

Reed Ambrose

# Wispwood

La forêt fourmille d'éclats lumineux intrigants...  
Sont-ils magiques ? Et si vous les suiviez ?



## Citrouilles

Ces citrouilles malicieuses arpentent la forêt, se délectant de la paille qu'elles peuvent causer.



## Sorcières

Ces feux follets s'intéressent tout particulièrement aux chats.



## Cœurs

Ces feux follets sacrés aiment la forêt et ses arbres de tout leur cœur.



## Orbes

Ces feux follets joueurs et sociables aiment former des chaînes lumineuses le long des sentiers forestiers.



Pénétrez dans la forêt sans attendre grâce aux règles en vidéo :  
(en anglais, sous-titres en français)



[cge.as/ww-htp](http://cge.as/ww-htp)

# MISE EN PLACE

## 1. L'étang

Les feux follets font une ronde autour d'un étang mystérieux. Préparez l'étang au centre de la table : placez d'abord le centre, puis les 4 rives (dans n'importe quelle configuration).

## 2. Tuiles Arbre

(Les tuiles ont une face Arbre et une face Feu follet. On parlera de tuile Arbre ou de tuile Feu follet en fonction de leur face visible.)

Mélangez les **tuiles Arbre** et placez-les aléatoirement en plusieurs piles près de l'étang. Les tuiles Arbre ne sont pas des tuiles Feu follet.

## 3. Tuiles Feu follet

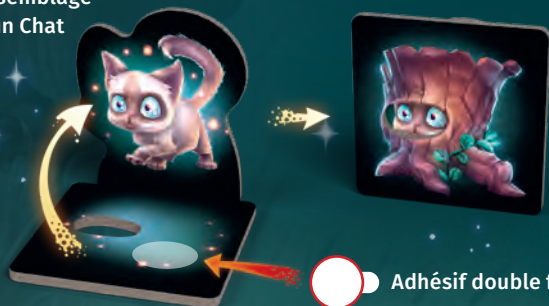
Piochez 8 tuiles Arbre et répartissez-les au hasard, face Feu follet visible, sur les 8 cases de l'étang. Ces 8 tuiles deviennent donc des **tuiles Feu follet**.

## 4. Votre Chat

Chaque joueur choisit un Chat. Prenez chacun une tuile Arbre et placez-la devant vous, puis placez votre Chat face visible sur cette tuile Arbre : c'est le début de votre forêt.

*Remarque : La tuile sur laquelle se trouve votre Chat ne compte pas comme une tuile Arbre. La partie de votre forêt où se trouve votre Chat est toujours appelée « **votre Chat** ».*

Assemblage d'un Chat



Adhésif double face

Le jeu comprend 160 tuiles (40 de chaque type de feu follet).

Chat placé sur une tuile Arbre

## Axes de grille

Des axes de grille sont à votre disposition pour vous aider à planifier la croissance de votre forêt. Pour la première manche, votre forêt doit respecter une grille de 4 x 4.

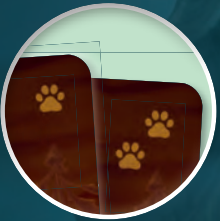


5

## 5. Cartes Objectif

Il y a 5 paquets de cartes Objectif : 1 par type de feu follet et 1 pour les Arbres.

Révélez une carte de chaque paquet, au hasard, ou en choisissant des objectifs marqués d'une **seule patte** si c'est votre première partie (ils sont plus simples que les autres). Placez les cartes ainsi révélées au-dessus de l'étang. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.



Les cartes Objectif indiquent ce que vous devez accomplir au cours de la partie pour gagner des points. Assurez-vous que tout le mode comprend bien chaque objectif avant le début de la partie.

La moitié supérieure présente un exemple illustré de décompte.

La moitié inférieure définit comment ce type de feu follet rapporte des points (★).

Certains objectifs sont explicités aux pages 14 et 15.

## 6. Jeton Patte

Donnez le jeton Patte à celui ou celle parmi vous qui se trouve le plus près d'une source de lumière : cette personne commence la partie.



## Jetons Luciole

Les jetons Luciole ne sont utilisés que dans le mode Solo. Pour une partie multijoueur, laissez-les dans la boîte.



# TOUR CLASSIQUE

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par celui ou celle qui a le jeton Patte. Vous jouerez plusieurs fois au cours d'une manche. Un tour classique se déroule comme suit :

## 1. Choisissez un feu follet

Choisissez l'un des feux follets disponibles autour de l'étang (mais ne le prenez pas tout de suite).

## 2. Choisissez l'une des deux formes

Chaque feu follet est placé entre deux formes (polyominos). Choisissez l'une des formes de part et d'autre du feu follet choisi, puis prenez la tuile Feu follet et ajoutez-y le nombre de tuiles Arbre nécessaire, depuis la pioche, pour réaliser la forme choisie.

Le feu follet pourra être placé n'importe où dans la forme. Cette dernière peut être inversée ou pivotée dans n'importe quel sens. Vous devez dans tous les cas utiliser toutes les tuiles constituant la forme choisie.



## 3. Ajoutez la forme à votre forêt

Au moins une tuile de la nouvelle forme doit être placée adjacente (orthogonalement) à une tuile déjà présente dans votre forêt.



Au fil des tours, votre forêt va s'agrandir. Faites attention à ce que les tuiles restent à l'intérieur des limites de votre grille (de 4 x 4 lors de la première manche).



### Attention aux Sorcières !

Les cartes Objectif vertes (liées aux Sorcières) déterminent les endroits où les Sorcières peuvent être placées. Vous ne pouvez pas prendre une tuile Feu follet de type Sorcière si vous ne pouvez pas la placer en respectant cette règle (voir page 14).

**Astuce :** Vous pouvez utiliser votre axe de grille pour vous aider à planifier la croissance de votre forêt. Pour les manches suivantes, la grille sera plus grande :

| manche 1 | manche 2 | manche 3 |
|----------|----------|----------|
| 4 x 4    | 5 x 5    | 6 x 6    |

**Remarque :** En début de partie, votre forêt se résume à votre Chat. C'est une tuile isolée. Pour l'instant, rien n'est déterminé : votre forêt pourra croître dans n'importe quelle direction, tant qu'elle reste toujours à l'intérieur des limites de sa grille (de 4 x 4 lors de la première manche).



# L'ÉTANG

## Épuisement des feux follets

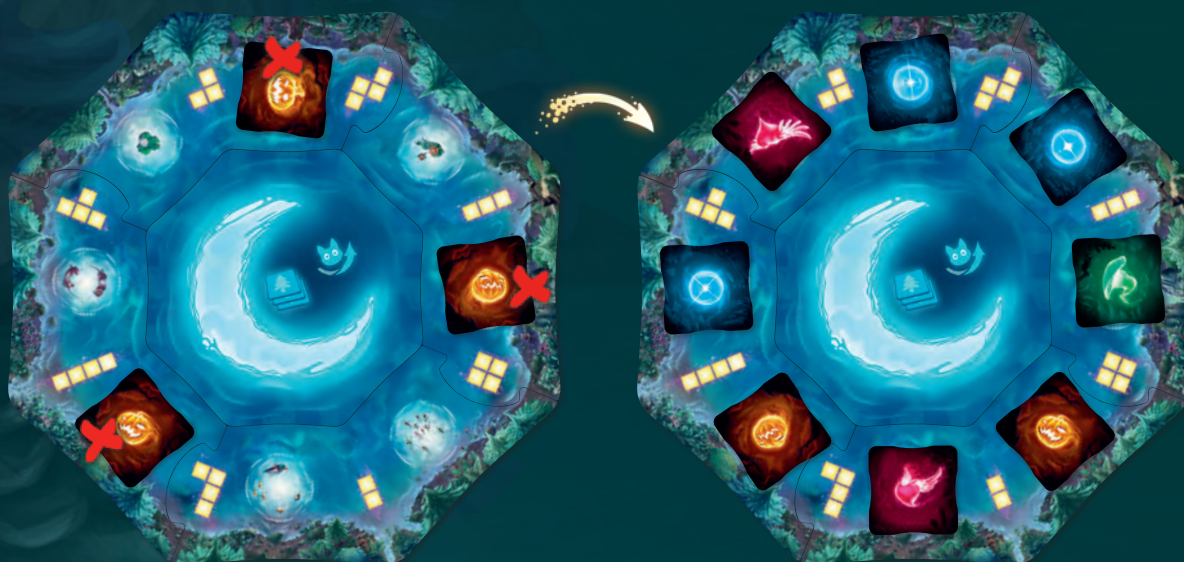
Lorsqu'un joueur prend une tuile Feu follet, celle-ci n'est pas immédiatement remplacée. Cela signifie que les joueurs auront de moins en moins de tuiles Feu follet parmi lesquelles choisir autour de l'étang.

## Nouvelles tuiles Feu follet

Au début de votre tour, si tous les feux follets disponibles sont du **même type**, vous **pouvez tous les défausser** et en remettre aléatoirement 8 nouveaux depuis la pioche. De même, si aucun feu follet n'est disponible au début de votre tour, remettez-en aléatoirement 8 nouveaux.

Après avoir placé les nouveaux feux follets, résolvez votre tour normalement.

VOUS POUVEZ REMETTRE  
DE NOUVEAUX FEUX FOLLETS



## Pile de défausse

Conservez les tuiles Feu follet défaussées face visible dans une pile de défausse à l'écart des piles de tuiles Arbre. Dans les rares cas où vous arriveriez à court de tuiles Arbre, retournez les tuiles Feu follet défaussées, mélangez-les et formez de nouvelles piles de tuiles Arbre.



# ACTIONS DU CHAT

Au début de la partie, votre tuile Chat est placée face **visible**.

Sur son autre face, le Chat est **caché**. Vous **cachez votre Chat** pour indiquer que vous avez effectué une action Chat.



VISIBLE



CACHÉ

Il existe deux actions Chat :

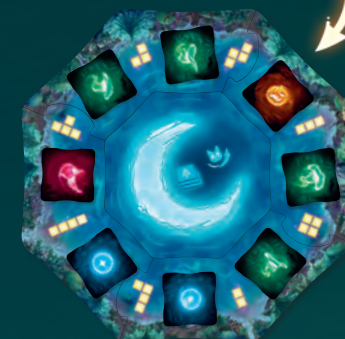
## Remplacez les tuiles Feu follet

À votre tour, avant de choisir une tuile Feu follet, si votre Chat est visible, vous pouvez le cacher en le retournant pour **défausser toutes les tuiles Feu follet disponibles et en remettre aléatoirement 8 nouvelles**. Vous pouvez effectuer cette action même si vous avez déjà remis de nouveaux feux follets ce tour-ci (parce que ceux présents autour de l'étang étaient tous du même type ou parce qu'il n'y en avait plus).

Cette action est particulièrement utile lorsque vous cherchez un type de feu follet spécifique.



REMPLACEZ  
LES TUILES  
FEU FOLLET



OU

## Choisissez l'une des 8 formes

À votre tour, après avoir choisi une tuile Feu follet, si votre Chat est visible, vous pouvez le **cacher pour choisir l'une des 8 formes autour de l'étang** (au lieu de vous limiter aux 2 formes adjacentes au feu follet choisi).

Cette action vous permet de choisir la forme la plus adaptée pour le feu follet que vous prenez.



CHOISISSEZ L'UNE  
DES 8 FORMES



*Remarque : Si votre Chat est caché, vous ne pouvez effectuer aucune de ces actions. Pour rendre votre Chat de nouveau visible, vous devrez effectuer un tour Arbre, décrit à la page suivante.*

# TOUR ARBRE

Au lieu de prendre un feu follet, vous pouvez effectuer un tour Arbre.



## 1. Prenez 1, 2 ou 3 tuiles Arbre

Prenez 1, 2 ou 3 tuiles Arbre et placez-les l'une après l'autre dans votre forêt. Chacune doit être placée adjacente à une tuile déjà placée. Bien sûr, elles doivent toutes rester à l'intérieur de la grille imposée par la manche en cours (4 x 4 pour la première manche).

Vous pouvez vous en servir pour remplir les trous impossibles à combler avec l'une des 8 formes de l'étang.

*Remarque : Lorsque vous effectuez un tour Arbre, vous devez toujours prendre au moins 1 tuile Arbre.*



## 2. Retournez votre Chat

Si votre Chat est actuellement caché, retournez-le à présent face visible. Vous pouvez le retourner même si vous l'avez déjà utilisé pour remplacer les tuiles Feu follet pendant ce tour.

*Remarques :*

- Vous pouvez effectuer un tour Arbre même si vous avez remis de nouvelles tuiles Feu follet autour de l'étang pendant ce tour.
- Si vous ne pouvez pas effectuer de tour classique, car vous n'avez aucun moyen d'ajouter les feux follets disponibles à votre forêt, vous **devez** effectuer un tour Arbre.



# FIN DE LA MANCHE

La fin de la manche est déclenchée dès qu'un joueur a rempli toutes les cases de sa grille.

Les joueurs suivants jouent une dernière fois, de sorte que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Le dernier tour sera toujours joué par la personne assise à droite de celle qui a le jeton Patte. Si le dernier joueur termine sa grille en premier, la manche prend immédiatement fin et personne ne rejoue.

Avant de passer à la manche suivante, effectuez ces étapes :

## 1. Décomptez votre grille

Décomptez votre score de la manche. Le calcul des points est détaillé à la page 11.



## 2. Déplacez votre Chat (facultatif)

Vous pouvez déplacer votre Chat vers une autre tuile de votre forêt ou le laisser où il est.



### N'oubliez pas les Sorcières !

Les règles de placement des Sorcières s'appliquent uniquement au moment où vous les placez. Toutes les Sorcières rapportent des points lors des manches suivantes, même si vous déplacez votre Chat pour pouvoir placer d'autres Sorcières. Voir page 14.



## 3. Retirez tous les Arbres

Remettez toutes vos tuiles Arbre dans les piles. Personne n'a vu leur face Feu follet : elles restent donc des tuiles aléatoires qui pourront être distribuées lors d'un prochain tour. (Ne retirez pas la tuile sur laquelle se trouve votre Chat – pour le moment, c'est son Arbre à chat et il y tient beaucoup !) **Vos tuiles Feu follet restent là où elles sont.**



Enfin, le premier joueur donne le jeton Patte à son voisin de gauche. Vous pouvez ensuite commencer une nouvelle manche.



# MANCHES SUIVANTES

La partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, votre forêt s'agrandit, passant d'une grille de 4×4 à une grille de 5×5, puis à une grille de 6×6.



## Ne réinitialisez pas tout entre les manches.

- Laissez en place les tuiles Feu follet présentes autour de l'étang. N'ajoutez pas automatiquement de nouvelles tuiles sur les cases vides.
- Si votre Chat est caché, ne le retournez pas face visible.
- Dans votre forêt, même si vous retirez vos tuiles Arbre, vous conservez vos feux follets.

Ainsi, lors des manches suivantes, vous devrez trouver comment intégrer de nouvelles formes dans une forêt déjà habitée par des feux follets !

## Croissance de votre forêt

Au fil des manches, votre forêt pourra s'agrandir du côté de votre choix. Si vous avez utilisé un axe de grille lors de la manche précédente, vous pouvez choisir de le décaler librement dans la direction de votre choix, tant que votre grille respecte la taille demandée.



Certains feux follets peuvent être isolés au début de la nouvelle manche (déconnectés de votre Chat ou de tout autre feu follet). Ce n'est pas grave. Les nouvelles tuiles peuvent être placées adjacentes à n'importe quelle tuile déjà présente dans votre forêt.

# DÉCOMPTÉ

À la fin de chaque manche, procédez au décompte :

Points pour chaque carte Objectif

Points pour avoir rempli votre grille

**Tous** les joueurs ayant rempli entièrement leur grille gagnent ce bonus (2 / 4 / 6 pour les manches 1/2/3, respectivement).

TOTAL POUR LA MANCHE

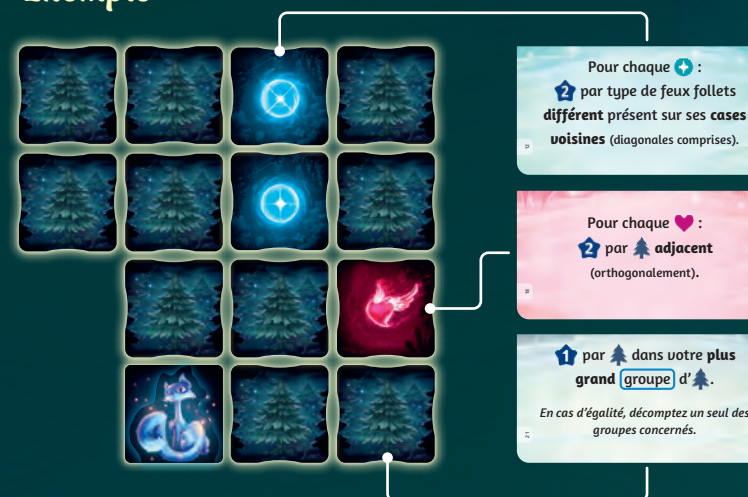
SCORE TOTAL

| Manches (1/2/3) |  | Mistigri |    |    | Pixie |    |    |
|-----------------|--|----------|----|----|-------|----|----|
|                 |  | 0        | 0  | 0  | 4     | 0  | 0  |
|                 |  | 0        | 0  | 0  | 0     | 0  | 0  |
|                 |  | 6        | 6  | 6  | 2     | 2  | 2  |
|                 |  | 6        | 6  | 6  | 8     | 8  | 8  |
|                 |  | 8        | 8  | 8  | 6     | 6  | 6  |
|                 |  | 0        | 0  | 0  | 2     | 2  | 2  |
|                 |  | 20       | 20 | 20 | 22    | 22 | 22 |
|                 |  |          |    |    |       |    |    |

## Fin de la partie

Après 3 manches, **celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, celui ou celle qui a réussi à remplir sa grille le plus souvent l'emporte. Si l'égalité persiste, ces joueurs se partagent la victoire.

## Exemple



L'Orbe du haut rapporte 2 points (un seul type de feu follet voisin).

L'Orbe du bas rapporte 4 points (deux types de feux follets voisins : Orbe et Cœur).

Les Orbes vous rapportent 6 points.

Les 3 Arbres adjacents au Cœur vous rapportent 6 points.

Le plus grand groupe d'Arbres est composé de 8 tuiles, il vous rapporte donc 8 points.

**Vous ne voulez pas compter les points manuellement ? Utilisez cette application (en anglais) !**

Scannez ce QR code pour télécharger l'application, ou recherchez l'application **Wispswood Scoring** sur Google Play ou l'App Store.



L'application fonctionne sur téléphone et sur tablette.



cge.as/ww-app

# MODE SOLO : MISE EN PLACE

Vous pouvez jouer à *Wispwood* seul, en essayant de gagner plus de points qu'un joueur fantôme. Suivez la mise en place des pages 2 et 3, avec les modifications suivantes :

## Guide de décompte

Au lieu de développer une forêt, le joueur fantôme collecte des feux follets et gagne des points en fonction de ce qui est indiqué sur son guide de décompte.

Les guides de décompte se trouvent au dos des axes de grille. Chacun offre un niveau de difficulté différent : plus la valeur est élevée, plus la partie sera difficile. Si vous débutez à *Wispwood*, commencez par le guide de décompte le plus facile, qui est marqué d'une seule patte : .

Piochez une tuile Feu follet de chaque type et attribuez chacune d'elles aléatoirement aux 4 niveaux du guide de décompte. Le feu follet le plus en haut est celui qui fait gagner le plus de points au joueur fantôme. C'est donc le type de feu follet qu'il recherche le plus.

Le guide de décompte ne sert qu'au score du joueur fantôme. De votre côté, vous gagnez des points selon la règle habituelle, grâce aux 5 cartes Objectif.

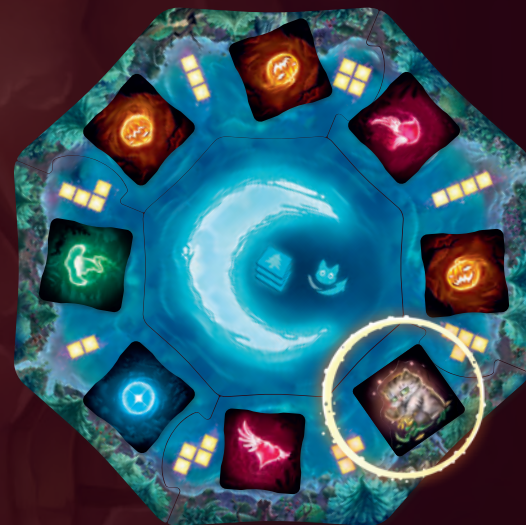
## L'étang

Répartissez 8 tuiles Feu follet sur les cases de l'étang. Ensuite, désignez un Chat pour le joueur fantôme et remplacez l'un des feux follets de l'étang par ce Chat (défaussez la tuile Feu follet).

Au cours de la partie, le Chat du fantôme se promènera dans le sens horaire autour de l'étang pour ramasser des feux follets. Gardez cela à l'esprit lorsque vous choisissez la case de départ du Chat.

## Jetons Luciole

Mélangez les jetons Luciole face cachée. Constituez une pile de 4 jetons face cachée pour la première manche. Mettez les autres de côté, sans les consulter. Pour la deuxième manche, vous les mélangerez tous à nouveau et en piocherez 6, et enfin, pour la troisième manche, vous en piocherez 8.



# DÉROULEMENT

Le fantôme joue toujours en premier.

## Tour du fantôme

1. **Révélez le premier jeton Luciole de la pile.** Le chiffre indiqué détermine le nombre de tuiles Feu follet que le Chat du fantôme peut voir pendant ce tour (depuis sa case, dans le sens horaire, et en ignorant les cases vides).
2. S'il y a moins de feux follets autour de l'étang que le nombre indiqué sur le jeton Luciole, défaussez toutes les tuiles Feu follet (mais pas le Chat) et remettez-en 7 nouvelles au hasard.
3. Parmi les feux follets que le Chat peut voir, le fantôme prend **celui qui lui rapporte le plus de points**. En cas d'égalité, le fantôme prend celui que son Chat rencontrerait en premier en avançant dans le sens horaire. Placez le feu follet pris par le fantôme à droite du guide de décompte, dans la rangée correspondant à ce type de feu follet.
4. **Déplacez le Chat du fantôme** sur la case désormais vide où se trouvait le feu follet choisi.

## Votre tour

Vous jouez toujours après le fantôme. Si vous remettez de nouvelles tuiles Feu follet autour de l'étang, laissez le Chat du fantôme où il est et remettez 7 feux follets au hasard sur les autres cases de l'étang.

## Manches

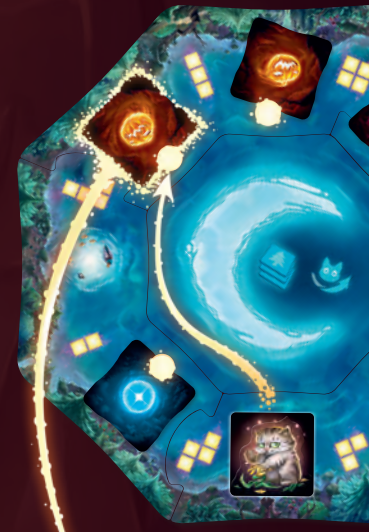
Si vous remplissez votre grille, la manche se termine immédiatement. Sinon, une fois que le fantôme a résolu le dernier jeton Luciole, vous jouez votre dernier tour, puis la manche se termine.

À la fin de chaque manche, vous gagnez des points normalement, y compris les points pour les objectifs Arbre et pour avoir rempli votre grille. Le fantôme ne gagne des points que pour les feux follets qu'il a récupérés. Chaque feu follet lui rapporte le nombre de points indiqué sur le guide de décompte.

Comme vous, le fantôme conserve ses feux follets entre les manches et les décompte à nouveau lors des manches suivantes.

## Fin de la partie

Jouez 3 manches et faites le total de vos points, comme dans une partie multijoueur. Si vous atteignez ou dépassez le score du fantôme, vous remportez la partie!



Le score du fantôme est de 51 points à la fin de la deuxième manche.

# REMARQUES SUR LES CARTES OBJECTIF

Dans la plupart des cas, vous trouverez la réponse à vos questions sur les cartes Objectif en regardant l'exemple présenté sur la carte. Cependant, vous pouvez consulter les remarques ci-dessous si vous voulez vérifier que vous interprétez correctement la carte.

Remarquez que certaines cartes vous rapportent des points pour **chaque feu follet**, tandis que d'autres vous récompensent pour **chaque groupe**. Veillez à lire attentivement chaque condition. Les termes «ADJACENT», «VOISIN» et «GROUPE» sont illustrés au dos de ce livret.

## Citrouilles

Les Citrouilles font gagner des points en fonction des autres Citrouilles de votre forêt.

### Citrouilles Bredouilles, Sudoku-Curbitacée, Diagonale Automnale

Pour ces trois cartes, comptez toutes les Citrouilles qui remplissent la condition décrite sur la carte. Reportez-vous ensuite au tableau pour déterminer le nombre de points que vous gagnez.

### Farceurs Farcis

Une paire est un groupe de deux : il s'agit de deux Citrouilles adjacentes orthogonalement, mais sans aucune autre Citrouille adjacente.

### Courges Masquées

Comptez chaque groupe de Citrouilles une fois. Une Citrouille seule compte également comme un groupe de Citrouilles. Ne comptez pas pour autant séparément chaque Citrouille d'un groupe de plusieurs Citrouilles.

## Sorcières

Les Sorcières ont un fonctionnement différent des autres feux follets.



Chaque carte Sorcière indique où vous pouvez **placer une Sorcière** dans votre forêt. Si vous ne pouvez pas respecter ces conditions de placement, vous ne pouvez pas prendre la Sorcière.

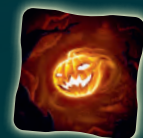
*Astuce : Lorsque vous déplacez votre Chat entre deux manches, vous pouvez le placer à un endroit qui vous permettra de placer de nouvelles Sorcières.*

Toutes les cartes Sorcière suivent le même **système de décompte**, qui fonctionne par lots de trois et rapporte des points supplémentaires pour les Sorcières en plus.

**Lorsque vous décomptez les points des Sorcières, comptez-les toutes!** Comptez celles placées lors de cette manche, mais aussi celles placées précédemment, peu importe l'endroit où se trouve désormais votre Chat.

### Échec et Pattes

Si vous pouvez tracer un chemin en diagonale ou un zigzag (sans aucun trajet orthogonal) entre votre nouvelle Sorcière et votre Chat, et si chaque case de ce chemin contient déjà une Sorcière, alors votre nouvelle Sorcière est connectée en diagonale comme l'exige la carte. Attention, si la carte représente une Sorcière isolée, c'est uniquement parce que le Chat a été déplacé entre deux manches.



*Exemple : Vous décomptez les 7 Sorcières, même si certaines ne remplissent plus la condition de placement. Vous avez donc deux lots de trois sorcières (18 points pour chaque lot). La dernière Sorcière rapporte 4 points. Vous gagnez donc  $18 + 18 + 4 = 40$  points au total.*



## Orbes

Les Orbes font gagner des points en fonction des différents types de feux follets qui composent votre forêt. Rappel : Les Arbres ne sont pas des feux follets.

**Guide de Lumière, Halo Rayonnant, Esprits Luisants**  
Comptez les différents types de feux follets. Par exemple, un groupe de tuiles comprenant 1 Orbe et 3 Citrouilles comporte 2 types différents de feux follets.

### Synergie Incandescente

Un Orbe sans feu follet adjacent ne vous rapporte aucun point.

### Lumière Tamisée

Le placement des feux follets n'a pas d'importance pour cette carte, seul leur nombre compte.

## Cœurs

Ces cartes fonctionnent toutes de la même manière : pour chaque Cœur dans votre forêt, comptez les Arbres qui remplissent la condition et gagnez des points pour chacun d'eux. Même lorsque l'exemple ne montre qu'un seul Cœur, comptez tous vos Cœurs séparément. Il est possible qu'un Arbre soit ainsi compté plusieurs fois (grâce à différents Cœurs).

### Lignes de Vie

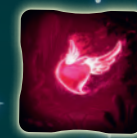
Imaginez un rayon de lumière, horizontal ou vertical, provenant du Cœur et qui brille à travers les Arbres. Ce rayon ne s'arrête pas avant d'atteindre une case vide, votre Chat ou un feu follet.

## Arbres

Lorsque vous comptez les Arbres pour les objectifs Arbre ou Feu follet, ignorez la tuile Arbre sur laquelle se trouve votre Chat. Cette case n'est pas un Arbre, c'est votre Chat.

### Feu de tout Bois, Toucher du Bois

Si plusieurs groupes ont la même taille, choisissez-en un au hasard. Pour Feu de tout Bois, si vous n'avez qu'un seul groupe, vous ne gagnez pas de point.



# Wispwood

Un jeu de Reed Ambrose

**Équipe de développement :** Ondřej «Kew» Kurka  
Jan «Zvonda» Zvoníček  
Tomáš «Uhlík» Uhlíř  
Mín & Elwen  
Jakub Uhlíř  
Jarmila Haviřová

**Graphisme :** Radek «RBX» Boxan  
Tibor Vízi  
Dávid Jablonovský

**Illustrations :** Štěpán Drašťák

**Vidéo et création 3D :** Roman Bednář

**Responsable de la communauté :** Michael Murphy

**Production :** Vít Vodička

**Livret de règles :** Jason A. Holt

**Gestion de projet :** Jan «Zvonda» Zvoníček

**Supervision du projet :** Petr Murmak

**Gestion de projet version française :** Marie-Laure Faurite

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**Relecture française :** Robin Leplumey

Je voudrais dédier ce jeu à Betsy, Graham et Holden pour leur présence indéfectible. Je suis éternellement reconnaissant envers Felix Podlesný et CGE d'avoir donné sa chance à ce jeu, en particulier envers Petr et Vlaada. Un grand merci à l'équipe de développement et à leurs super pouvoirs : Kew, Uhlík, Mín, Elwen, Kuba, Zvonda et Jarča. Une seule chose est plus belle que l'art, c'est l'artiste : Štěpán. Un merci tout particulier à Radek, Tibor et Dávid pour leur savoir-faire et leur sens du design; à Jason pour son expertise dans la rédaction du livret de règles; à Regi, Yume et Pavlína pour le marketing et bien plus encore; à Eleni pour les vidéos; à Vít pour la production; et à Klára pour le titre du jeu.

Aux nombreux testeurs, en ligne ou en personne, de la République tchèque au Texas, et partout ailleurs, je ne saurais trop vous remercier pour votre temps et vos efforts.

Ce jeu n'existerait pas sans mes bons amis Wey Scoggin, Ross Wood, Gabe Deem, Steven Aramini et Danny Devine. La publication d'un jeu se fait en communauté et je suis reconnaissant envers celle que ce jeu a réunie.

À la lumière qui nous guide...

— Reed Ambrose



© 2025 Czech Games Edition s.r.o.  
www.czechgames.com

© 2026 IELLO SAS  
pour la version française  
iello.fr

# TERMES UTILES



## ADJACENT(E)

Seules ces 4 cases sont adjacentes à votre Chat.



## VOISIN(E)

Ici, votre chat a 8 cases voisines.



## GROUPE

Un groupe de feux follets est constitué d'un ou plusieurs feux follets adjacents. (Il en va de même pour les groupes d'Arbres.)

# RÉSUMÉ DES RÈGLES



## À VOTRE TOUR :

1. **Si tous les feux follets disponibles sont du même type**, vous pouvez tous les défausser et en remettre 8 nouveaux au hasard. (Si aucun feu follet n'est disponible, vous **devez** le faire.)
2. **Si votre Chat est visible**, vous pouvez le cacher pour défausser tous les feux follets disponibles et en remettre 8 au hasard.
3. Décidez si vous voulez **prendre un feu follet** (en jouant un tour classique) ou **jouer un tour Arbre**.

## TOUR CLASSIQUE

ou

## TOUR ARBRE

4. Choisissez une tuile Feu follet disponible.
5. Choisissez l'une des deux formes adjacentes, **OU, si votre Chat est visible**, vous pouvez le cacher pour choisir l'une des 8 formes autour de l'étang.
6. Prenez la tuile Feu follet choisie et suffisamment de tuiles Arbre pour réaliser la forme choisie.
7. Placez la forme dans votre grille, adjacente à au moins une tuile existante.

4. Prenez 1, 2 ou 3 tuiles Arbre et ajoutez-les à votre grille, adjacentes à des tuiles existantes (mais pas forcément entre elles).
5. Si votre **Chat est caché**, retournez-le pour le **rendre à nouveau visible**.

## FIN DE LA MANCHE

1. Lorsqu'un joueur a rempli toutes les cases de sa grille, la manche touche à sa fin.
2. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué un même nombre de tours.
3. Procédez au décompte de la manche.

## MISE EN PLACE DE LA MANCHE SUIVANTE

1. Vous pouvez déplacer votre Chat vers une autre tuile Arbre de votre forêt.
2. Retirez toutes les tuiles Arbre (à l'exception de celle sur laquelle se trouve votre Chat) et remettez-les dans les piles.
3. Le premier joueur donne le jeton Patte à son voisin de gauche.

# VARIANTES SIMPLIFIÉES



- Vous pouvez simplifier le décompte en n'utilisant que 4 cartes Objectif (une pour chaque type de feu follet). Laissez les cartes Arbre dans la boîte.
- Pour raccourcir la partie, vous pouvez jouer 2 manches au lieu de 3.