vous pouvez utiliser ces tuiles à tout moment pendant votre tour pour effectuer l'échange représenté. Elles peuvent être utilisées dans la 4e manche.

1 gemme de Mana contre 1 ouvrier neutre

4 pièces d'Or contre 1 ouvrier Neutre

6 pièces d'Or contre 2 gemmes de Mana

2 gemmes de Mana contre 4 marqueurs Poisson

3 gemmes de Mana contre 16 pièces d'Or

MANCHE IV

Lorsque vous obtenez ces tuiles, vous recevez le nombre de Points de victoire indiqué.

2 4 6 8 10

CARTES OBJECTIF



Avoir au moins 1 tuile Village sur chaque île.



Avoir au moins 5 tuiles Village sur une île.



Avoir au moins 2 tuiles Village par île, sur 5 îles différentes.



Atteindre la case +4 sur votre piste Navigation.



Avoir au moins 3 tuiles Village par île, sur 3 îles différentes.



Déverrouiller 2 ouvriers sur votre plateau Clan.



Pêcher au moins 7 poissons en un seul tour pendant l'action PÊCHER.



Obtenir au moins 30 pièces d'Or en un tour pendant l'action VENDRE.

CARTES GUIDE



CHEF
Initiative : 1 / Valeur d'expansion : 7 / Portée de navigation : 5

Compétence : pendant la phase Revenus, vous pouvez placer le marqueur Bloqueur sur une case d'action spécifique du plateau Marais. Celui-ci devient alors réservé uniquement pour vous pendant la phase Tours de cette manche.



NAVIGATEUR
Initiative : 2 / Valeur d'expansion : 6 / Portée de navigation : 5

Compétence : pendant la phase Revenus, déplacez votre marqueur de 1 case vers l'avant sur la piste Navigation de votre plateau Clan, puis recevez immédiatement les Points de victoire associés au déplacement.



PÊCHEUR
Initiative : 3 / Valeur d'expansion : 5 / Portée de navigation : 4

Compétence : pendant l'action PÊCHER (page 8) dans la phase Tours, augmentez de 1 la capacité de pêche de chaque meeple Bateau que vous possédez.



MOINE
Initiative : 4 / Valeur d'expansion : 4 / Portée de navigation : 4

Compétence : pendant la phase Revenus, vous recevez 2 gemmes de Mana supplémentaires.



CONTEUR
Initiative : 5 / Valeur d'expansion : 3 / Portée de navigation : 3

Compétence : lorsque vous passez, vous obtenez immédiatement 3 Points de victoire pour chaque tuile Temple que vous possédez.



BÂTISSEUR
Initiative : 6 / Valeur d'expansion : 3 / Portée de navigation : 3

Compétence : vous disposez d'une case d'action supplémentaire exclusivement pour effectuer l'action CONSTRUIRE UN VILLAGE (page 9) pendant la phase TOURS.



GUERRIER
Initiative : 7 / Valeur d'expansion : 3 / Portée de navigation : 2

Compétence : pendant la phase Revenus, vous recevez 2 meeples Ouvrier neutres de la réserve commune.



MARCHAND
Initiative : 8 / Valeur d'expansion : 2 / Portée de navigation : 2

Compétence : pendant la phase Revenus, vous recevez 8 pièces d'Or de la réserve commune.



ARTISTE
Initiative : 9 / Valeur d'expansion : 2 / Portée de navigation : 1

Compétence : quand vous passez, vous obtenez immédiatement 3 Points de victoire, puis effectuez une action CÉLÉBRER (page 10).



SAGE
Initiative : 10 / Valeur d'expansion : 1 / Portée de navigation : 1

Compétence : quand vous passez, vous obtenez immédiatement 3 Points de victoire pour chaque île où vous avez le plus de tuiles Village (y compris en cas d'égalité pour la première place).

Détails des
PLATEAUX CLAN AVANCÉS

CLAN DES CRODODILES
Contient un meeple Ouvrier supplémentaire qui peut être débloqué.



CLAN DES TORTUES
Débloque jusqu'à 2 revenus supplémentaires de gemmes de Mana. Le plateau a également moins d'emplacements sans avantages.



CLAN DES GRENOUILLES
Débloque l'entrée sur la piste Navigation et améliore la capacité de pêche avant tous les autres clans. Le plateau a cependant plus d'emplacements sans avantages que n'importe quel autre clan.



CLAN DES SALAMANDRES
Contient 5 tuiles spéciales du Clan des Salamandres qui vous permettent de mieux vous adapter aux différentes situations au cours de la partie. Lorsqu'un emplacement contenant une case avec le symbole ? est débloqué, vous ajoutez l'une des tuiles dans cette case de sorte afin de pouvoir en tirer le bénéfice.



ANNEXE

Iconographie des plateaux Clan :

Augmentez la capacité de pêche de tous vos bateaux.

Obtenez immédiatement 3 Points de victoire et effectuez l'action CÉLÉBRER (page 10).

Recevez 3 Points de victoire pendant la phase Revenus.

Placez immédiatement un nouveau meeple Bateau sur la tuile Village qui vient d'être construite. Vous pouvez l'utiliser à partir du prochain tour.

Recevez X pièces d'Or pendant la phase Revenus.

Recevez 1 gemme de Mana pendant la phase Revenus.

Recevez 1 nouveau meeple Ouvrier. Vous pouvez l'utiliser à partir du prochain tour.

Avancez immédiatement d'une case sur la piste Navigation et obtenez également immédiatement les PV correspondants.

Avancez d'une case sur votre piste Navigation et recevez également les PV correspondants lors de la phase Revenus.

Iconographie des tuiles Temple et des cases d'action :

Obtenez X Points de victoire

Obtenez X gemme(s) de Mana

Obtenez X marqueur(s) Poisson

Payez X gemme(s) de Mana

Chaque bateau peut se déplacer de +2 emplacements supplémentaires pendant ce tour.