







Protégez vos moutons des méchants loups!

SOMMAIRE

1.	Aperçu du Jeu • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	1
2.	Aperçu du Materiel • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	2
3.	Guide de Demarrage Rapide • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	3
4.	Condition de Fin de Partie • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	5
5.	MISE EN PLACE	6
	PLACEMENT INITIAL •••••••••••••••••••••	7
6.	Tour de Jeu	8
7.	Details du Contenu • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	11
8.	Details des Cartes Animal • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	13
	Modificateur de Deplacement • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	15
	Modificateur de Cible • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	19
	Effets Speciaux	20
9.	Combinaisons de Cartes Conseillees • • • • • • • • • • • • • • • • • •	24
10.	Regles Pour 3 Joueurs • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	25
11.	Regles Pour 2 Joueurs • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	27
12.	Regles Extension : Meat and Bone • • • • • • • • • • • • • • • • •	28
13.	FAQ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	30
	Conseils de Jeu	31
15.	Cartes de l'Auteur	32

1. Aperçu du Jeu

"Wolf & Hound" est un jeu de cartes coopératif dans lequel vous devez protéger votre troupeau des loups affamés. Vous êtes un berger des Alpes françaises dans un endroit où les loups sont en train de devenir un problème car ils chassent vos moutons de vos pâturages. C'est donc à votre fidèle chien de berger de retrouver vos moutons perdus et de les ramener!



À Chaque tour, vous allez jouer un nombre de cartes qui contrôle les déplacements du loup et du chien de berger. Là où le loup ou le chien de berger se déplacera sera déterminant quant au destin de vos moutons. S'il y a un chien de berger dans votre pâturage au début de votre tour, alors le chien de berger ramène vos moutons perdus.

Déplacez-les sagement pour protéger vous et vos moutons de votre adversaire, mais aussi pour chasser les moutons de vos adversaires.



2. APERÇU DU MATERIEL

- 4 cartes pour les joueurs : 2 pour chaque équipe











[Recto]

- 32 Cartes numérotées : 16 cartes noires et 16 cartes blanches







[Recto]

[Verso]

- 7 cartes numérotées de l'extension : 4 cartes noires et 3 cartes blanches (Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base)





- 24 cartes animal:

(8 loups, 4 chiens de berger, 2 moutons, 4 cartes métamorphique, 2 bonus et 4 cartes de l'auteur)









[Recto]

[Verso]

- 4 cartes aides de jeu :

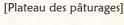


[Recto]

[Verso]

- 5 plateaux de jeu et 4 séries de clôtures







[Plateau central]

[Plateau de clôtures]

- 16 jetons de mouton: 8 moutons blancs et 8 moutons noirs





- 1 livret de règles : le livret que vous êtes en train de lire.

3. GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE

Les détails mis de côté, voici 5 choses que vous devez savoir pour commencer!

3-1. Qu'est ce que "Wolf & Hound"?

- C'est un jeu par équipe en 2 contre 2.
- Sauvez vos moutons des griffes de ces loups affamés.
- Ne soyez pas le premier à perdre tous vos moutons.
- Votre équipe remporte la partie si un de vos adversaires perd tous ses moutons en premier.



[Pâturages de votre adversaire]

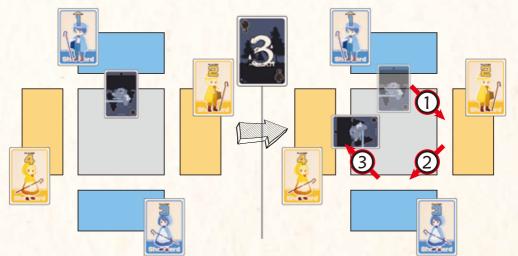
3-2. Comment gagnez / perdez-vous vos moutons?

- Le loup fait s'enfuir vos moutons.
- Le chien de berger ramène vos moutons perdus.



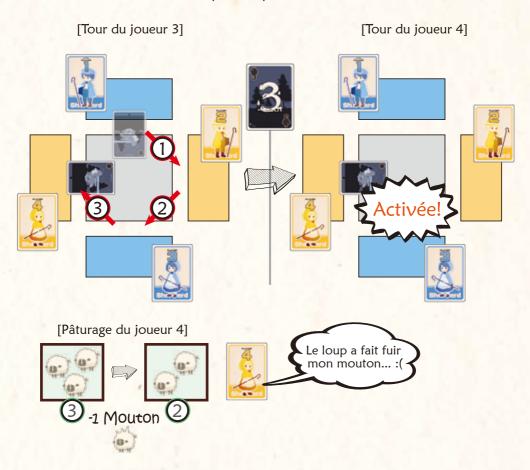
3-3. Que pouvez-vous faire?

- Vous jouez une carte de votre main, et c'est tout!
- Vous déplacez un loup ou un chien de berger en jouant une carte. Par exemple, si vous avez joué un [3] noir, le loup se déplace de 3 cases dans le sens horaire.



3-4. Quand est-ce-que le chien de berger et le loup sont activés?

- S'ils sont devant vous au début de votre tour.
- Dans l'exemple ci-dessous, le loup a été activé au début du tour du joueur 4. Un de ses moutons a été mis en fuite par le loup.



3-5. Comment se joue la partie?

- Le jeu se joue dans l'ordre suivant :
- 1. Au début de votre tour, vérifiez s'il y a des cartes animal devant vous. S'il y en a, alors ces cartes sont activées (voir la partie 6-1).
- 2. Jouez une carte numérotée de votre main et déplacez l'animal correspondant (voir la partie 6-3).
- 3. Piochez une carte dans la pile des cartes numérotées (voir la partie 6-4).
- 4. C'est ensuite au joueur suivant de jouer à moins que la condition de fin de partie ne soit remplie (voir la partie 4).

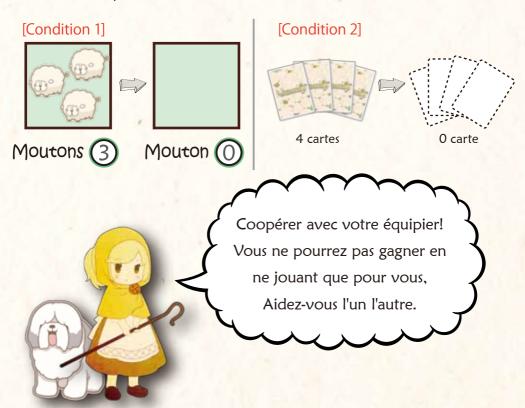
4. CONDITION DE FIN DE PARTIE

La partie est terminée si l'une ou l'autre des 2 conditions suivantes est remplie :

- 1. Si un ou plusieurs joueurs n'a plus de jetons de mouton au début de la phase 2 (*) :
 - L'équipe dont les joueurs n'ont plus de jetons de mouton perd.
 - Si les deux équipes ont des joueurs qui n'ont plus de jetons de mouton, alors l'équipe du joueur qui n'a plus de jetons de mouton et qui est la plus proche du joueur actuel perd la partie.
- 2. Si un joueur n'a plus de cartes en main :
 - La partie se poursuit jusqu'à la phase 1 (*) du premier joueur (le joueur 1). Chaque équipe compte le nombre total de jetons de mouton restants et l'équipe qui a le plus de jetons de mouton l'emporte.
 - En cas d'égalité, alors l'équipe avec les joueurs 2 et 4 l'emporte.

*<u>REMARQUE</u>: les différentes phases sont expliquées dans la partie 6.

Si vous pensez que le jeu est trop court, alors nous vous conseillons de jouer au meilleur des 5 parties.



5. MISE EN PLACE

Préparons-nous enfin pour la partie!!

- 1. Mélangez les cartes de joueur et distribuez-en une à chaque joueur.
 - Cela détermine l'équipe et comment les joueurs sont assis. Les joueurs s'assoient dans le sens horaire autour de la table à partir du joueur 1.
 - Les joueurs 1 et 3 font partie de l'équipe bleue. Les joueurs 2 et 4 font partie de l'équipe jaune.
 - La partie commence par le joueur 1.

<u>REMARQUE</u>: Vous pouvez aussi choisir vos équipe librement au lieu de le faire au hasard. Essayez d'équilibrer les niveaux d'expériences entre les deux équipes.

- 2. Remettez les 7 cartes numérotées de l'extension dans la boîte.
 - Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base.
 - Reportez-vous à la partie 12 si vous jouez avec l'extension :
 Meat & Bone.
 - Assurez-vous d'avoir 32 cartes numérotées.

- Marquées en haut de la carte
- Mélangez les cartes numérotées et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur.
 Formez une pile de cartes face cachée, avec le reste des cartes que vous placez au centre du plateau central.
- 4. Chaque jouer prend 3 jetons de mouton dans la réserve. Placez vos jetons de mouton sur votre plateau de pâturage à l'intérieur des clôtures.
 - Les jetons de mouton restants sont remis dans la boîte de jeu et ne seront pas utilisés pour le reste de la partie.
- 5. Choisissez des cartes animal que vous jouerez dans cette partie. Placez les cartes choisies devant le joueur 1.
 - Pour votre première partie, ou si un joueur est nouveau, choisissez "Hound card 01" et "Wolf card 01"
 - Dès que tous les joueurs sont à l'aise avec les règles du jeu, utilisez les combinaisons de cartes suggérées dans la partie 9.



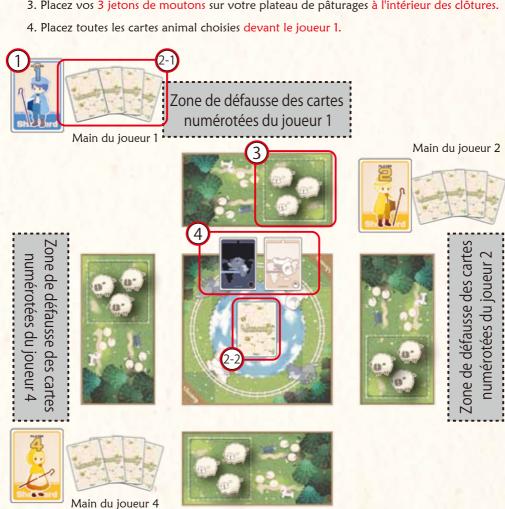
Hound card 01



Wolf card 01

[PLACEMENT INITIAL]

- 1. Placez votre carte de joueur devant-vous.
- 2-1. Vous avez reçu 4 cartes numérotées. Ne les montrez pas aux autres joueurs.
- 2-2. Formez une pile avec le reste des cartes numérotées que vous placez face cachée au centre du plateau central.
- 3. Placez vos 3 jetons de moutons sur votre plateau de pâturages à l'intérieur des clôtures.



Zone de défausse des cartes numérotées du joueur 3

6. Tour de Jeu

Le tour de chaque joueur est constitué des phases 1 à 4 suivantes.

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur (le joueur1). Le joueur actif réalise les phases 1 à 4 ci-dessous. Après avoir terminé ces phases, c'est au tour du joueur suivant de jouer, la partie continue avec le joueur suivant et jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit remplie.

- 1. Phase d'activation
- 2. Vérification de la condition de fin de partie
- 3. Phase de jeu
- 4. Phase de pioche
- 6-1. Phase 1: Phase d'activation (activer les cartes animal)
 - Passez cette phase pendant le tour du premier joueur (le premier tour du joueur 1).
 - Vérifiez s'il y a des cartes animal devant vous. S'il y en a, alors ces cartes sont activées.
 Elles vont être activées dans l'ordre suivant:
 - 1. Cartes mouton (roses)
 - 2. Cartes loup (noires)
 - 3. Cartes chien de berger (blanches)
 - S'il y a plusieurs cartes de la même couleur, alors le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces cartes seront activées.
 - La partie ne peut pas se terminer pendant cette phase, même si vous ou un autre joueur perdez tous vos jetons de mouton. Cette vérification se produit dans la "Phase 2 : Vérification de la condition de fin de partie".
 - Les joueurs ne peuvent pas avoir des jetons de mouton négatifs.

En général:

- La carte de loup (noire) réduit de 1 le nombre de jetons de mouton d'un joueur.
- La carte de chien de berger (blanche) augmente de 1 le nombre de jetons de mouton d'un joueur.
- Les cartes mouton (roses) ont des capacités spéciales qui sont expliquées dans le partie 8-3.
- Rappel : Noir = perdez un mouton, Blanc = gagnez un mouton

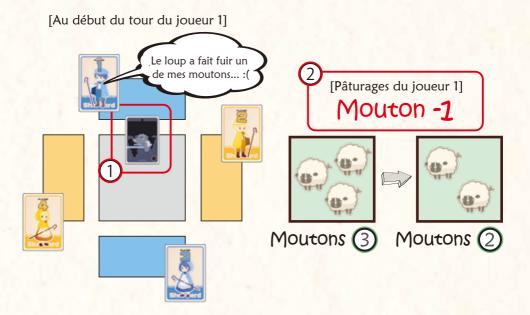


Loup (noir) Chien de berger (blanc) Autres (Rose, cartes métamorphiques, etc)

Exemple 6-1:

C'est le tour du joueur 1. Une carte de loup est devant lui. Il a 3 jetons de mouton dans ses pâturages mais il perd un de ceux-ci à cause de la carte de loup.

- 1. Une carte de loup est devant le joueur 1.
- 2. Le joueur 1 avait 3 jetons de mouton maintenant il n'en a plus que 2.



6-2. Phase 2 : Vérification de la condition de fin de partie

• La partie se termine si, à ce moment du jeu, un joueur a 0 jeton de mouton. L'équipe de ce joueur perd. Reportez-vous à la partie 4 pour plus de détails sur les résolutions d'égalité et les autres conditions de fin de partie.

Exemple 6.2 : Quand un joueur a 0 jeton de mouton

Le joueur 1 a perdu un jeton de mouton lors de la phase précédente. Maintenant, il ne lui reste plus de jeton de mouton dans ses pâturages, la partie est donc terminée. Les vainqueurs sont les joueurs 2 et 4.

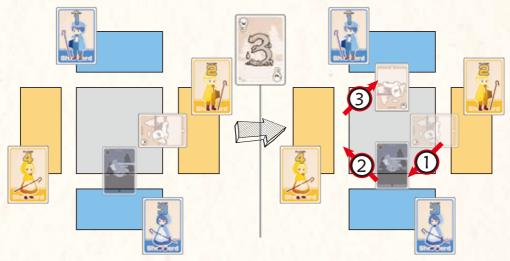
6-3. Phase 3 : Phase de jeu (jouer une carte et déplacer les cartes animal)

- Choisissez et jouez une carte de votre main, face visible, devant vous.
- <u>Toutes</u> les cartes animal qui correspondent à la sorte de la carte jouée (couleur) se déplacent, dans le sens horaire, du nombre de cases indiqué sur la carte de valeur de déplacement.
- Placez vos cartes utilisées devant vous pour qu'elles soient visibles par tous les joueurs. Gardez-les dans l'ordre où vous les avez jouées.

Exemple 6-3: Déplacer des cartes animal

C'est le tour du joueur 3. Une carte de chien de berger est devant le joueur 2 et une carte de loup est devant le joueur 3. elle joue un [3] blanc. La carte de chien de berger se déplace de 3 cases dans le sens horaire, terminant son déplacement devant le joueur 1. La carte de loup n'est pas déplacée car elle a joué une carte blanche.

- 1. Joue un [3] blanc.
- 2. La carte chien de berger est déplacée de 3 cases dans le sens horaire.
- 3. La carte chien de berger s'arrête devant le joueur 1.



<u>REMARQUE</u>: Lorsque vous jouez une carte numérotée, toutes les cartes animales affectées seront déplacées. Par exemple, lorsque vous jouez une carte noire, toutes les cartes noires et roses seront déplacées. Cela sera expliqué en détails dans la partie 8.

- 6-4. Phase de pioche (Piocher une carte numérotée qui est prise en main)
 - Piochez une carte de la pile des cartes numérotées et ajoutez-la à votre main.
 - Si la pioche est épuisée, alors vous ne piochez pas de cartes.
 - La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Reportez-vous à la partie 4 pour plus de détails sur les conditions de fin de partie.

Après avoir entièrement terminé les 4 phases, le tour du joueur actif est terminé et le tour du joueur suivant peut commencer par la "Phase 1 : Phase d'activation".

7. DETAILS DU CONTENU

7-1. Carte pour les joueurs:

1. Ordre d'initiative

Le joueur 1 est le premier joueur. Les joueurs doivent s'asseoir dans le sens horaire.

2. Couleur de l'équipe

Les joueurs 1 et 3 sont dans l'équipe bleue.

Les joueurs 2 et 4 sont dans l'équipe jaune.

7-2. Cartes numérotées:

1. Type de la carte

Il y a deux sortes de cartes numérotées : Les cartes noires (loup) et les cartes blanches (chien de berger).

2. Valeur de déplacement

Les cartes animal (mentionnées ci-dessous) seront déplacées selon cette valeur.

3. Nombre de cartes dans la pile

Nombre de cartes / nombre total de cartes dans la pile de cartes.

REMARQUE: Il y a une liste sur votre aide de jeu.

7-3. Carte animal:

Nom de la carte / nombre de la carte
 Vous pouvez identifier les cartes par leur nom et leur nombre.

2. Type de la carte

Il y a 3 sortes de cartes animal :

Cartes loup (noires), cartes chien de berger (blanches), et cartes mouton (roses).

3. Modificateur de déplacement

Cela modifie le nombre de cases lors du dé placement de la carte pendant la phase 3 : Phase de jeu. Par exemple, si vous jouez une carte noire [2] et que le loup a un modificateur de valeur de [+1], alors le loup se déplace de 3 (2+1) cases. Reportez-vous à la partie 8-2 pour plus de détails.

4. Capacité spéciale Reportez-vous à la section 8 pour plus de détails.

5. Cible

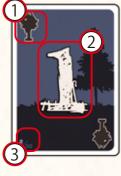
Le(s) joueur(s) qui est (sont) affecté(s) par cette carte lorsqu'elle est activée. Reportez-vous à la section 8-2 pour plus de détails.





<u>REMARQUE</u>: Ces règles de bases sont appliquées à toutes les cartes animal.

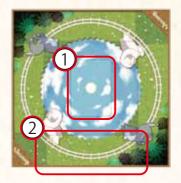






7-4. Plateau central:

- 1. Placez la pile des cartes numérotées au centre du plateau de jeu.
- 2. Les cartes animal se déplacent le long du bord extérieur du plateau de jeu.



7-5. Plateau de pâturages:

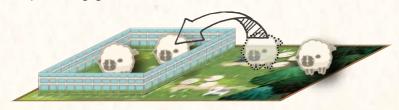
- 1. Placez vos clôtures des pâturages sur la partie gauche du plateau.
- 2. Les jetons de mouton sont placés à l'intérieur des clôtures.
- 3. Zone de la sombre forêt: Lorsque votre mouton est mis en fuite par un loup, prenez un de vos jetons de mouton à l'intérieur de vos clôtures et placez-le sur la zone de la forêt sombre de votre plateau de pâturages. Votre mouton est maintenant perdu dans la forêt!



[Lorsque vous perdez un mouton]



[Lorsque vous gagnez un mouton]



8. DETAILS DES CARTES ANIMAL

8-1. Types de carte

1. Carte de loup (noire)

Le loup affamé a mis en fuite un de vos moutons! Déplacez un de vos jetons de mouton qui se trouve à l'intérieur de la clôture pour le placer dans la forêt sombre.

REMARQUE: Vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 jeton de mouton. Reportez-vous à la FAQ Q8 de la section 13 pour avoir un exemple.

2. Carte de chien de berger (blanche)

Votre fidèle chien de berger rapporte les moutons perdus! Déplacez un de vos jetons de mouton dans la sombre forêt pour le placer dans vos pâturages.

REMARQUE: Vous ne gagnerez jamais plus de jetons de moutons que ceux avec lesquels vous avez commencé la partie. (Dans le jeu de

base, vous commencez la partie avec 3 jetons de mouton). 3. Carte de mouton (rose) [Pour joueurs expérimentés]

Ces cartes peuvent être déplacées à la fois par les cartes numérotées noires et blanches.

Les cartes mouton n'affectent pas directement vos jetons de mouton mais à la place elles permettent de changer votre manière de jouer votre tour.

4. Carte métamorphique (double côté) [Pour joueurs expérimentés] Les cartes métamorphiques possèdent différents effets selon le côté visible.

La carte est retournée sur son autre côté à la fin de son déplacement si:

a. Elle passe le premier joueur (joueur 1).

b. Elle s'arrête devant le premier joueur (joueur 1).

5. Carte supplémentaire [Pour joueurs expérimentés]

Ces cartes ont des capacités qui sont différentes de celles expliquées cidessus. Elles modifient quelque peu le jeu. Essayez de les utiliser lorsque vous vous êtes familiarisé avec les règles de base. Reportez-vous à la partie 8-3 pour plus de détails.

REMARQUE: "Extra card 02" est double côté.

6. Designerkarten [Pour joueurs expérimentés]

Ces cartes ont été conçues par les soutiens de "Wolf & Hound" sur Kickstarter. Elles sont vraiment uniques et elles offrent de bon moments de jeu. Essayez de les utiliser pour changer le jeu. Reportez-vous à la section 15 pour plus de détails.

REMARQUE: "Designer's card 02-3" est double côté.











[Recto]

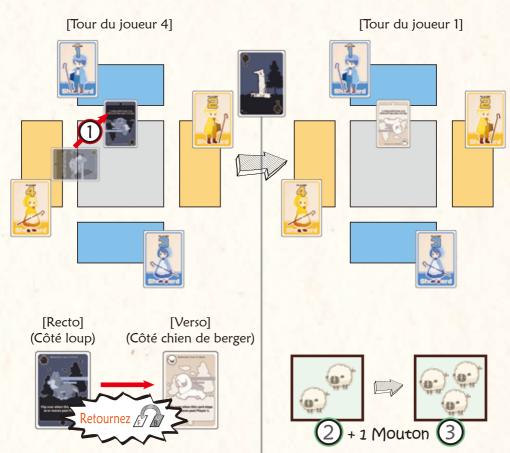
[Verso]





Exemple 8-1: Carte métamorphique

C'est le tour du joueur 4. Elle joue un [1] noir. La carte du loup "Metamorphic card 03" commence devant le joueur 4 et elle est déplacée devant le joueur 1. La carte est retournée sur son autre côté, se changeant ainsi en une carte métamorphique chien de berger. Lors du tour du joueur 1, la carte est traitée comme une carte chien de berger, ce qui signifie qu'il va gagner un mouton. La carte sera déplacée s'il joue une carte blanche.



Le loup va se transformer en chien de berger étant donné que la carte métamorphique est déplacée devant le joueur 1.

Cela remplit la condition (b) ci-dessous.

a. Elle passe devant le premier joueur (joueur 1)

ou

b. Elle s'arrête devant le premier joueur (joueur 1)

Au début du tour du joueur 1, il gagnera un mouton comme la carte métamorphique affiche maintenant un chien de berger.

8-2. Effets de base

 Modificateur de déplacement Lorsque cette carte est déplacée, son déplacement est modifié de la valeur inscrite sur la carte.

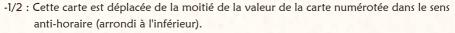
- +1: Cette carte est déplacée d'une case supplémentaire.
- -1: Cette carte est déplacée d'une case de moins.
- 1/2 : Cette carte est déplacée de la moitié de la valeur de la carte numérotée (arrondi à l'inférieur).

Carte numérotée [1] : n'est pas déplacée

Carte numérotée [2] : est déplacée d'1 case

Carte numérotée [3] : est déplacée d'1 case

Carte numérotée [4] : est déplacée de 2 cases



Carte numérotée [1] : n'est pas déplacée

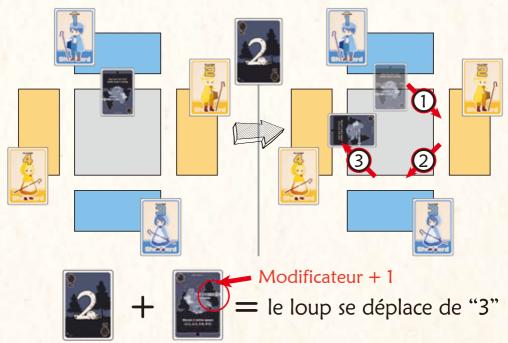
Carte numérotée [2] : est déplacée de 3 cases dans le sens horaire (1 case dans le sens anti-horaire)

Carte numérotée [3] : est déplacée de 3 cases dans le sens horaire (1 case dans le sens anti-horaire)

Carte numérotée [4] : est déplacée de 2 cases dans le sens horaire (2 cases dans le sens anti-horaire)

Exemple 8-2 : Le modificateur de déplacement "+1"

Vous êtes en train de jouer une carte loup avec un modificateur de déplacement +1. Le joueur 1 joue un [2] noir. La carte de loup peut être déplacée de 3 cases [carte noire [2] + modificateur "+1") dans le sens horaire, elle s'arrête donc devant le joueur 3. Les règles pour le modificateur de déplacement "-1" sont similaires.



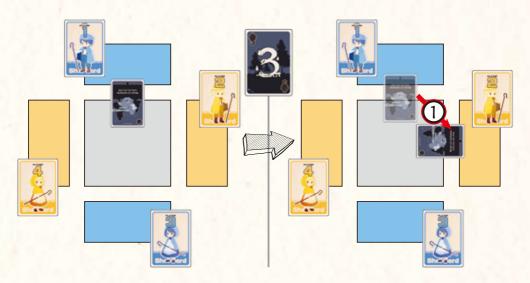


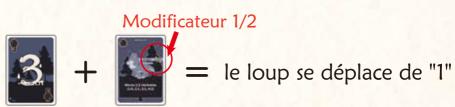
Exemple 8-3: modificateur de déplacement "1/2"

Vous êtes en train de jouer une carte loup avec un modificateur de déplacement de 1/2. Le joueur 1 joue un [3] noir. Le loup se déplace d'une case dans le sens horaire, et il s'arrête donc devant le joueur 2.

1/2 : Cette carte est déplacée de la moitié de la valeur de la carte numérotée (arrondi à l'inférieur).

Carte numérotée [1] : n'est pas déplacée Carte numérotée [2] : est déplacée d'1 case Carte numérotée [3] : est déplacée d'1 case Carte numérotée [4] : est déplacée de 2 cases

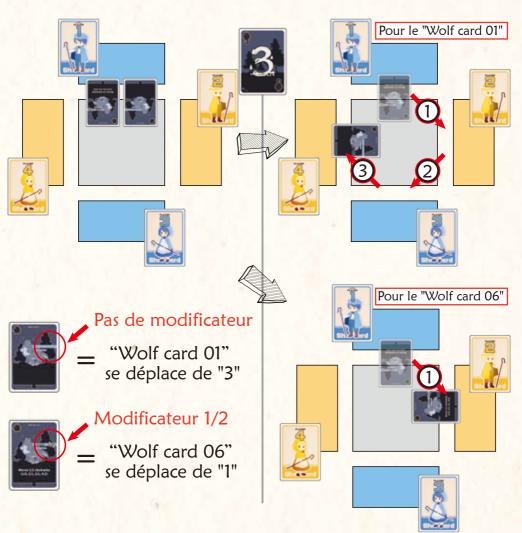




Exemple 8-4: plusieurs cartes de loup ("Wolf card 01" et "Wolf card 06")

Vous jouez avec une carte loup standard et une carte loup avec un modificateur de déplacement de 1/2. Le joueur 1 joue un [3] noir. Les deux cartes loup doivent se déplacer (vous devez déplacer toutes les cartes affectées).

La carte loup standard (Wolf card 01) est déplacée de 3 cases dans le sens horaire, alors que l'autre carte loup (Wolf card 06) est déplacée d'1 case dans le sens horaire.



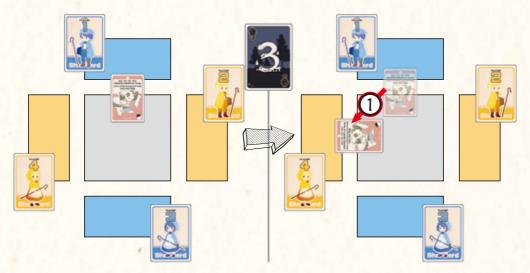
Exemple 8-5: modificateur de déplacement "-1/2"

Vous jouez avec une carte mouton rose 01 qui a un modificateur de déplacement de -1 / 2. Le joueur 1 joue un [3] noir. La carte de mouton est déplacée d'une case dans le sens anti-horaire (ce qui est l'équivalent de 3 cases dans le sens horaire). La carte s'arrête devant le joueur 4.

-1/2 : Cette carte est déplacée de la moitié de la valeur de la carte numérotée dans le sens anti-horaire (arrondi à l'inférieur).

Carte numérotée [1] : n'est pas déplacée

Carte numérotée [2] : est déplacée de 3 cases dans le sens horaire (1 case dans le sens anti-horaire)
Carte numérotée [3] : est déplacée de 3 cases dans le sens horaire (1 case dans le sens anti-horaire)
Carte numérotée [4] : est déplacée de 2 cases dans le sens horaire (2 cases dans le sens anti-horaire)



Modificateur de déplacement -1/2



La carte mouton rose est déplacée d'1 case dans le sens anti-horaire ("3" cases dans le sens horaire)

8-2. Effets de base (suite de la page précédente)

2. Modificateur de cible

Certaines cartes peuvent affecter les autres joueurs lorsqu'elles sont activées. Souvenez-vous que seules les cartes animal s'activent au début d'un tour si elles sont devant le joueur actif. Lorsque la carte s'active, la carte peut affecter un/des joueur/s autre que le joueur actif.

: Le joueur actif

: Le joueur à droite du joueur actif

: Le joueur à gauche du joueur actif

 $\langle \rangle$: Le joueur assis en face du joueur actif

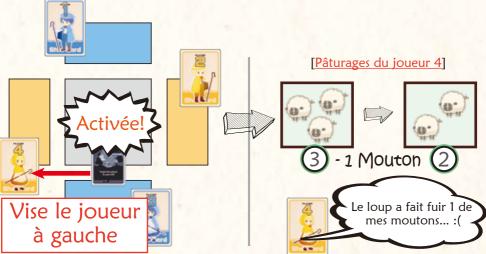
(en d'autres mots, le partenaire du joueur actif)

Beispiel 8-6 : Viser le joueur à "gauche"

C'est le tour du joueur 3. Il y a une "Wolf card 02" devant elle. Cette carte vise le joueur à sa gauche. Comme le joueur 4 est assis à gauche du joueur 3, le joueur 4 perd un jeton de mouton. Bien qu'il y ait un chien de "Hound card 01" devant le joueur 4; cette carte n'est pas activée car c'est actuellement le tour du joueur 3.

Target the player to your left

[Tour du joueur 3]





REMARQUE: Les cartes animal sont activées au début de votre tour si elles sont devant vous. Elles ne sont pas activées au début du tour du joueur ciblé. De plus, vous n'activez pas de cartes animal qui sont devant le joueur ciblé. Vous ne pouvez activer que des cartes qui sont devant vous.

Cible le joueur à gauche.

8-3. Effets spéciaux

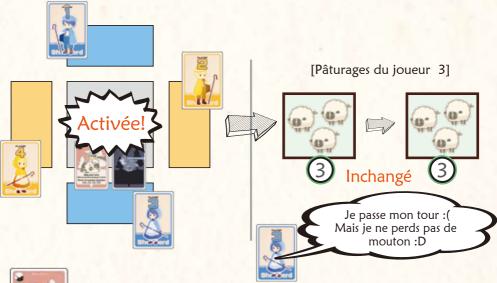
- 1. Passer (Sheep card 01)
 - Si cette carte est activée, alors le tour du joueur actif est immédiatement terminé. C'est alors au joueur suivant de jouer.
 - Les cartes moutons sont activées en premier, par conséquent les autres cartes animal devant le joueur actif ne seront pas activées.



Exemple 8-7: Passer (Sheep card 01)

C'est au tour du joueur 3. Il y a une carte mouton et une carte loup devant elle. La carte mouton est activée en premier, ce qui a pour effet de mettre fin immédiatement au tour du joueur 3. Comme cela se produit avant que la carte loup ne soit activée, elle ne perd pas de mouton.

[Tour du joueur 3]





Est activée en premier, donc le joueur 3 passe son tour.



La carte loup n'est pas activée pendant ce tour. (Étant donné que le joueur 3 a passé son tour)

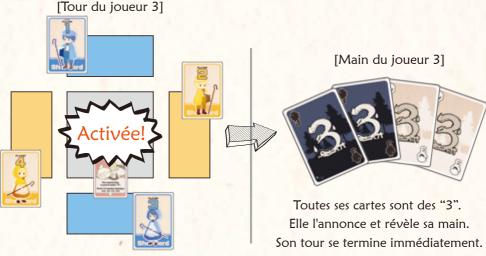
8-3. Effets spéciaux (suite de la page précédente)

- 2. Vous ne pouvez pas jouer de carte numérotée 3 (Sheep card 02)
 - Si cette carte est activée, alors le joueur actif ne peut pas jouer un [3] noir ou un [3] blanc pendant ce tour.
 - Si le joueur actif ne peut pas jouer de cartes car il n'a que des cartes [3] en main, alors il révèle sa main au début de la "Phase 3 : phase de jeu" et son tour se termine immédiatement.



Exemple 8-8: vous ne pouvez pas jouer de cartes numérotées 3 (Sheep card 02)

Il y a une carte de mouton devant le joueur 3 qui l'empêche de jouer des cartes numérotées 3. Elle n'a que des [3] en main comme indiqué ci-dessous. Au début de la phase 3, elle annonce qu'elle ne peut pas jouer et elle montre sa main aux autres joueurs. Son tour se termine immédiatement et c'est alors au joueur 4 de jouer.



- 3. Cartes métamorphiques (double côté)
 - Ces cartes ont une capacité qui s'active pendant la "Phase 3 : phase de jeu". La carte est retournée sur son autre côté lorsqu'elle passe le premier joueur (joueur 1) à la fin de son déplacement. Reportez-vous à la section 8-1 pour plus de détails.
 - Les cartes ont leur effet habituel de faire gagner ou faire perdre des jetons de mouton lorsqu'elles sont activées pendant la "Phase 1 : phase d'activation".
 - Règles spéciales :

Lorsque vous jouez avec 2 cartes métamorphiques, il y aura des moments où les deux seront de la même couleur et toutes les deux finiront devant le même joueur. Dans ce cas, retournez une des cartes métamorphiques sur son autre côté pour qu'elles soient de couleurs différentes.



[Verso]

REMARQUE: Lorsque vous jouez avec des cartes métamorphiques, il est tout à fait possible que toutes les cartes animal finissent par être de la même couleur. Dans de tels cas, vous pouvez jouer une carte numérotée qui ne correspond à aucune des cartes animal et ainsi vous n'en déplacez aucune.

8-3. Effets spéciaux (suite de la page précédente)

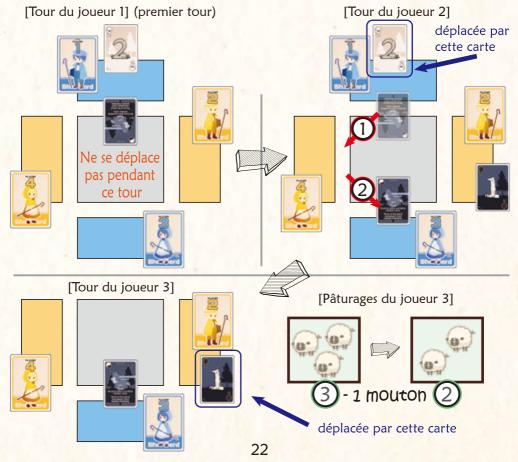
- 4. Déplacement retardé Grand-père Loup (Extra card 01)
 - Cette carte est déplacée à la fois par les cartes numérotées blanches et noires.
 - Cette carte est déplacée dans le sens antihoraire.
 - Cette carte ne se déplace pas dans la "Phase 3 : phase de jeu" comme les autres cartes animal. Eelle se déplace à la fin du tour du joueur suivant. En d'autres mots, cette carte ne se déplace pas en fonction de la carte numérotée jouée pendant ce tour mais elle le fait en fonction de la carte numérotée jouée pendant le tour du joueur précédent.



Il a vu beaucoup de choses pendant sa longue vie, si bien que les couleurs des cartes n'ont plus d'importance pour lui.

Exemple 8-9: Déplacement retardé (Extra card 01)

Pendant le premier tour du jeu, le joueur un joue un [2] blanc. La "Extra card 01" n'est pas déplacée pendant ce tour. La partie se poursuit avec le joueur 2. Il joue un [1] noir. À la fin de son tour, la "Extra card 01" est déplacée de cases dans le sens anti-horaire. C'est maintenant au joueur 3 de jouer. Elle perd 1 jeton de mouton car la "Extra card 01" est devant elle. À la fin de son tour, la "Extra card 01" sera déplacée d'une case dans le sens inverse car le joueur 2 a joué un [1] noir lors du tour précédent.



8-3. Effets spéciaux (suite de la page précédente)

- 5. Chien de berger confus (Extra card 02)
 - Cette carte est comme les cartes métamorphiques, elle est double côté.
 - S'il y a d'autres cartes animal à sa place, alors elle sera retournée sur son autre côté à la fin du tour.
- Lorsqu'elle est sur son recto, cette carte est déplacée dans le sens horaire (comme les autres cartes standards). Lorsqu'elle est sur son verso, cette carte est déplacée dans le sens anti-horaire.
- Lorsque cette carte est activée, vous allez gagner un jeton de mouton comme avec les cartes de chien de berger standards.

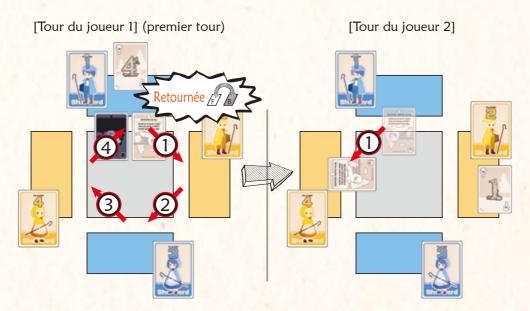
Il est un peu confus lorsqu'il voit d'autre animaux!



Exemple 8-10: Chien de berger confus (Extra card 02)

Le joueur 1 joue un [4] blanc. La "Extra card 02" est déplacée de 4 cases dans le sens horaire, et elle revient donc devant le joueur 1. À la fin de son tour, comme il y a aussi une carte de loup devant le joueur 1, la "Extra card 02" est retournée sur son autre côté.

Le joueur 2 joue un [1] blanc. La "Extra card 02" est déplacée dans le sens anti-horaire, et elle s'arrête devant le joueur 4.



9. COMBINAISONS DE CARTES CONSEILLEES

Il y a plusieurs combinaisons de cartes différentes qui peuvent fonctionner. En voici quelques unes que nous vous conseillons. Essayez d'autres combinaisons différentes et n'hésitez pas à nous dire ce que vous en pensez!

- 1. Première partie
 - Hound card 01 + Wolf card 01
- 2. Niveau débutant (dès que tout le monde a joué une partie)
 - Hound card 01 + Wolf card 01 + Wolf card 06
 - Hound card 01 + Wolf card 03 ou 04
 - Hound card 03 ou 04 + Wolf card 01
 Lorsque vous jouez avec plus d'1 carte loup, nous vous conseillons d'utiliser 4 jetons de mouton.
- 3. Niveau expérimenté (dès que tout le monde est bien familiarisé avec les règles)
 - Hound card 01 + Wolf card 06 + Wolf card 03 ou 04
 - Hound card 01 + Wolf card 01 + Sheep card 01 ou 02
 - N'importe quelle carte chien de berger + Wolf card 06 + Wolf card 05
 - N'importe quelle carte chien de berger + Wolf card 06 + Wolf card 03 ou 04
 - Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02
 - Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04
- 4. Niveau pour joueur (Si vous voulez rendre les parties plus stratégiques)
 - Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02 + Wolf card 06
 - Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04 + Wolf card 06
 - N'importe quelle carte chien de berger + N'importe quelle carte loup + Extra card 01
 - N'importe quelle carte loup + Extra card 02
- 5. Venez avec vos propres manières de jouer!

Partagez vos manières de jouer avec nous, dès que vous avez trouvé une combinaison intéressante.

10. Regles Pour 3 Joueurs

Bien que la meilleure configuration pour jouer à Wolf & Hound est à 4 joueurs, il se peut que parfois vous n'ayez pas assez de joueurs. Lorsque vous jouez à 3, ajoutez un joueur fantôme.

Il y a plusieurs différences avec les règles des parties à 4 joueurs:

- 1. Former une équipe
- 2. Décompte initial des moutons
- 3. Mise en place du jeu
- 4. Jouer en tant que joueur fantôme
- 5. Tour de jeu et conditions de fin de partie

10-1. Former une équipe

La partie se joue comme dans un match à 2 contre 1. Le joueur le plus expérimenté doit toujours jouer dans l'équipe d'un seul joueur. Les joueurs seront divisés de la manière suivante:

Équipe Bleue: Joueur 1 et 3

Équipe Jaune: Joueur 2 (joueur expérimenté) et 4 (joueur fantôme)

10-2. Décompte initial des moutons

Comme l'équipe est composée d'un seul joueur a un désavantage, cette équipe va commencer avec plus de jetons de mouton.

Équipe Bleue:

Joueur 1 (joueur à gauche du joueur fantôme): 2 moutons Joueur 3 (joueur à droite du joueur fantôme): 3 moutons

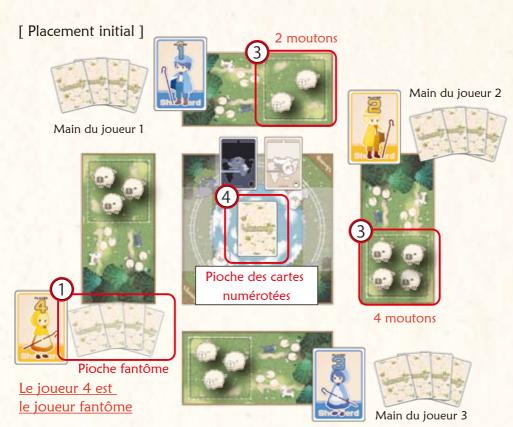
Équipe Jaune:

Joueur 2 (joueur humain): 4 moutons Joueur 4 (joueur fantôme): 3 moutons

Chaque joueur doit prendre un jeton de mouton supplémentaire s'ils jouent avec 2 cartes loup ou plus.

10-3. Mise en place du jeu

Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur, y compris au joueur fantôme. Empilez les 4 cartes distribuées au joueur fantôme à côté de ses pâturages. Cette pile de cartes sera appelée la pioche fantôme. Ne réorganisez pas cette pioche après le début de la partie.



10-4. Jouer en tant que joueur fantôme

Lors du tour du joueur fantôme, retournez la première carte de la pioche des cartes numérotées (pas de la pioche fantôme), face visible, et considérez cette carte comme celle jouée par le joueur fantôme. La carte retournée est traitée normalement. Après le déplacement des cartes animal correspondantes, laissez la carte face visible à côté des pâturages du joueur fantôme. S'il ne reste plus de cartes dans la pioche des cartes numérotées, alors retournez la première carte de la pioche fantôme et considérez-la comme celle jouée par le joueur fantôme.

Appel à l'échange

Une fois pendant le tour du joueur fantôme, le joueur humain de cette équipe (le joueur 2) peut échanger la carte retournée avec la première carte de la pioche fantôme. Utilisez cette capacité si vous n'aimez pas la carte jouée!

Si vous choisissez d'échanger la carte, retournez alors la première carte de la pioche fantôme et considérez que c'est la carte jouée par le joueur fantôme. La première carte qui avait été retournée et qui venait de la pioche des cartes numérotées est remis sous la pioche fantôme, face cachée. Ne mélangez pas la pioche fantôme.

10-5. Tour de jeu et conditions de fin de partie

Le tour de jeu et les conditions de fin de partie sont les mêmes que pour les règles à 4 joueurs. En cas d'égalité, l'équipe d'une seule personne remporte la partie (joueur 2).

11. REGLES POUR 2 JOUEURS

Les règles pour les parties à 2 joueurs sont similaires à celles des parties à 3 joueurs. Si vous n'avez pas lu les règles pour les parties à 3 joueurs, lisez-les d'abord. Lorsque vous jouerez à 2 joueurs il y aura 2 joueurs fantômes.

11-1. Former une équipe

La partie se joue dans un match 1 contre 1.

Équipe Bleue: joueur 1 et 3 (joueur fantôme) Équipe Jaune: joueur 2 et 4 (joueur fantôme)

11-2. Décompte initial des moutons

Comme le premier joueur a un avantage, cette équipe va commencer avec moins de jetons de mouton.

Équipe Bleue:

Joueur 1 (joueur humain): 2 moutons Joueur 3 (joueur fantôme): 3 moutons.

Équipe Jaune:

Joueur 2 (joueur humain): 3 moutons Joueur 4 (joueur fantôme): 3 moutons

Chaque joueur devra prendre 1 jeton de mouton supplémentaire lorsqu'il y aura 2 cartes loup ou plus.

11-3. Mise en place du jeu

11-4. Jouer en tant que joueur fantôme

11-5. Tour de jeu et conditions de fin de partie

Ces 3 étapes sont les mêmes que pour les parties à 3 joueurs.

TABLEAU RESUME DES REGLES POUR 2 ET 3 JOUEURS

[Pour 3 joueurs]

Nombre du joueur	Joueur ou fantôme	Quantité de moutons
Joueur 1	Joueur	2
Joueur 2	Joueur	4
Joueur 3	Joueur	3
Joueur 4	Fantôme	3

[Pour 2 joueurs]

Nombre du joueur	Joueur ou fantôme	Quantité de moutons
Joueur 1	Joueur	2
Joueur 2	Joueur	3
Joueur 3	Fantôme	3
Joueur 4	Fantôme	3

12. REGLES DE L'EXTENSION : MEAT AND BONE

Mise en place pour pouvoir jouer avec l'extension:

Utilisez les 7 cartes numérotées de l'extension. Remettez les 7 cartes numérotées suivantes, du jeu de base, dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lorsque vous jouerez avec cette extension.

Ces cartes ne sont pas utilisées:

Noires [1], [1], [2], et [3]; Blanches [1], [2], et [3]

12-1. Cartes numérotées de l'extension

Les cartes noires avec le symbole de viande (meat): Noires [1], [1], [2], et [3]

Les cartes blanches avec le symbole de l'os (bone): Blanches [1], [2], et [3]

Remettez ces cartes dans la boîte 1123123 Utilisez celles-la à la place

12-2. Règles spécifiques pour l'extension

- Les cartes numérotées qui ont un symbole de viande ou d'os modifient la manière de se déplacer du loup et du chien de berger lorsque les autres joueurs jouent des cartes numérotées.
- Si la dernière carte jouée par un joueur possède un symbole de viande ou d'os, un loup ou un chien de berger arrêtera son déplacement devant ce joueur au lieu de le dépasser/passer devant.
- Un symbole de viande arrêtera le loup, un symbole d'os arrêtera le chien de berger.

Symbole de viande (carte noire) arrête Le Loup Symbole d'os (carte blanche) arrête Le Chien de Berger



REMARQUE : Le symbole de viande ou d'os n'arrêtera pas le carte de mouton.

<u>Exemple 12-1</u>: Déplacement du loup lorsque vous jouez avec l'extension Il y a un un loup devant le joueur 1.

Le joueur 2 joue un [2] noir avec un symbole de viande. Le loup se déplace normalement et s'arrête devant le joueur 3. (Les symboles viande et os n'affectent que les autres joueurs).

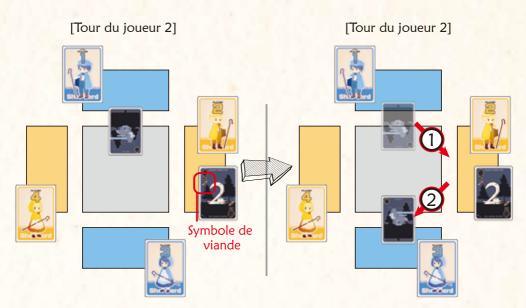
Le joueur 3 joue ensuite un [4] noir. Normalement le loup devrait se déplacer de 4 cases et s'arrêter devant le joueur 3. Cependant, comme il y a une carte numérotée avec un symbole de viande devant le joueur, le loup s'arrête devant le joueur 2.

Le joueur 4 joue ensuite une carte blanche. Le chien de berger se déplace normalement et le loup ne se déplace pas.

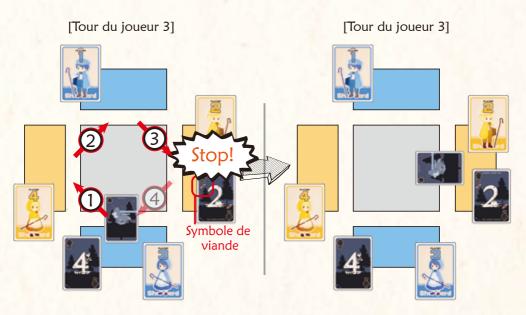
Le joueur 1 joue un [2] noir. Le loup se déplace normalement et s'arrête devant le joueur 4.

Le joueur 2 joue ensuite une carte blanche, qui va cacher le symbole de viande qui est la carte noire qu'il a jouée lors de son précédent tour.

Le joueur 3 joue un [4] noir. Comme il n'y a plus de symbole de viande sur la dernière carte jouée par un joueur. Le loup se déplace normalement et il s'arrête devant le joueur 4.



REMARQUE: Les symboles de viande ou d'os n'affectent que les autres joueurs (dans ce cas, les joueurs 1, 3 et 4). C'est actif jusqu'à ce que le joueur (joueur 2) joue une autre carte.



Normalement, le loup devrait se déplacer de 4 cases et s'arrêter devant le joueur 3. Cependant à cause de la carte numérotée qui a un symbole de viande devant le joueur 2, le loup s'arrête devant le joueur 2.

13. FAQ

- 13-1. Résoudre les égalités et conditions de fin de partie
- Q1: Si plusieurs joueurs n'ont plus de jetons de mouton, alors quelle équipe l'emporte?
- R1: L'équipe du joueur qui n'a plus de jetons de mouton et qui est la plus proche, dans le sens horaire du joueur actif, perd la partie. Reportez-vous à la section 4 pour plus de détails. Pour les règles pour 2 ou 3 joueurs, reportez-vous aux sections 10 et 11.
- Q2: La partie s'est terminée car un joueur n'avait plus de cartes en main. S'il reste autant de jetons de mouton aux deux équipes, qui l'emporte?
- R2: L'équipe des joueurs 2 et 4 gagnent. Reportez-vous à la section 4 pour plus de détails. Pour les règles pour 2 ou 3 joueurs, reportez-vous aux sections 10 et 11.
- Q3: La partie s'est terminée car un joueur n'avait plus de cartes en main. Cependant, d'autres joueurs en avaient encore. Est-ce-que ces cartes sont défaussées?
- R3: Oui, elles sont défaussées et elle ne peuvent donc pas être jouées. Cela peut se produire à cause d'un effet tel que "Passez votre tour" et "Vous ne pouvez pas jouer de carte de valeur [3]"
- 13-2. Déplacement des cartes animal
- Q4: Pour chaque carte numérotée que vous jouez est-ce-qu'1 seule carte animal est déplacée?
- R4: Non, toutes les cartes animal qui correspondent sont déplacées lorsque vous jouez une carte numérotée. Par exemple, disons que vous jouez avec 2 cartes loup. Si vous jouez une carte numérotée noire, alors les deux cartes loup seront déplacées.
- 13-3. Effets des cartes animal
- Q5: Est-ce-que le joueur actif sera éliminé s'il ne lui reste qu'un seul jeton de mouton et qu'il a devant lui un loup et un chien de berger?
- R5: Non, le joueur n'est pas éliminé. La carte de loup réduit ses jetons de mouton à 0, mais la carte chien de berger ramènera son nombre de jeton de mouton à 1.
- Q6: S'il y a une carte "Passez votre tour" et une carte loup devant le joueur actif, perdra-t-il un jeton de mouton à cause de la carte loup?
- R6: Non, le joueur ne perd pas de jeton de mouton. La carte rose de mouton sera activée en premier. Son tour est passé dès ce moment et par conséquent la carte de loup n'est pas activée.
- Q7: S'il y a plusieurs cartes animal devant le joueur actif, est-ce que les effets seront cumulés?
- R7: Oui, elles seront toutes activées, et les effets se cumuleront. Par exemple, si 2 cartes loup sont devant le joueur actif, et qu'elles visent ce joueur, alors, il perdra 2 jetons de mouton.
- Q8: Qu'est-ce que cela signifie: vous ne pouvez pas avoir un nombre négatif de jetons de mouton?
- R8: Par exemple, disons qu'il vous reste 1 jeton de mouton. 2 cartes loup et 1 carte chien de berger qui sont activées pendant votre tour. Comme les cartes loup sont activées en premier, vous perdez 2 jetons de mouton. Vous perdez donc votre dernier jeton de mouton et vous en avez donc 0 maintenant. Il n'y a plus de jeton de mouton à perdre, donc la deuxième carte loup ne vous fait rien. La carte chien de berger est ensuite activée, vous gagnez donc 1 jeton de mouton. À la fin de la "Phase 1 : Phase d'activation," vous aurez 1 jeton de mouton dans vos pâturages.

- 13-4. Extension: Meat and Bone
- Q9: Est-ce-qu'un symbole viande ou un symbole os prend effet immédiatement après avoir été joué?
- R9: Non, ces symboles affectent seulement les autres joueurs. Par exemple, disons qu'une carte loup est devant le joueur 1. Si le joueur 2 joue un [2] noir avec un symbole viande, le loup se déplace et s'arrête devant le joueur 3 au lieu de s'arrêter devant le joueur 2. Voir exemple 12-1.

14. Conseils de Jeu

Attention révélations! Passer cette section des règles si vous préférez analyser le jeu par vous-même.

Les cartes numérotées ne sont pas distribuées équitablement

Par exemple, il y a plus de [3] noirs que d'autres cartes. Cela signifie qu'il y a une plus grande chance pour que votre adversaire ait une de ces cartes. Cela peut être risqué de déplacer un loup à 3 cases de vos pâturages ou de ceux de votre équipier.

O Nombre de cartes jouées par les autres joueurs

Cela peut être intéressant de faire attention aux cartes que les autres joueurs jouent. Par exemple, si votre adversaire ne joue jamais de [3] noir lorsqu'un loup est à 3 cases de vos pâturages ou de ceux de votre équipier, alors il y a de grandes chances pour qu'il n'ait pas de [3] noir. Ne soyez pas trop confiant car il peut aussi piocher un [3] noir à la fin de son tour.

O Les derniers tours de jeu

Pendant les derniers tours de jeu, faites attention aux cartes que vous avez en main, et aux cartes jouées par les autres joueurs. Vous devriez être capable de deviner ce que les autres joueurs ont en main.

O Utiliser différentes cartes animal

Il y a beaucoup de cartes animal parmi lesquelles vous pouvez choisir. Certaines sont plus retors que d'autres. Les cartes métamorphiques changent quelque peu le jeu, donc préparez-vous bien si elles sont en jeu.

O Den Partner wählen

Si c'est votre première partie de ce jeu, ou si vous présentez ce jeu à un nouveau joueur, jouer quelques parties sans changer les équipes. Vous allez progressivement comprendre de quelle façon pense votre équipier et votre pourrez alors optimiser votre jeu d'équipe.

15. CARTES DE L'AUTEUR

Ce sont des cartes qui ont été créées par les soutiens kickstarter de Wolf & Hound. Elles sont vraiment exceptionnelles et vous prendrez beaucoup de plaisir à jouer avec.

15-1. Designer's card 01: Un diable rouge

• Ce loup se déplace 3 fois plus vite que le loup habituel! Comment ce loup se déplace-t-il aussi vite? Cela reste un mystère.

Carte numérotée [1] : se déplace de 3 cases dans le sens horaire Carte numérotée [2] : se déplace de 6 cases dans le sens horaire Carte numérotée [3] : se déplace de 9 cases dans le sens horaire Carte numérotée [4] : se déplace de 12 cases dans le sens horaire



15-2. Designer's card 02: Une couverture de loup

Lorsque vous jouez avec la couverture de loup, utilisez les cartes de l'auteur 02-1, 02-2 et 02-3. Nous vous conseillons de commencer la partie avec 4 jetons de mouton chacun.

Designer's card 02-1: Une couverture noire

• Cette carte est déplacée et se comporte comme un loup normal (Wolf card 01). S'il y a une couverture noire devant vous au début de votre tour, alors vous perdez un jeton de mouton.

Votre mouton ne supporte pas l'odeur nauséabonde de la couverture et il s'enfuit!



Designer's card 02-2: Une couverture blanche

• Cette carte est déplacée et se comporte comme un chien de berger (Hound card 01). S'il y a une couverture blanche devant vous, au début de votre tour, alors vous gagnez un jeton de mouton.

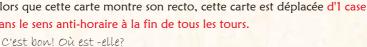
Votre mouton adore cette converture moelleuse!

Designer's card 02-3: Une couverture de loup

- Cette carte est double côté, comme les cartes métamorphiques.
- Cette carte n'est pas déplacée par une carte numérotée.
- Cette carte a l'effet normal d'un loup, ce qui signifie que si cette carte est devant vous au début de votre tour, vous perdez un jeton de mouton.
- S'il y a une carte de couverture devant le joueur qui a cette carte, alors le loup est retourné sur son verso à la fin de la "Phase 3 : Phase de jeu".
- Lorsque cette carte montre son verso, elle n'est pas déplacée.

Le bonheur? une couverture bien chaude.

- S'il n'y a pas de cartes de couverture devant le joueur qui a cette carte, alors elle sera retournée sur son autre côté à la fin de la "Phase 3 : Phase de ieu".
- Alors que cette carte montre son recto, cette carte est déplacée d'1 case dans le sens anti-horaire à la fin de tous les tours.

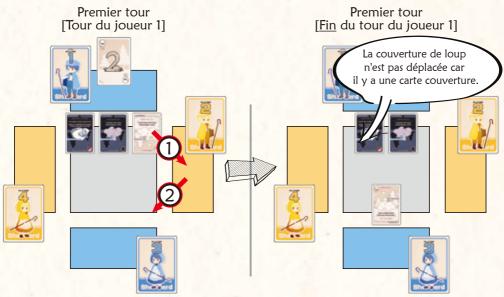




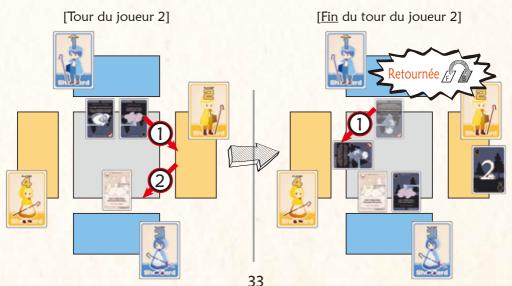


Exemple 15-2: Une couverture de loup (Designer's card 02)

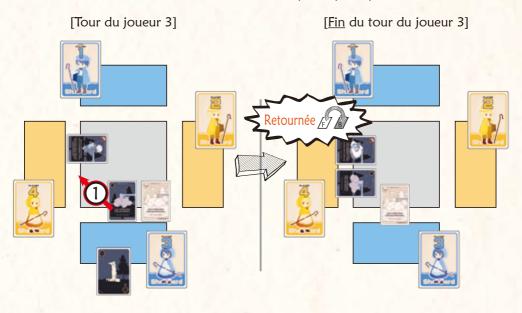
Au début de la partie, les 3 cartes sont devant le joueur 1. Le joueur 1 joue un [2] blanc. La carte de couverture blanche (02-2) est déplacée et elle s'arrête devant le joueur 3. À la fin de la phase 3 : phase de jeu, la carte de couverture de loup (02-3) reste sur son recto, il y a une carte couverte noire (02-2) devant lui. À la fin de son tour, la carte couverture de loup n'est pas déplacée.



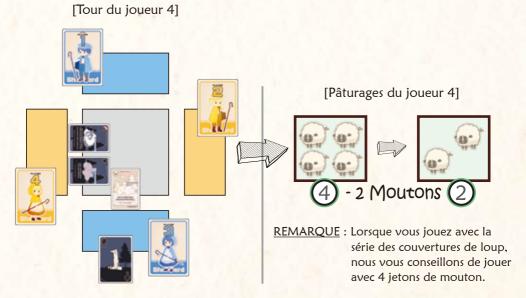
Le joueur 2 joue un [2] noir. La carte de couverture noire (02-1) est déplacée et elle s'arrête devant le joueur 3. À la fin de la "Phase 3 : phase de jeu," la carte couverture de loup est retournée sur son verso comme il n'y a plus de carte de couverture au même endroit. À la fin de son tour, la couverture de loup est déplacée d'une case dans le sens anti-horaire.



Au début du tour du joueur 3, elle ne perd pas de jetons de mouton comme il y a les deux cartes couverture noire et blanche. Elle joue un [1] noir. La couverture noire est déplacée et elle s'arrête devant le joueur 4. À la fin de la "Phase 3 : phase de jeu," la carte couverture de loup est retournée sur son recto comme il y a une carte couverture avec elle. À la fin de son tour, la carte couverture de loup n'est pas déplacée.



Au début du tour du joueur 4, elle perd 2 jetons de moutons car elle a devant elle la carte de couverture noire et la carte couverture de loup!



Mots de l'auteur

Ce jeu est un jeu d'équipe à 2 contre 2. J'espère que vous profiterez des moments où vous aurez réussi à aider votre équipier et des moments où votre équipier réussira à vous protéger.

Les règles de base sont simples mais le jeu possède beaucoup de variantes. Essayez de jouer avec les cartes les plus avancées, et essayez de trouver une combinaison de cartes qui n'existe pas dans ces règles. Je suis sûr qu'il y a beaucoup de manières différentes de profiter de ce jeu!

J'aimerais demander une faveur aux joueurs expérimentés. Veuillez, s'il vous plaît, ne pas dire aux nouveaux joueurs quoi faire (vous devez les aider sans leur donner d'ordres).

J'ai toujours pensé que comprendre les mécaniques d'un jeu et trouver comment bien les jouer étaient une grande part du plaisir qu'on pouvait prendre à jouer.

Bonne chance et amusez-vous bien!

Auteur : Fukutarou Illustrateur : MATSUDA98

Sculpteur : Osamu Inoue (add-on seulement)

Éditeur : Dan Kobayashi

Auteurs des cartes spéciales : K.K. et Alvin Lui Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant De grands remerciements à nos soutiens sur Kickstarter et à nos testeurs!

Passez sur notre site web avant de jouer pour voir les règles les plus à jour et les errata.

