LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans *Storyfold* : *Bois Sauvage*.

Pour découvrir comment jouer, ouvrez simplement le Livret d'Histoire au Prologue : *L'Appel de la Nature* et suivez les instructions qui y sont indiquées.

Une fois que vous aurez appris à jouer, vous pourrez vous référer à ce Livret de Règles pour vous remémorer les différents éléments du jeu et leur fonctionnement.

CARTES ACTION

Les capacités de Luma sont représentées par 4 cartes Action qui lui permettent d'explorer les ténèbres et de guérir la forêt. Pendant la Phase de Luma, vous sélectionnez les actions que vous souhaitez effectuer, vous lancez les dés pour obtenir des succès et vous résolvez les capacités de ces cartes. Chaque action est décrite ci-dessous.

ÉBLOUIR

Invoque un puissant éclat lumineux pour repousser les Créatures et éclairer votre chemin.

Pour **Éblouir 1 Créature**, vous devez obtenir 1 succès pour chaque ● sur la carte Créature.
Si vous y parvenez, déplacez cette Créature à la fin de la Rivière et placez un jeton Étourdi dessus.

Pour **Avancer le marqueur Lumière**, vous devez obtenir au moins 1 succès.
Si vous y parvenez, avancez le marqueur Lumière d'une case vers la droite pour chaque succès.

AIDER

Tous les défis n'impliquent pas de livrer bataille. Certains consistent à apporter votre aide.

Pour **Résoudre 1 lieu Aide**, vous devez obtenir 1 succès pour chaque ● sur le lieu.
Si vous y parvenez, placez un marqueur Lieu sur ce lieu et résolvez son effet.

Pour **Gagner des Cristaux**, vous devez obtenir au moins 1 succès.
Si vous y parvenez, placez un Cristal sur 1 de vos cartes Action pour chaque succès obtenu.

EXPLORER

Les Bois Sauvages regorgent de chemins sombres et de secrets qui n'attendent que d'être découverts.

Pour **Résoudre 1 lieu Exploration**, vous devez obtenir 1 succès pour chaque ● sur le lieu.
Si vous y parvenez, placez un marqueur Lieu sur ce lieu et résolvez son effet.

Pour **Piocher des cartes Exploration**, vous devez obtenir au moins 1 succès.
Si vous y parvenez, piochez une carte Exploration pour chaque succès. Conservez-en 1 et défaussez les autres.

GUÉRIR

Libérer les Créatures de l'emprise de l'Ombre rétablira l'équilibre de la forêt.

Pour **Guérir 1 Créature**, vous devez obtenir 1 succès pour chaque ● sur la carte Créature.
Si vous y parvenez, défaussez cette Créature et gagnez les Cristaux indiqués sur la carte Créature, en les plaçant chacun sur une carte Action de votre choix.

Pour **Gagner de l'Esprit**, vous devez obtenir au moins 1 succès.
Si vous y parvenez, déplacez le marqueur Esprit de 1 case vers la gauche pour chaque succès.

CARTES

CARTES LUMA ET BROM

Les cartes Luma et Brom proposent de puissantes capacités qui peuvent changer le cours d'un Chapitre. Ces capacités peuvent être utilisées à tout moment, en appliquant l'effet de la carte.

La capacité **Luma & Brom** vous permet de placer Brom dans la défausse Ombre au lieu de piocher la dernière carte Ombre de chaque Chapitre. Lorsque vous le faites, retournez la carte Luma face Luma visible. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par Chapitre.

La capacité **Luma** vous permet de dépenser 1 Cristal pour relancer 1 dé. Vous pouvez à nouveau relancer ce dé ou d'autres dés en dépensant 1 Cristal pour chaque relance.

La capacité **Protection** vous permet d'Éblouir 1 Créature en dépensant 1 Cristal. Lorsque vous le faites, déplacez 1 carte Créature à la fin de la Rivière et placez 1 jeton Étourdi dessus. Retournez ensuite la carte *Brom* face Soins visible.

La capacité **Soins** vous permet de gagner 2 Esprits en dépensant 2 Cristaux. Retournez ensuite la carte Brom face Protection visible.

CARTES OMBRE

Les cartes Ombre reflètent la lutte intérieure de Luma face aux ténèbres.

Lorsqu'il vous est demandé de piocher une carte Ombre, résolvez son effet MISE EN JEU et placez-la, face visible, dans la défausse Ombre.

CARTES HISTOIRE

Les cartes Histoire narrent l'histoire de Luma et de son voyage à travers les Bois Sauvages.

Lorsqu'il vous est demandé de prendre une carte Histoire, cherchez la carte Histoire numérotée correspondante dans le paquet Chapitre et prenez-la.

- Sauf indication contraire, rangez les cartes Histoire dans la boîte après avoir résolu leur effet MISE EN JEU.

CARTES EXPLORATION

Il existe deux types de cartes Exploration : les Bienfaits vous aident dans votre aventure et les Fléaux vous entravent.

Tout au long du voyage de Luma, vous ajoutez des cartes supplémentaires à votre paquet Exploration, notamment des Compagnons et des Traumas.

Lorsque vous piochez une carte **Bienfait**, placez-la dans l'un de vos emplacements Bienfait vide.

Lorsque vous piochez une carte **Fléau**, résolvez immédiatement son effet MISE EN JEU.

- Si tous vos emplacements Bienfait sont pris, vous pouvez choisir n'importe quelle carte Bienfait, y compris celle que vous venez de piocher, et soit résoudre son effet, soit la défausser pour libérer son emplacement.
- Si le paquet Exploration est vide lorsque vous devez y piocher une carte, mélangez la défausse Exploration, placez-la sur son emplacement, puis piochez votre carte.
- Lorsque vous voyagez, les cartes de votre zone Bienfait restent avec vous. Elles ne sont retirées que si vous les utilisez ou les défaussez.
- Les cartes Trauma restent dans votre zone Bienfait et ne peuvent être retirées qu'en utilisant votre action Guérir.

CARTES CRÉATURE

Les cartes Créature sont ajoutées à la Rivière et vous font perdre de l'Esprit .

Lorsqu'une carte Créature est piochée ou mise en jeu, résolvez immédiatement son effet MISE EN JEU : il indique l'emplacement de la Rivière dans lequel la Créature doit être placée.

Lorsqu'une Créature s'active, perdez autant d'Esprit que la valeur indiquée sur sa carte, puis résolvez son effet APRÈS ACTIVATION.

- Si le paquet Créature est vide lorsque vous devez y piocher une carte, mélangez la défausse Créature, placez-la face cachée sur l'emplacement Créature, puis piochez une carte Créature.
- Si un effet vous permet de défausser une carte Créature, ne gagnez pas les Cristaux indiqués sur cette carte : vous ne les gagnez que si vous réussissez à Guérir la Créature.

CONCEPTS

LA RIVIÈRE

Les quatre emplacements numérotés (3+, 4+, 5+ et 6+) et les trois emplacements vierges (-) situés au bas du Livret d'Histoire forment la Rivière. Chaque emplacement peut contenir une carte Action ou Créature.

La Rivière commence à l'emplacement 3+ et se termine à l'emplacement immédiatement à droite de la dernière carte dans la Rivière. Au cours de la partie, les cartes se déplacent et glissent fréquemment au sein de la Rivière.

Chaque fois qu'il y a un emplacement vide entre des cartes de la Rivière, vous devez **Nettoyer la Rivière**. Pour ce faire, toutes les cartes sont déplacées vers la gauche afin de combler les emplacements vides entre les cartes.

- Lorsqu'une carte est placée ou déplacée dans un emplacement spécifique de la Rivière qui contient déjà une carte, prenez cette carte ainsi que toutes les cartes à sa droite et faites-les glisser d'un emplacement jusqu'à la fin de la Rivière. Placez ensuite la carte initiale dans l'emplacement libéré.
- Lorsqu'une carte est déplacée vers un emplacement adjacent à la Rivière, elle est échangée avec la carte qui se trouve déjà dans cet emplacement.
- S'il y a 7 cartes dans la Rivière lorsque vous devez piocher une carte Créature, à la place défaussez cette carte et perdez autant d'Esprit que la valeur indiquée sur la carte Créature.

LANCER LES DÉS

8 faces **10 faces** **12 faces**

Lorsque vous effectuez des actions, vous devez lancer des dés pour obtenir des succès. Vous commencez la partie avec cinq dés à 8 faces. Certains effets vous permettent d'ajouter des dés à 10 et 12 faces jusqu'à la fin du Chapitre.

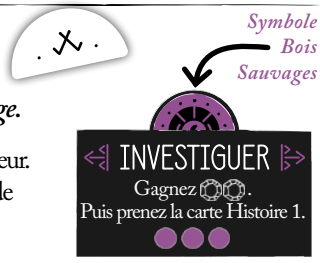
- Lorsque vous effectuez une action, vous devez lancer au moins 1 dé.
- Lorsque vous utilisez une capacité qui vous permet de relancer des dés, vous choisissez parmi les dés déjà lancés ceux que vous souhaitez relancer, puis conservez le nouveau résultat obtenu.
- Lorsque vous tentez la capacité supérieure d'une carte Action et que vous n'obtenez pas suffisamment de succès, vous pouvez choisir de résoudre la capacité inférieure en utilisant les succès déjà obtenus.
- Si vous n'obtenez aucun succès, la tentative échoue complètement : déplacez la carte Action à la fin de la Rivière, puis Nettoyez la Rivière.

LIEUX

Chaque Scène se compose de plusieurs lieux, représentant les endroits visités par Luma au cours de son voyage.

Les Scènes contiennent à la fois des **lieux Exploration** et des **lieux Aide**, identifiables à leur symbole et à leur couleur. Pour tenter d'Explorer un lieu, utilisez la carte Action correspondante et obtenez autant de succès que le nombre de points indiqués au bas de ce lieu. Si vous réussissez, placez un marqueur Lieu sur ce lieu et résolvez son effet.

Certains lieux requièrent que le marqueur Lumière soit sur la case centrale de la piste Bois Sauvages avant que vous puissiez tenter de les résoudre. Ces lieux sont marqués d'un symbole Bois Sauvages (voir ci-contre).



Exemple de lieu Exploration

- Les lieux reliés par une ligne doivent être résolus de gauche à droite. Avant de tenter de résoudre un lieu connecté par une ligne, tous les lieux connectés à sa gauche doivent avoir été préalablement résolus.
- Certains lieux sont soumis à des restrictions que vous devez respecter avant de tenter de les résoudre. Ces restrictions sont détaillées au début et en italique dans la zone de texte.
- Les lieux comportant un marqueur Lieu ne peuvent pas être résolus une seconde fois.

PISTE BOIS SAUVAGES

La piste Bois Sauvages indique les progressions respectives de Luma et de l'Ombre.

Lorsque vous **avancez** le marqueur Lumière ou Ombre, déplacez-le d'une case vers le centre de la piste Bois Sauvages.
Lorsque vous **reculez** l'un des marqueurs, éloignez-le d'une case du centre.

Certaines cases de la piste Bois Sauvages comportent des symboles qui déclenchent divers effets Ombre, décrits dans la mise en place de la Scène. Lorsque le marqueur Ombre atteint ces cases, résolvez ces symboles de la gauche vers la droite.

- Les marqueurs Lumière et Ombre ne peuvent jamais sortir de la piste ou franchir la case centrale.
- Si le marqueur Ombre recule, ne résolvez aucun effet Ombre.

CRISTAUX

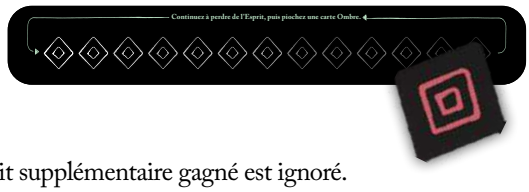
Les Cristaux contiennent la gratitude des Créatures et des animaux que Luma rencontre.

Lorsque vous gagnez un Cristal (), placez-le sur l'une de vos 4 cartes Action. Si vous gagnez plusieurs Cristaux à la fois, vous pouvez les répartir sur différentes cartes Action.

Après avoir lancé les dés et obtenu au moins 1 succès, vous pouvez dépenser des Cristaux pour obtenir un succès supplémentaire par Cristal dépensé. Les Cristaux doivent être dépensés depuis la carte Action en cours de résolution.

- Chaque carte Action peut contenir jusqu'à 3 Cristaux.
- Les Cristaux se déplacent avec leur carte Action et restent sur les cartes Action entre les Scènes.

ESPRIT



L'Esprit représente la détermination de Luma face aux ténèbres.

Lorsque vous gagnez de l'Esprit (), déplacez le marqueur Esprit d'autant de cases vers la gauche. S'il atteint la case la plus à gauche de la piste Esprit, tout Esprit supplémentaire gagné est ignoré.

Lorsque vous perdez de l'Esprit, déplacez le marqueur Esprit d'autant de cases vers la droite. S'il vous est demandé de perdre plus d'Esprit qu'il ne vous en reste, vous devez continuer à perdre de l'Esprit en repartant du début de la piste Esprit, puis piocher une carte Ombre.

JETONS ÉTOURDI

L'étourdissement d'une Créature offre à Luma un répit face au danger.

Lorsqu'un jeton Étourdi est présent sur une Créature, vous ne perdez pas d'Esprit lorsque cette Créature s'active.
Cependant, vous résolvez toujours son effet APRÈS ACTIVATION. Remettez ensuite ce jeton Étourdi dans l'emplacement Jetons Étourdi.

Au maximum, 1 jeton Étourdi peut être présent sur chaque Créature.

REMPORTER UNE SCÈNE

La première page de chaque Scène décrit les deux façons dont la Scène peut se terminer : soit Luma l'emporte, soit l'Ombre l'emporte.

La section *Luma l'emporte* indique ce que vous devez faire pour terminer la Scène avec succès. Lorsque c'est fait, résolvez la section *Luma l'emporte* de la Scène.

Si le marqueur Ombre atteint la case centrale de la piste Bois Sauvages, l'Ombre l'emporte, même si le marqueur Lumière s'y trouve déjà. Résolvez immédiatement la section *L'Ombre l'emporte* de la Scène.

Résoudre *L'Ombre l'emporte* ne signifie pas que vous avez perdu ! Vous poursuivrez bien souvent votre voyage.

SAUVEGARDE ET RANGEMENT

Vous pouvez sauvegarder votre partie après n'importe quelle Scène. Après avoir effectué les étapes de voyage, au lieu de procéder à la mise en place de la Scène suivante, suivez les étapes ci-dessous pour sauvegarder votre partie.

PAQUETS DE CARTES

1. Placez la défausse Ombre, la défausse Exploration et la défausse Créature face visible par-dessus leur paquet respectif, demeurant lui-même face cachée.
2. Rassemblez votre carte Luma, votre carte Brom (si elle est encore dans l'emplacement Brom) et toutes les cartes de votre zone Bienfait et placez-les face visible par-dessus le paquet Chapitre, demeurant lui-même face cachée.
3. Prenez les paquets Ombre, Chapitre, Exploration et Créature et rangez-les dans les quatre compartiments situés en haut de l'insert de sauvegarde.

INSERT DE SAUVEGARDE

INSERT DE RANGEMENT

LA RIVIÈRE

4. Prenez les Cristaux de vos cartes Action et rangez-les dans l'insert de sauvegarde dans les compartiments correspondants : ceux de la carte de l'emplacement 3+ dans le compartiment libellé 3+, etc.
5. Prenez les 4 cartes Action et rangez-les dans les emplacements correspondants de l'insert de sauvegarde : celle de l'emplacement 3+ dans le compartiment marqué 3+, etc.

JETONS ET AUTRES ÉLÉMENTS

6. Prenez le marqueur Esprit et rangez-le dans l'emplacement de l'insert de sauvegarde correspondant à sa position.
7. Rassemblez tous vos dés et rangez-les dans l'insert de rangement. Si vous avez gagné un ou des dés à 10 ou 12 faces, rangez-les avec les dés à 8 faces. Sinon, conservez-les séparément.
8. Rassemblez tous les jetons et marqueurs restants et rangez-les dans l'insert de rangement.

LIVRET D'HISTOIRE

9. Utilisez les panneaux gauche et droit du Livret d'Histoire pour sauvegarder la page à laquelle vous en êtes en les repliant sur votre Scène actuelle.

POURSUIVRE UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

LIVRET D'HISTOIRE

1. Ouvrez le Livret d'Histoire en dépliant les panneaux qui recouvrent votre Scène actuelle.

PAQUETS DE CARTES

2. Prenez les 4 paquets de cartes qui se trouvent en haut de l'insert de sauvegarde et placez-les sur leur emplacement respectif. Il s'agit des paquets Ombre, Chapitre, Exploration et Créature.

3. Prenez les cartes face visible qui se trouvent sur le dessus des paquets Ombre, Exploration et Créature et placez-les dans leur pile de défausse respective.

4. Prenez les cartes face visible sur le dessus du paquet Chapitre et placez-les dans leur emplacement respectif : Luma, Brom et votre zone Bienfait.

LA RIVIÈRE

5. Prenez les 4 cartes Action et placez-les dans les emplacements correspondants de la Rivière.

6. Prenez les Cristaux stockés dans les compartiments de l'insert de sauvegarde et placez-les sur les cartes Action correspondantes dans la Rivière.

JETONS ET AUTRES ÉLÉMENTS

7. Prenez le marqueur Esprit et placez-le sur la case correspondante sur le panneau gauche.

8. Prenez tous les dés à 8 faces (et les dés à 10 ou 12 faces, le cas échéant) et placez-les dans votre emplacement Dés Utilisés.

9. Prenez tous les jetons et marqueurs rangés dans l'insert de rangement et placez-les dans les emplacements correspondants.

Copyright 2025 OOMM Games Ltd. dba Open Owl Studios, tous droits réservés.
©2025 Don't Panic Games - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth - 75003 Paris - France.

dontpanicgames @DontPanicGames1 @dontpanicgames @DontPanicGames

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr
FR LE TRI + FACILE ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE BAC DE TRI
Séparez les éléments avant de trier.

Open Owl STUDIOS
DON'T PANIC GAMES

AIDE DE JEU

PHASE DE LUMA

1. Récupérez les dés de l'emplacement Dés Utilisés.

2. Effectuez des actions.

a. Choisissez une carte Action, une capacité et une cible.

b. Lancez le nombre de dés disponibles de votre choix.

c. Comptez les succès et dépensez des Cristaux.

d. Résolvez la capacité.
- Si la capacité supérieure n'est pas atteinte, vous pouvez résoudre la capacité inférieure à la place.

e. Replacez les dés utilisés sur l'emplacement Dés Utilisés.

f. Déplacez la carte Action utilisée à la fin de la Rivière.

g. Nettoyez la Rivière.

3. Vous pouvez mettre fin à la Phase de Luma à tout moment.

PHASE D'OMBRE

1. Activez les Créatures de gauche à droite.
- Perdez de l'Esprit.
  - Si la Créature est Étourdie, retirez-lui son jeton Étourdi à la place.
- Résolvez son effet APRÈS ACTIVATION.

2. Avancez le marqueur Ombre.
- Déplacez le marqueur Ombre de 1 case vers la gauche.
- Résolvez tous les symboles Effet Ombre sur cette case, de gauche à droite.

ÉTAPES DE VOYAGE

1. Défaussez toutes les cartes Créature de la Rivière.

2. Nettoyez la Rivière.

3. Retirez les marqueurs de la Scène.

4. Passez à la Scène indiquée.
- Sauvegardez la partie ou procédez à la mise en place de la prochaine Scène.
- Après la mise en place de la Scène, commencez une nouvelle Phase de Luma.

SAUVEGARDER LA PARTIE

Vous pouvez sauvegarder la partie après n'importe quelle Scène. Après avoir effectué les étapes de voyage, au lieu de procéder à la mise en place de la Scène suivante, suivez ces étapes pour sauvegarder votre partie (voir page 6).

Paquets de cartes

1. Placez les défausses sur leur paquet respectif.
2. Placez les cartes Luma, Brom et celles de la zone Bienfait sur le paquet Chapitre.
3. Rangez les paquets Ombre, Chapitre, Exploration et Créature.

La Rivière

4. Rangez les Cristaux.
5. Rangez les cartes Action.

Jetons et autres éléments

6. Rangez le marqueur Esprit.
7. Rangez les dés.
8. Rangez les jetons.

Livret d'Histoire

9. Repérez la page et refermez le Livret d'Histoire.

POURSUIVRE UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Livret d'Histoire

1. Déplier les panneaux pour rouvrir le Livret d'Histoire.

Paquets de cartes

2. Placez les paquets (voir page 7).
3. Placez les défausses.
4. Placez les cartes Luma, Brom et celles de la zone Bienfait.

La Rivière

5. Placez les cartes Action.
6. Placez les Cristaux.

Jetons et autres éléments

7. Placez le marqueur Esprit.
8. Prenez les dés.
9. Prenez les jetons.