

FRESHWATER
BRIAN SUHRE
FLY

LIVRET DE REGLES



Introduction :

Vous êtes au milieu d'un torrent de montagne grouillant de poissons, équipé de votre canne, d'un moulinet et d'une sélection de mouches. Serez-vous capable de vous adapter à cette rivière sans cesse changeante, à lancer votre ligne avec finesse, à laisser dériver votre mouche dans le courant et à ramener la prise parfaite ? Pour accomplir les plus grandes promesses du jour, vous devrez exécuter une stratégie réfléchie, tout en montrant vos compétences et votre finesse à chaque occasion.

Sommaire

Freshwater Fly est un jeu de sélection de dés qui se joue en plusieurs manches. À chaque tour, vous choisirez un dé de la réserve pour réaliser une action · Ferrer, Lancer ou Améliorer votre Finesse. Des dés de forte valeur vous donneront des actions plus intéressantes, mais des dés de faible valeur peuvent vous donner des tours supplémentaires.

Quand tous les dés ont été choisis, la rivière change, on relance les dés et le joueur ayant le plus petit total de dés au tour précédent commence la nouvelle manche. Le jeu s'arrête quand un joueur attrape son septième poisson, on attribue alors les points des objectifs et on désigne le vainqueur.



FRESHWATER FLY

BRIAN SUHRE

Joueurs : 1-4, Durée de jeu : 40-90 min, Âge : 14+

Contenu



1 Plateau de jeu



4 Plateaux Moulinet



4 Jetons Frein de Moulinet



4 Jetons Finesse



1 Livret de règles



1 Sac en tissu



7 Tuiles Larve



9 Dés à six faces



60 Jetons Larve



1 Pion Lancer



12 Jetons Mouche



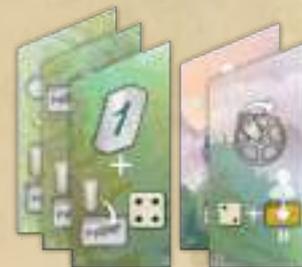
4 Cartes Ferrer



48 Cartes Poisson



16 Cartes Rocher (indiquées A-P)
& 8 cartes Rocher "Compétence Supérieure" (Q-X)



5 Tuiles Impulsion
& 2 Tuiles Extension (Cf. P17)

Illustration 1 (suite)

- G** Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, remplissez tous les emplacements Larve au bas du plateau avec les tuiles Larve montrant "4" et placez 1 tuile "4" à droite de la colonne. Pour une partie à 4 joueurs, remplissez les colonnes à avec des tuiles Larve "4", placez une tuile "5" dans la colonne, et une tuile "5" à droite de la colonne.
- H** Placez les 60 jetons Larve dans le sac en toile et posez-le à côté du plateau. Pour chacune des 7 tuiles Larve, piochez au hasard dans le sac autant de jetons Larve que le nombre indiqué sur la tuile (en incluant la tuile juste à côté du plateau) et placez-les dessus.
- I** Lancez les dés et posez-les près du plateau. Lancez 7 dés à 2 ou 3 joueurs, et 9 dés à 4 joueurs. Les dés inutilisés sont remis dans la boîte.
- J** Placez les 5 tuiles Impulsion dans les cases du coin supérieur gauche du plateau (face A visible).
- K** Placez le pion en bois Lancer sur le plateau.
- L** Déterminez le premier joueur.
- M** Placez les 4 cartes Ferrer à côté du joueur siué à la droite du premier joueur.
- N** "Accrochez" votre Première Mouche : lors de votre premier tour, accrochez la mouche de votre choix à votre ligne (placez-la dans l'emplacement à droite de votre plateau Moulinet). C'est une action unique gratuite.

Jeu en solitaire ? Après la lecture des règles pour 2 à 4 joueurs, reportez-vous à la fin de ce livret pour les règles du mode aventure pour 1 joueur.



BUT DU JEU

Gagnez la partie en marquant plus de points que vos adversaires grâce aux Poissons pêchés et aux Objectifs.

DÉROULEMENT :

Résumé d'une manche :

Le jeu se déroule sur plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs vont prendre leur tour dans le sens horaire en commençant par le premier joueur jusqu'à ce que tous les dés soient utilisés. On désigne alors un nouveau premier joueur, la rivière change, et on relance les dés pour débiter une nouvelle manche.

Résumé d'un tour :

À votre tour vous devez choisir un dé de la réserve et faire une Action Dés. Vous pouvez aussi faire des Actions Bonus. Après votre Action Dés et vos éventuelles Actions Bonus, votre tour est terminé. À votre prochain tour vous choisirez un autre dé de la réserve et entreprendrez une autre Action Dés, plus des Actions Bonus, et ainsi de suite.

I. ACTIONS DÉS :



À votre tour, choisissez un dé de la réserve et choisissez une de ces trois actions : **1. Lancer**, **2. Moulinet**, ou **3. Finesse +2**. Le dé sélectionné déterminera le résultat de l'action choisie.



1. Action Dés 1 : Lancer

Choisissez un dé et suivez la procédure suivante :



Lancer :

Lancer implique quatre étapes :
(A) Premier Jet, vous débutez votre Lancer ; **(B) Pioche de cartes Ferrer**, pour savoir si vous avez pris un poisson ;

(C) Dérive, vous déplacez le pion Lancer et gagnez des cartes Ferrer bonus ; et
(D) Vérification de la prise, vous terminez votre Lancer.

A. Premier Jet :

- i. Placez le pion Lancer sur une carte de la colonne correspondant à la valeur du dé. Par exemple, placez le pion Lancer sur une carte de la colonne  si vous avez choisi un .
- ii. Si vous avez placé le pion Lancer sur une carte Poisson, regardez les pions Larve de cette colonne. Si au moins un de ces pions correspond

à votre mouche (le pion Mouche de votre plateau Moulinet), vous gagnez **une** carte Ferrer (cf. B. Pioche de cartes Ferrer).

- iii. Si aucun pion Larve de la colonne ne correspond à votre mouche, **vous ne gagnez pas de carte Ferrer** et le pion Lancer dérive d'une colonne vers l'aval (cf. C. Dérive).

B. Pioche de Cartes Ferrer :

- i. Au début de votre Lancer, le joueur à votre droite mélange les quatre cartes Ferrer.
- ii. Quand vous gagnez une carte Ferrer, annoncez "Carte". Le joueur à votre droite révèle une carte Ferrer par carte Ferrer gagnée (1 ou 2).

Note : les cartes Ferrer révélées restent visibles jusqu'à la fin de votre Lancer.

- iii. Si la carte révélée montre  vous avez ferré un poisson (cf. D. Vérification de la prise)
- iv. Si la carte révélée montre  vous n'avez pas réussi à ferrer un poisson.

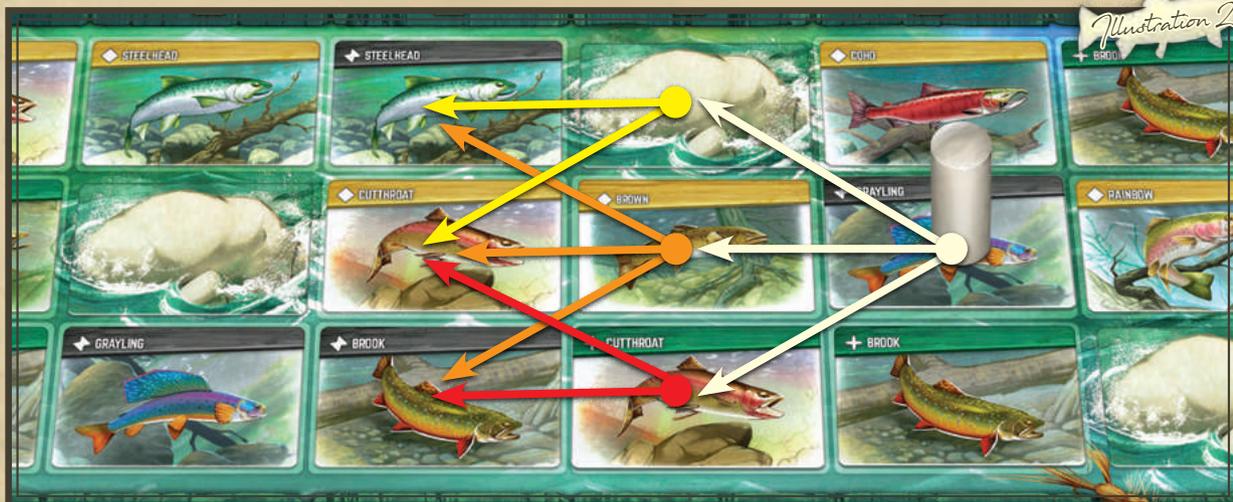
C. Dérive :

- i. Si vous n'avez pas ferré de poisson lors de votre Premier Jet (cf. A. Premier Jet), vous devez faire dériver le pion Lancer deux fois (ou jusqu'à ce que vous ferriez un poisson).
- ii. Pour dériver, déplacez le pion Lancer d'une colonne en aval (par exemple de la colonne  à ) , pour le placer sur une nouvelle carte adjacente orthogonalement ou diagonalement à la précédente carte (voir l'illustration 2).
- iii. Chaque fois que vous **dérivez** sur une carte Poisson, regardez les pions Larve de cette colonne. Si au moins un de ces pions correspond

à votre mouche, vous gagnez **deux** cartes Ferrer. Sinon, **vous ne gagnez pas** de carte Ferrer.

Conseil : il vaut mieux parfois faire son lancer en amont du poisson désiré pour dériver sur ce dernier et gagner deux cartes Ferrer au lieu d'une !

- iv. Si vous n'avez pas ferré de poisson après avoir dérivé la première fois, vous le faites une seconde fois à moins d'être dans la colonne .
- v. Si vous n'avez pas ferré de poisson après avoir dérivé deux fois (ou si vous n'avez pas ferré dans la colonne ) , votre Lancer est terminé.



D. Vérification :

- i.** Immédiatement après avoir ferré un poisson, prenez la carte Poisson sous le pion Lancer, retournez-la et placez-la directement au-dessus de la section appropriée de votre plateau Moulinet. Par exemple, si c'est un poisson vert , placez-le au-dessus de la section verte.
- ii.** Prenez un jeton Larve de la couleur de votre mouche dans la colonne de la carte Poisson et placez-le dans le trou du moulinet de votre plateau pour le rendre fonctionnel. Positionnez votre moulinet sur la case Départ ().
- iii.** Si le poisson ferré était adjacent orthogonalement à une pile de cartes Rocher, prenez la première carte Rocher de cette pile et placez-la face visible à côté de votre plateau pour

un usage ultérieur.

- iv.** Remplissez la case vide de poisson avec la première carte du paquet Poisson. Votre action Lancer est terminée.

Remarque : vous ne pouvez pas faire de nouveau Lancer si vous avez déjà un poisson sur votre ligne.

Remarque : vous pouvez faire un Lancer sur une carte Rocher et/ou dériver dessus, mais vous ne gagnez pas de carte Ferrer sur une carte Rocher.

EXEMPLE 1 : COMMENT LANCER

A. Noa a une mouche jaune et il n'y a pas de poisson sur sa ligne.

B. Noa choisit un  de la réserve de dés et fait un lancer dans la colonne . Elle place le pion Lancer sur l'Ombre dans la rangée médiane.

C. Comme il y a un jeton Larve jaune dans la colonne  elle gagne une carte Ferrer et annonce "carte".

D. David, à la droite de Noa, mélange les 4 cartes Ferrer et lui en donne une face visible. C'est un , Noa n'a donc pas ferré l'Ombre (voir illustration 3).



EXEMPLE 1 : COMMENT LANCER (SUITE)

E. Noa doit maintenant faire dériver le pion Lancer d'une colonne vers l'aval, elle le déplace sur la Truite Fardée au bas de la colonne . Comme il n'y a pas de jeton Larve jaune dans la colonne Noa ne gagne pas de carte Ferrer (voir illustration 4).



F. Noa doit à nouveau faire dériver le pion Lancer d'une colonne. Elle le place sur la Truite Mouchetée au bas de la colonne .

G. Il y a au moins 1 jeton Larve jaune dans la colonne Noa gagne donc deux cartes Ferrer. David lui donne deux autres cartes Ferrer. La première est un , mais la seconde est un !

H. Noa récupère la Truite Mouchetée et la place au-dessus de la section de son plateau car c'est un poisson .

I. Elle prend aussi le jeton Larve jaune et le place sur son Moulinet qu'elle positionne sur la case Départ (voir Illustration 5).



2. ACTION DÉS 2: MOULINET

Choisissez un dé et suivez la procédure suivante.



Moulinet :

Mouliner permet de remonter le poisson hors de l'eau. Quand vous attrapez un poisson, votre moulinet commence sur la case Départ () en haut (position 12 heures).

Votre moulinet tourne dans le sens horaire d'un nombre de cases dépendant de la valeur du dé choisi et de la Force du poisson. Mouliner implique deux éléments, **(A) Tourner le Moulinet** et les **(B)**

Cases du Moulinet :

A. Tourner le Moulinet :

- i. Déterminez le nombre de cases possibles en comparant la force du poisson (chiffre dans le ) avec la valeur de votre dé.
- ii. Si le chiffre  est inférieur à la valeur du dé, tournez le moulinet dans le sens horaire d'un nombre de cases égal à la valeur du dé moins la

force du poisson (). Par exemple si vous avez choisi un  ce tour, et la force du poisson est de , tournez le moulinet de deux ($3-1=2$) cases.

- iii. Si la  est supérieure ou égale à la valeur du dé, vous ne pouvez pas tourner le moulinet.

B. Cases du Moulinet :

Le moulinet est composé de cinq cases sur votre plateau Moulinet (voir illustration 6). Quand votre moulinet s'arrête sur une de ces cases, vous devez immédiatement faire l'action indiquée.

- i. Quand votre moulinet passe ou s'arrête sur la case , déplacez aussitôt votre poisson d'une section vers la gauche (de la section  vers la section , ou de la section  à la section ). Si votre poisson est déjà sur le  quand votre moulinet passe ou s'arrête sur la case  vous avez attrapé le poisson ! Déplacez votre poisson de la section  vers votre pile de score. Récupérez ensuite le jeton Larve de votre moulinet et placez-le dans votre pile de score.



Remarque : si votre moulinet passe la case , vous faites aussi l'action de la case d'arrivée de votre moulinet si possible, même si vous venez d'attraper votre poisson.

- ii. Quand votre moulinet s'arrête sur la case Frein () , couvrez immédiatement la case  de votre poisson avec votre jeton Frein. Le chiffre  est désormais zéro jusqu'à ce que le poisson soit attrapé.

- iii. Quand votre moulinet s'arrête sur la case Impulsion () , prenez aussitôt une des tuiles Impulsion disponibles que vous placez dans votre zone de jeu. Si vous aviez déjà une tuile Impulsion, vous ne prenez pas de tuile disponible mais vous pouvez retourner votre tuile sur son autre face, ou encore ne rien faire.

- iv. Quand votre moulinet s'arrête sur la case , avancez votre pion Finesse d'une case vers la droite sur votre piste Finesse. Vous ne pouvez pas aller au-delà de la case 4.

- v. Quand votre moulinet s'arrête sur la case Endurance, la couleur de votre poisson est déterminante. Si c'est un poisson , avancez immédiatement votre moulinet sur la case  et attrapez votre poisson. Si c'est un poisson , reculez (sens anti-horaire) immédiatement votre moulinet sur la case  et prenez le bonus . Si c'est un poisson , il ne se passe rien.

2. ACTIONS IMPULSION :

A. Une action Impulsion peut être réalisée avant ou après votre action Dés.

B. Chaque tuile Impulsion a une face (A) et une face (B). Vous ne pouvez faire que l'action de la face visible de la tuile dans votre zone de jeu.

C. Après avoir fait l'action de votre tuile Impulsion, remettez-la aussitôt sur une case vide du plateau central et retournez-la sur son autre face.

D. Vous ne pouvez jouer qu'une tuile Impulsion par tour et vous ne pouvez avoir dans votre zone de jeu qu'une seule tuile Impulsion à la fois.

E. Les effets des tuiles Impulsion sont expliqués dans l'Appendice A de ce livret.

3. ACTIONS COMPÉTENCE :

A. La plupart des carte Rocher indiquent une action Compétence. Chaque action peut être effectuée une fois par tour avant ou après votre action Dé, sauf mention contraire.

B. Les actions Compétence sont utilisables pour toute la partie, sauf mention contraire.

C. Pour faire une action Compétence, vous devez d'abord diminuer votre Finesse du montant indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. S'il n'y a pas de valeur, l'action est gratuite.

D. Les effets des actions Compétence sont expliqués dans l'Appendice A de ce livret.

FIN DE LA MANCHE :

La manche se termine quand le dernier dé de la réserve a été pris et utilisé. Il faut alors suivre les étapes suivantes pour préparer la manche suivante :

1. Additionner vos dés :

Chaque joueur additionne les dés choisis pour ce tour. Le joueur avec le plus faible total est le nouveau premier joueur.

En cas d'égalité, le joueur impliqué le plus proche du premier joueur dans l'ordre du tour devient le premier joueur.

2. Déplacer les tuiles Larve et Ajouter des jetons Larve:

A. Faites glisser les tuiles Larve d'une colonne vers la gauche.

B. Placez la tuile Larve hors du plateau sur la case Larve de la colonne .

C. Défaussez les pions Larve de la tuile Larve qui était dans la colonne  avant d'être poussée du plateau. Placez cette tuile à côté de la colonne  et remplissez-la avec des jetons Larve tirés du sac. Ne remettez pas les jetons Larve défaussés avant que le sac soit vide.

3. Lancez les dés :

Lancez tous les dés pour créer une nouvelle réserve de dés.

DÉBUTER UNE NOUVELLE MANCHE:

Le nouveau premier joueur choisit un dé de la réserve et fait son tour. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

EXEMPLE 3 : UN BON TOUR DE JEU

A. Laurence a un Saumon Argenté dans la section  sur sa ligne, quatre points de Finesse, la tuile Impulsion et la carte Rocher indiquées sur l'illustration 9. Il y a un  et un  disponibles dans la réserve de dés.

B. Laurence commence par dépenser une Finesse pour utiliser son pion Frein et amener la force du saumon à  (Cf. Illustration 9).

C. Elle utilise ensuite son action Compétence pour changer le  en  et choisit ce dé pour mouliner son poisson de deux cases (Cf. Illustration 9).



D. Laurence attrape le saumon et le place dans sa pile de score, tout comme le pion Larve qu'elle retire du moulinet (Cf. Illustration 10).

E. Elle utilise un autre point de Finesse pour changer sa mouche de vert à jaune (Cf. Illustration 10).

F. Laurence utilise sa tuile Impulsion pour déplacer un pion Larve de la colonne  à la colonne  de la rivière. Elle fait ensuite un lancer dans la rangée médiane de la colonne  (Cf. Illustration 11).



G. Comme il n'y a plus de jeton Larve jaune dans la colonne , Laurence ne gagne pas de carte Ferrer et son pion Lancer dérive vers la colonne  sans changer de rangée (Cf. Illustration 12).

H. Il y a un jeton Larve jaune dans la colonne , Laurence gagne donc deux cartes Ferrer. Pas de  sur ces cartes, elle n'a donc pas attrapé de poisson (Cf. Illustration 12).



I. Laurence décide d'utiliser un point de Finesse pour gagner une carte Ferrer de plus. Cette fois, c'est un , elle vient de ferrer un Omble  (Cf. Illustration 13).

J. Laurence place le poisson sur sa ligne dans la section . Le poisson est retourné pour que l'on puisse voir ses points de victoire. Elle prend le jeton Larve jaune de la colonne  pour le placer sur son moulinet. Elle gagne aussi une carte Rocher de la colonne  qu'elle place face visible dans son aire de jeu. Elle remet sa tuile Impulsion sur le plateau en la retournant au passage. Elle pioche une carte Poisson pour la placer sur la case vide de la rivière (Cf. illustration 13).



FIN DU JEU

À la fin de la manche durant laquelle un joueur a pêché son septième poisson (qui doit être sorti de la ligne), le jeu est terminé. Les poissons restants sur les lignes ne rapportent rien. Les jetons Larve sur les moulinets vont dans la pile de score et on passe au décompte.

DÉCOMPTE

Vous marquez des points de deux manières : les poissons pêchés et les objectifs atteints.

1. Points de Poissons :

Additionnez les valeurs des poissons que vous avez attrapés (valeurs dans les symboles ) pour connaître votre score de poissons. N'oubliez pas que le poisson sur votre ligne n'est pas décompté.

2. Objectifs :

À la fin du jeu, vous marquez des points des **Objectifs Communs (A)** du plateau central, des **Objectifs Personnels (B)** de votre plateau Moulinet et des **Objectifs Bonus (C)** de certaines cartes Rocher. Les poissons et les jetons Larve peuvent être décomptés **dans tous les objectifs où ils sont nécessaires**.

A. Objectifs Communs :

- i. Le premier joueur à sept poissons : si vous êtes le premier joueur à attraper le septième poisson, vous gagnez seul les 2 points de cet objectif.
- ii. Séries de poissons [ +  + ] : vous marquez **trois points par série complète** de poissons Dorés, Noirs et Verts que vous avez attrapés.
- iii. Le plus de Saumons Argentés : si vous avez attrapé plus de Saumons Argentés que tout autre joueur, vous marquez six points. En cas d'égalité, ces six points sont partagés entre les joueurs impliqués, arrondi au supérieur.

B. Objectifs Personnels :

Chaque joueur a des objectifs personnels qui lui sont propres. Ajoutez les points de ces objectifs pour connaître votre score d'objectifs personnels. Ces objectifs personnels sont détaillés dans l'Appendice A de ce livret.

C. Objectifs Bonus :

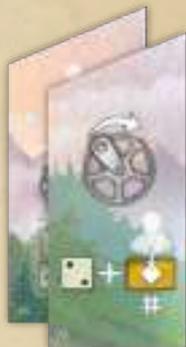
Vous marquez les points des cartes Rocher proposant des bonus . On ne peut gagner qu'un bonus par carte.

VICTOIRE :

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur impliqué ayant attrapé le plus de poissons  l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant attrapé le plus de poissons  l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant attrapé le plus de poissons  l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

EXTENSIONS

Règles de l'extension Mouche Sèche :



Cette extension a été ajoutée à cette édition de Freshwater Fly comme bonus gratuit. On y trouve deux tuiles Impulsion qui peuvent être utilisées à la place d'autres tuiles Impulsion. Quand vous préparez le jeu (sauf en mode solo), choisissez cinq des sept tuiles Impulsion pour cette partie. Les deux autres tuiles sont remises dans la boîte.

Les effets de ces deux tuiles sont décrits dans l'Appendice C de ce livret.

Règles du Pack Compétence Supérieure :



Cette extension a été ajoutée à cette édition de Freshwater Fly comme bonus gratuit. On y trouve huit cartes Compétence (Q-X). Pour jouer avec ces nouvelles cartes, il suffit de les mélanger dans le paquet de cartes Rocher avant de disposer les cartes Rocher sur le plateau au début de la partie.

Les effets de ces cartes sont décrits dans l'Appendice C de ce livret.



UNE MOUCHE EN SOLO

Mode Aventure pour 1 joueur

Réservé aux joueurs expérimentés !

Vous vous retrouvez dans une aventure de pêche à la mouche d'une semaine dans la nature ! Mettez à l'épreuve votre stratégie, votre finesse et vos compétences et augmentez votre expérience tout au long des quatre sites légendaires de pêche. Serez-vous capable de battre le Pêcheur Silencieux sur ces quatre lieux avant la fin de votre aventure de sept jours ?

Aperçu

Une Mouche en Solo est une aventure pour un joueur qui se déroule sur sept parties appelées "Journées". Chaque Journée vous oppose à un Pêcheur Silencieux qui a des règles spéciales et gagne des points qui lui sont propres. Quand vous le battez à un site, vous allez au site suivant pour la journée suivante.

Vous allez aussi accomplir les Défis du Guide Touristique pour gagner des Badges, qui serviront à débloquent des capacités spéciales dans votre Journal. Si vous parvenez à battre le Pêcheur Silencieux aux quatre sites de pêche avant la fin de la septième journée, vous avez gagné ! Enregistrez votre progression sur la Carte Aventure aux pages suivantes.

DÉROULEMENT :

Sauf indications suivantes, chaque Journée se joue comme une partie à 2, 3 ou 4 joueurs.

PRÉPARATION:

1. Plateau : utilisez l'autre côté, celui ne contenant pas de cases Rocher.

2. Tuiles Larve : consultez votre lieu actuel sur la Carte Aventure pour leur mise en place.

3. Jetons Larve : placez cinq jetons Larve de chaque couleur dans le sac. Les jetons restants sont remis dans la boîte. Remplissez au hasard toutes les tuiles Larve selon leur valeur. Aux Lieux 1 à 3 (L1-L3) de la Carte Aventure, il restera un jeton Larve dans le sac. Placez ce jeton bonus sur la case

appropriée [] du plateau. Au Lieu 4 (L4), il n'y aura pas de jeton Larve à placer sur cette case, les joueurs ne gagneront donc pas de point pour le jeton Larve Bonus au L4.

4. Tuiles Impulsion : à chaque Journée, vous n'utiliserez que les tuiles Impulsion débloquées de votre Journal. Avant votre première Journée, vous utiliserez votre Badge gratuit pour débloquer votre première tuile Impulsion.

5. Cartes Rocher : utilisez la mise en place des cartes Rocher de votre lieu actuel de la Carte Aventure. Mélangez les cartes Rocher et remplissez chaque paquet Rocher avec le nombre de cartes Rocher que vous avez débloquées dans votre Journal. Vous commencez votre aventure avec une carte dans chaque paquet Rocher. Ce nombre peut augmenter jusqu'à un maximum de trois à la fin de

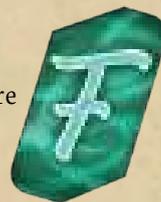
la Journée 7.

6. Finesse : à chaque Journée, vous commencerez avec une Finesse égale au montant débloqué de votre Journal. Vous commencerez avec 0 à chaque Journée à moins d'en avoir débloqué plus.

7. Plateau Moulinet : prenez le plateau Moulinet 1A pour chaque Journée. Par la suite, vous pourrez choisir de débloquer et d'utiliser les plateaux 3B ou 4B à la place du 1A.

8. Préparez normalement les cartes Poisson, les jetons Mouche, le pion Frein et le pion Lancer en respectant la disposition des cartes Poisson et Rocher pour chaque lieu.

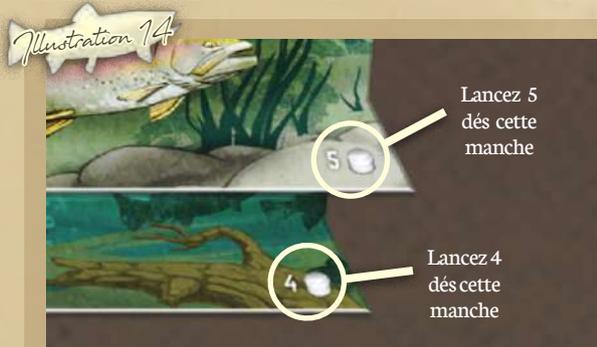
9. Placez un jeton Finesse sur la piste du Pêcheur Silencieux dans la partie supérieure du plateau.



DÉROULÉ D'UNE MANCHE :

1. Au début de chaque manche, regardez le chiffre "  " imprimé sur la tuile Larve à droite de la colonne . C'est le nombre de dés que vous allez lancer à cette manche pour former la réserve de dés. C'est toujours 4 ou 5 dés (Cf. Illustration 14).

2. À chaque manche, vous choisirez trois dés et ferez trois tours normaux consécutifs. Puis, le Pêcheur Silencieux prendra le dé restant (s'il y avait 4 dés pour cette manche) ou les 2 dés restants (s'il y en avait 5) pour faire un ou deux tours avec. La manche est alors terminée.



Regardez la tuile Larve hors du plateau pour connaître le nombre de dés à lancer pour cette manche.

Vos Tours :

Faites vos tours exactement comme vous le feriez pour une partie à plusieurs joueurs, si ce n'est que c'est vous qui mélangez et piochez les cartes Ferrer.

Remarque : Si vous attrapez un poisson adjacent à plusieurs paquets Rocher, vous ne piochez qu'une seule carte du paquet de votre choix. Quand un paquet Rocher est épuisé, l'emplacement est désormais occupé par une carte Poisson.

TOUR DU PÊCHEUR SILENCIEUX :

Le Pêcheur Silencieux fera un Lancer avec chacun de ses dés, en commençant par le plus faible s'il en a deux. Son Lancer est différent du vôtre :

1. Il lance toujours dans la rangée du bas, dans la colonne correspondant au dé. Placez le pion Lancer sur la carte de cette rangée.

2. Il reçoit toujours **une carte Ferrer** par poisson sur lequel est ou dérive le pion Lancer. Le Pêcheur Silencieux ignore la règle des pions Larve car il n'a pas de mouche. Aucune carte Ferrer n'est gagnée sur les cartes Rocher.

3. Si le Pêcheur Silencieux ne ferre pas de poisson, le pion Lancer dérive dans la rangée supérieure de la même colonne. S'il n'a pas ferré de poisson dans la rangée du haut, le Lancer est terminé.

4. Si le Pêcheur Silencieux ferre un poisson, il le récupère ainsi qu'un jeton Larve de cette colonne. Il n'a pas besoin d'utiliser le Moulinet pour attraper le poisson. Il place le poisson et le jeton dans sa pile de score. Le jeton Larve récupéré suit cette procédure:

a. Comparez le dé utilisé pour le Lancer à la roue colorée en haut du plateau. Prenez le jeton indiqué correspondant au dé (Cf. Illustration 15).

b. Si dans cette colonne, il n'y a pas de jeton de cette couleur disponible, le Pêcheur Silencieux récupère le jeton suivant disponible dans le sens horaire de la roue. Par exemple, si le dé utilisé est un , il prend un jeton bleu. S'il n'y en a pas, il prend un jeton



Illustration 15

orange () , et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il récupère un jeton Larve.

c. S'il n'y a pas de jeton Larve disponible, avancez d'une case le pion Finesse du Pêcheur Silencieux sur la piste d'évaluation (Cf. Illustration 16).

5. Quand le Pêcheur Silencieux attrape un poisson, son Lancer est terminé.

Remarque : quand le Pêcheur Silencieux attrape un poisson adjacent à une carte Rocher, choisissez une carte Rocher adjacente et retirez-la du jeu.

Remarque : mélangez les cartes Ferrer avant chaque Lancer du Pêcheur Silencieux.



L'application Freshwater Fly sur IOS et Android vous permet d'éviter de mélanger les cartes.

FIN D'UNE MANCHE

1. Quand le ou les tours du Pêcheur Silencieux sont finis, la manche est terminée.

2. Si le Pêcheur Silencieux n'a pas attrapé de poisson à cette manche, avancez d'une case son pion Finesse sur la piste d'évaluation (Cf. Illustration 16).

3. Ensuite, déplacez normalement les tuiles Larve, mais **ne défaussez pas** les pions Larve de la tuile poussée hors du plateau. À la place, déplacez cette tuile et ses jetons à la droite de la colonne , sans y ajouter de nouveaux jetons.

4. Commencez la nouvelle manche en lançant le nombre de dés indiqués par le chiffre "" sur la tuile à droite du plateau (Cf. Illustration 14). Rappelez-vous, il y aura le plus souvent quatre dés, mais parfois cinq !



Illustration 16 : avancez le jeton sur la piste d'évaluation du Pêcheur Silencieux à **chaque manche** où il n'attrape pas de poisson, et à chaque fois qu'il gagne un jeton Larve mais que la tuile Larve est vide.

FIN DE JOURNÉE :

Une Journée se termine quand le joueur ou le Pêcheur Silencieux attrape son septième poisson.

DÉCOMPTE :

Le décompte se fait normalement mais avec l'ajout suivant aux Objectifs Communs du plateau de jeu :

Vous marquez 1 point par jeton Larve récupéré correspondant au jeton Larve bonus [] du plateau central.

Le Pêcheur Silencieux marque les cartes Poisson (1) et les Objectifs Communs (2) comme vous.

Il marque également les points de sa piste

d'évaluation (3). Par exemple, si son pion Finesse est sur la quatrième case de cette piste, il marque six points.

Enfin, il marque les points de votre lieu actuel sur la Carte Aventure (4). Ces points sont détaillés dans l'appendice B.

LA CARTE AVENTURE :

Voici quelques règles pour vous faciliter l'utilisation de la Carte Aventure :

1. Il vous faut un stylo pour enregistrer les Journées jouées, les lieux battus, la progression sur les défis du Guide Touristique, les Badges gagnés et les Améliorations débloquées.

Notez ces modifications à la fin de chaque Journée.

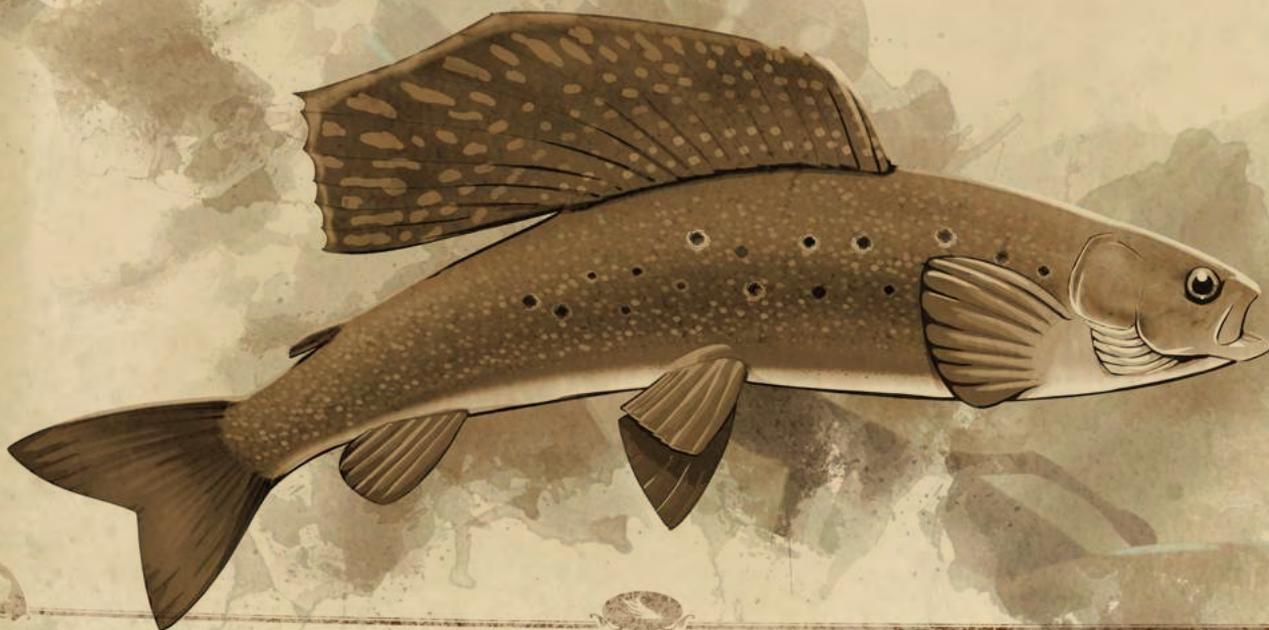
2. Vous devez jouer les lieux 1-4 (L1-L4) dans l'ordre et vous ne pouvez avancer tant que vous n'avez pas battu le Pêcheur Silencieux à votre lieu.

3. Terminez un Défi du Guide Touristique ou battez un Lieu pour gagner un Badge. Soulignez le Badge pour indiquer qu'il a été gagné. Vous pouvez

gagner des Badges même si vous n'avez pas battu le Pêcheur Silencieux à une Journée donnée.

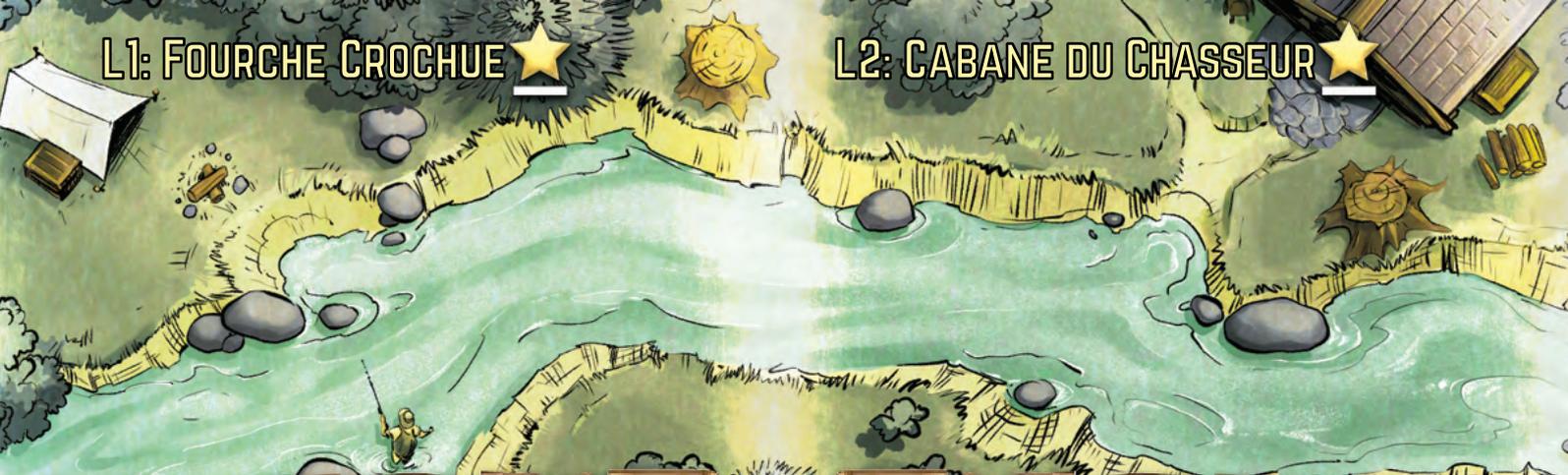
4. Chaque Badge peut servir à une modification du Journal. Remplissez le Badge pour indiquer qu'il a été utilisé. Utilisez le Badge gratuit de votre Journal avant votre première Journée pour débloquer votre première tuile Impulsion.

5. Rappel : vous commencez votre première Journée avec 0 Finesse, 1 carte par paquet Rocher, le plateau Moulinet 1A et la tuile Impulsion que vous avez débloquée avec votre Badge gratuit.



L1: FOURCHE CROCHUE ★

L2: CABANE DU CHASSEUR ★



PRÉPARATION

PÊCHEUR SILENCIEUX

4 4 4 4 4 4 5

2/🌊 ≠ 3/🐟 1/🐟 TRUITE TÊTE D'ACIER 1/🐟 TRUITE FARIO

PRÉPARATION

PÊCHEUR SILENCIEUX

4 4 4 4 4 4 5

2/🌊 ≠ 2/🐟 ≠ 1/🐟 OMBRE 1/🐟 TRUITE ARC-EN-CIEL

JOURNÉE 1

VOTRE SCORE

<input type="checkbox"/>							
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

PÊCHEUR SILENCIEUX

Journal

TUILES IMPULSION

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

1A 2A 3A 4A 5A
(au choix)

FINESSE DE DÉPART

☆ ☆ ☆ ☆

1 2 3 4
(à gagner dans l'ordre)

ROCHERS PAR PAQUET

★ ☆ ☆

1 2 3
(à gagner dans l'ordre)

NOUVELLE CANNE

3b ou 4b

☆

(chaque jour)

CARTE COMPÉTENCE

☆

(chaque jour)

BONUS 7 POISSONS

+2 ☆

(chaque jour)

POINTS BONUS

+1/ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

(chaque jour)



Ceci est votre Badge gratuit ! Il est surligné pour indiquer qu'il est disponible et que vous puissiez recevoir une Amélioration de Journal. Utilisez-le pour débloquer une Tuile Impulsion disponible à chaque Journée. (Nous vous conseillons de choisir la 1A.)

UTILISEZ UN CRAYON :

- 1 Notez votre score de la "Journée" contre le Pêcheur Silencieux (/).
- 2 Cochez les cases () de chaque Défi du Guide Touristique et surlignez l'icône () quand chaque Défi est rempli pour gagner le Badge. (Vous gagnez aussi un Badge quand vous triomphez d'un Lieu !)
- 3 Remplissez une Amélioration de Journal (☆) pour chaque Badge surligné et remplissez le Badge (★) pour indiquer son utilisation.

L3: BALLADE DU SERPENT ★

L4: CRIQUE DE L'EAU FROIDE ★



4 4 4 4 4 4 5

1/● ≠ 3/⬆ 1/⬇ 2/⬆ 2/⬇

4 4 4 4 4 5 5

1/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/●

1/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/●

2/● SAUMON ARGENTÉ 2/● OMBLE

2/● TRUITE FARDEE 2/● TRUITE MOUCHETÉE

Défis du Guide Touristique

OBJECTIFS D'ESPÈCES

TRUITE TÊTE D'ACIER									★
OMBLE									★
TRUITE FARDEE									★
TRUITE MOUCHETÉE									★
OMBRE									★
TRUITE ARC-EN-CIEL									★
TRUITE FARO									★
SAUMON ARGENTÉ									★

PÊCHE CONTRÔLÉE

⬆																			★
⬇																			★
◆																			★

LES BELLES PRISES

4	TRUITE MOUCHETÉE		★	7	TRUITE FARO		★
4	OMBRE		★	7	TRUITE ARC-EN-CIEL		★
4	OMBRE		★	7	TRUITE FARDEE		★
7	TRUITE TÊTE D'ACIER		★	8	SAUMON ARGENTÉ		★

JETON BONUS LARVE (A)

□ □ □ □ □ ★

JETON BONUS LARVE (B)

□ □ □ □ □ ★

8 POISSONS

□ ★

Les Améliorations de Journal et les Défis du Guide Touristique sont détaillés dans l'Appendice B.

CRÉDITS

Auteur du jeu : Brian Suhre.

Illustration & Création Graphique : Darryl T. Jones.

Éditeur : Dennis Hoyle.

Livret de règles : Dennis Hoyle & Darryl T. Jones.

Édition Française : Bad Taste Games et Boom Boom Games.

Traduction : Fred Bizet.

Mise en page : David Lenoury.

Playtesteurs: Brian Herman, Jimmy Hensel, David Dranetz, Shawn Smith, Allen Grimes, Robert Mumme, Sara Hoyle, Yasser Ellassal, David Walton, Jayson Thompson, Royce Banuelos, Mark Wisdom, Jason Aemisegger, Paul R. Peterson, Britt Eubanks, Sean Flynn, Dave Vogler, Christopher Kruse, Rob Duman, Jonathan Brumitt, Jake Heil, Kip Ligget, Ron Wall, Jonathan Sullivan, Anthony Tuzzo, Laurie Picchioldi, Adam Slape, Zach W. Lorton, Brian Stanfield, Darryl T. Jones, Ben Scheuter, Atomic Squash, Metro East Gamers, John A. Logan College Strategy Games Club.

APPENDICE A :

ACTIONS IMPULSION :

1A : changez votre mouche OU faites un Lancer dans la Colonne .

1B : augmentez votre Finesse de 3 (sans dépasser un total de 4).

2A : échangez la position de deux poissons de la rivière et faites un Lancer dans la colonne .

2B : posez le jeton Frein sur le poisson de votre ligne et augmentez de 1 votre Finesse.

3A : augmentez de 1 votre Finesse, faites un Lancer dans la colonne .

3B : moulinez avec une valeur de dé de , puis vous pouvez changer votre mouche s'il n'y a pas de poisson sur votre ligne.

4A : déplacez un jeton Larve d'une colonne vers la droite ou la gauche et faites un Lancer dans la colonne .

4B : moulinez avec une valeur de dé de .

5A : retournez un dé sur sa face opposée (exemple : un  en ) puis gagnez 1 Finesse.

5B : relancez les dés de la réserve et gagnez 1 Finesse.

ACTIONS COMPÉTENCE:

A : si vous choisissez un  pour faire l'Action Dé Finesse +2, vous pouvez augmenter votre Finesse de 3 au lieu de 2.

B : diminuez de 2 votre Finesse pour poser votre jeton Frein sur le poisson de votre ligne.

C : si vous choisissez un  pour votre Action Dé, vous pouvez le changer en  avant de faire votre action.

D : si vous choisissez un  pour votre Action Dé, vous pouvez le changer en  avant de faire votre action.

E : une fois par tour, immédiatement après avoir terminé votre Lancer, si vous n'avez pas ferré de poisson, vous pouvez augmenter de 1 votre Finesse.

F : à la fin d'une manche, si vous avez attrapé moins de poissons que chacun de vos adversaires, vous pouvez augmenter de 1 votre Finesse.

G : à tout moment durant votre Lancer, vous pouvez le recommencer. Reposez le pion Lancer sur la case où vous avez commencé, remélangez les cartes Ferrer, et commencez à nouveau votre Lancer. Si vous aviez attrapé un poisson avant de recommencer le Lancer, il retourne à son emplacement du plateau. Défaussez cette carte Rocher après l'avoir utilisée (la carte est remise dans la boîte).

H : si vous choisissez un  pour votre Action Dé, vous pouvez le changer en  avant de faire votre action.

I : diminuez votre Finesse de 1 pour changer votre Mouche si vous n'avez pas de poisson sur votre ligne.

J : diminuez de 2 votre Finesse pour faire un Lancer dans la colonne .

K : diminuez de 3 votre Finesse pour faire un Lancer dans la colonne  OU moulinez avec une valeur de .

L : diminuez de 2 votre Finesse pour changer la face du dé choisi sur la face de votre choix avant de faire votre action.

M : diminuez de 2 votre Finesse pour faire un Lancer dans la colonne  OU moulinez avec une valeur de .

N : à la fin du jeu, vous gagnez un point pour chaque Truite Arc-en-ciel que vous avez attrapée OU pour chaque Truite Fardée que vous avez attrapée.

O : à la fin du jeu, vous gagnez un point pour chaque Ombre que vous avez attrapé OU pour chaque Truite Mouchetée que vous avez attrapée.

P : à la fin du jeu, vous gagnez un point pour chaque Truite à Tête d'acier que vous avez attrapée OU pour chaque Truite Fario que vous avez attrapée.

OBJECTIFS PERSONNELS :

1A : vous gagnez 1 point pour chaque jeton Larve orange, vert et jaune gagné, et 2 points par jeton Larve blanc que vous avez gagné. Vous marquez aussi 2 points par Truite Fario que vous avez attrapée (peu importe sa couleur) et 4 points par ensemble complet de Truite Fardée, Ombre et Truite Mouchetée que vous avez attrapés (peu importe leurs couleurs). Enfin, vous marquez 5 points par ensemble de quatre jetons Larve uniques gagnés.

2A : vous gagnez 1 point pour chaque jeton Larve orange, marron et jaune gagné, et 2 points par jeton Larve bleu gagné. Vous marquez aussi 2 points par Truite Fario que vous avez attrapée (peu importe sa couleur) et 4 points par ensemble complet de Truite Arc-en-ciel, Ombre et Truite Mouchetée que vous avez attrapés (peu importe leurs couleurs). Enfin, vous marquez 5 points par ensemble de quatre jetons Larve uniques gagnés.

3B : vous marquez 3 points par paire unique de jetons Larve de même couleur que vous avez gagnés. Par exemple, 3 points pour deux jetons Larve jaunes et 3 autres points pour deux jetons Larve verts. Vous gagnez aussi 3 points par paire de Truite Mouchetée et Truite Fardée que vous avez attrapées, 3 points par paire de Truite Arc-en-ciel et Ombre que vous avez attrapés, et 4 points par paire de Truite à Tête d'acier et Ombre que vous avez attrapés (peu importe leurs couleurs).

4B : vous marquez 3 points par paire unique de jetons Larve de même couleur que vous avez gagnés. Par exemple, 3 points pour deux jetons Larve jaunes et 3 autres points pour deux jetons Larve verts. Vous gagnez aussi 3 points par paire de Truite Mouchetée et Truite Arc-en-ciel que vous avez attrapées, 3 points par paire de Truite Fardée et Ombre que vous avez attrapés, et 4 points par paire de Truite à Tête d'acier et Ombre que vous avez attrapés (peu importe leurs couleurs).

APPENDICE B :

OBJECTIFS DU PÊCHEUR SILENCIEUX :

L1 : le Pêcheur Silencieux marque 2 points par jeton Larve unique (de couleur différente) remporté, 3 points par paire de poissons (par exemple deux Ombles), 1 point par Truite à Tête d'Acier et 1 point par Truite Fario.

L2 : le Pêcheur Silencieux marque 2 points par jeton Larve unique (de couleur différente) remporté, 2 points par poisson unique (espèces différentes), 1 point par Ombre et 1 point par Truite Arc-en-ciel.

L3 : le Pêcheur Silencieux marque 1 point par jeton Larve unique (de couleur différente), 3 points par poisson , 2 points par poisson  et 1 par poisson  attrapés.

L4 : le Pêcheur Silencieux marque 1 point par jeton Larve jaune, 1 point par jeton Larve vert, 2 points par jeton Larve marron, 2 points par jeton Larve orange, 3 points par jeton Larve blanc et 3 points par jeton Larve bleu gagnés. Il marque également 2 points par Saumon Argenté, 2 points par Truite Fardée, 2 points par Omble et 2 points par Truite Mouchetée en sa possession.

MODIFICATIONS DE JOURNAL :

Finesse de Départ : ces modifications doivent être réclamées (*gagnées et cochées*) dans l'ordre, de 1 à 4. Vous commencez chaque Journée avec le chiffre indiqué de Finesse.

Tuiles Impulsion : utilisez votre Badge gratuit pour débloquent une des tuiles Impulsion. Les prochains Badges pourront servir à débloquent d'autres tuiles Impulsion. Après avoir été débloquentes, chaque tuile Impulsion sera disponible au début de chaque Journée (en commençant toujours par la face A). Vous ne pouvez pas changer une tuile Impulsion débloquentée par une autre.

Cartes Rocher par Paquet : la première carte est débloquentée au début de votre aventure. Vous devez débloquenter dans l'ordre les deux suivantes (d'abord 2 puis 3), ce chiffre indiquant le nombre de cartes Rocher par Paquet au début de chaque Journée (1, 2 ou 3).

Nouvelle canne 3B ou 4B : une fois cette modification choisie et cochée, vous devez utiliser le plateau Moulinet 3B ou 4B pour le reste de la partie. Vous ne pouvez plus changer de plateau après avoir choisi cette modification.

Bonus +2 des 7 Poissons : après avoir débloquenté cette modification, vous gagnez 2 points à chaque Journée où vous pêchez 7 poissons avant le Pêcheur Silencieux, pour un total de 4 points.

 / : à chaque Journée, vous gagnez 1 point par modification débloquentée de ce type. Vous commencez avec 0 point mais pouvez aller jusqu'à 6 points par Journée.

Carte Compétence : après avoir débloquenté cette modification, lors de la préparation de chaque Journée, prenez au hasard une nouvelle carte Compétence à utiliser cette Journée. Une fois la Journée terminée, mélangez la carte Compétence dans le paquet.

DÉFIS DU GUIDE TOURISTIQUE :

Pêche contrôlée : à la fin de chaque Journée, cochez une case par poisson attrapé de la couleur indiquée. Si vous avez attrapé trois poissons , un poisson  et deux poissons , cochez 3 cases de la rangée , 1 de la rangée  et 2 de la rangée . Quand toutes les cases d'une rangée ont été remplies, vous pouvez réclamer le Badge.

Objectifs d'espèces : à la fin de chaque Journée, cochez 1 case par poisson attrapé de l'espèce indiquée. Si vous avez attrapé 3 Ombles, 3 Truites Mouchetées et 1 Saumon Argenté, cochez 3 cases de la rangée Omble, 3 cases de la rangée Truite Mouchetée et 1 case de la rangée Saumon Argenté. Quand toutes les cases d'un poisson ont été remplies, vous pouvez réclamer le Badge.

Les Belles Prises : à la fin de chaque Journée, cochez la case du poisson que vous avez pris remplissant les critères indiqués et prenez le badge pour ce poisson. Par exemple, si vous attrapez une Truite Mouchetée noire à 4 points, vous pouvez cocher la case à côté de ce poisson et revendiquer le Badge.

Jeton Larve Bonus (A)/(B) : à la fin de chaque Journée, cochez une case dans la section (A) ou la section (B) par jeton Larve que vous avez gagné à cette Journée, correspondant au Jeton Larve Bonus [] de cette Journée. Après avoir rempli toutes les cases de la section (A), vous pouvez réclamer le Badge associé. Vous pourrez ensuite remplir la section (B) et réclamer son Badge.

8 Poissons : à la fin d'une Journée où vous avez attrapé huit poissons, vous pouvez cocher cette case et gagner le Badge.

APPENDICE C :

TUILES DE LA MINI-EXTENSION MOUCHE SÈCHE :

6A : comptez le nombre de dés que vous avez déjà sélectionnés à cette manche. Vous pouvez faire une action Lancer ou Mouliner avec cette valeur.

6B : diminuez de 2 votre Finesse pour attacher une seconde Mouche. Cette seconde Mouche ne remplace pas la première et vous fait gagner des cartes Ferrer selon la procédure habituelle. Vous ne gagnez qu'un jeton Larve par poisson, donc s'il y a plusieurs jetons Larve correspondant à vos deux Mouches, vous devez en choisir un seul. Vous pouvez jouer avec les deux Mouches jusqu'à ce que vous changiez l'une d'elles, les deux Mouches étant alors remises dans la réserve.

7A : vous pouvez Mouliner avec une valeur de 2 plus le nombre de poissons  que vous avez pris (ne comptez pas le poisson sur votre ligne).

7B : diminuez de 3 votre Finesse pour avancer d'une section le poisson sur votre ligne. Si votre poisson est dans la section  il est alors automatiquement attrapé. Ne tournez pas votre Moulinet.

CARTES COMPÉTENCE SUPÉRIEURE :

Q : si vous avez un poisson  sur votre ligne et que votre Moulinet s'arrête sur la case Endurance, vous pouvez avancer votre Moulinet d'une case vers la case .

R : tous les poissons  sur votre ligne ont une Force de 0 (vous n'avez donc pas besoin de poser votre jeton Frein sur le poisson  de votre ligne).

S : après avoir choisi l'action Lancer, mais avant de placer le pion Lancer, vous pouvez diminuer de 1 votre Finesse pour déplacer un jeton Larve jusqu'à 2 colonnes vers la droite ou la gauche. Vous ne pouvez pas aller de la colonne  à  ou inversement.

T : à la fin du jeu, avant de relâcher tous les poissons sur les lignes des joueurs, vous pouvez Mouliner d'une valeur de . Si vous le faites, tous les autres joueurs peuvent Mouliner d'une valeur de .

U : vous pouvez défausser cette carte pour augmenter de 2 votre Finesse.

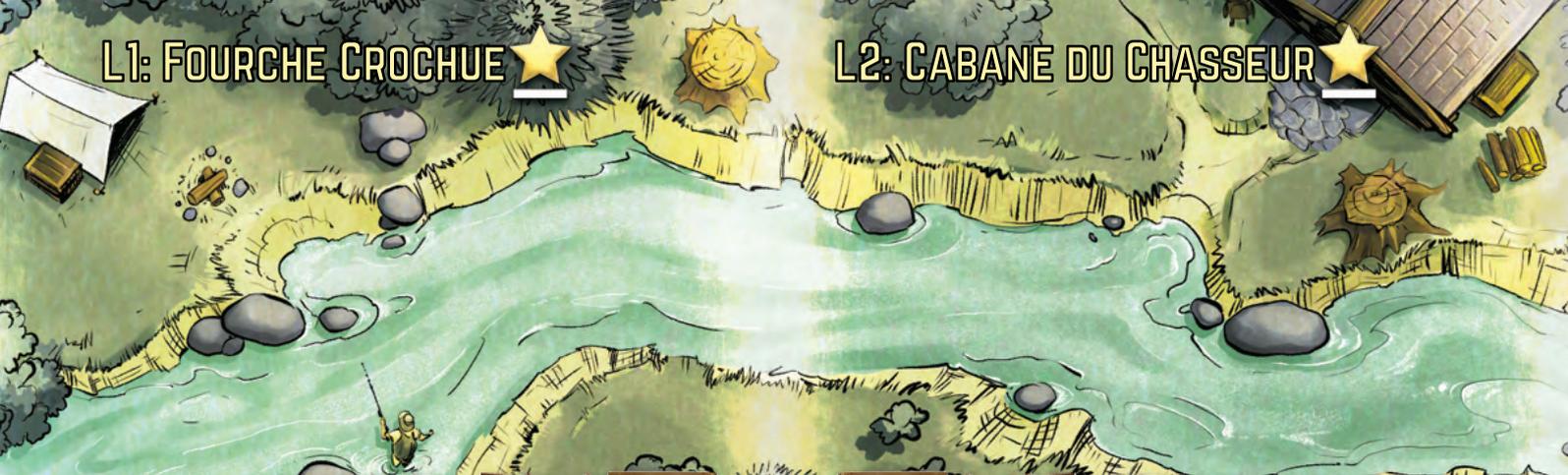
V : à la fin d'une manche, vous pouvez diminuer de 1 votre Finesse pour faire un Lancer dans la colonne .

W : quand elle est révélée, glissez cette carte sous le poisson que vous venez de ferrer. Vous ne pouvez pas Mouliner ce poisson avec un . Quand ce poisson est attrapé, mettez cette carte Compétence dans votre pile de scores. Elle vaut 1 point.

X : lors de votre Lancer, après avoir dérivé 2 fois, vous pouvez diminuer votre Finesse de 1 pour dériver une 3ème fois.

L1: FOURCHE CROCHUE ★

L2: CABANE DU CHASSEUR ★



PRÉPARATION

PÉCHEUR SILENCIEUX

4 4 4 4 4 4 5

2/● ≠ 3/🐟 1/🐟 TRUITE TÊTE D'ACIER 1/🐟 TRUITE FARIO

4 4 4 4 4 4 5

2/● ≠ 2/🐟 ≠ 1/🐟 OMBRE 1/🐟 TRUITE ARC-EN-CIEL

JOURNÉE 1

VOTRE SCORE

<input type="checkbox"/>							
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

PÉCHEUR SILENCIEUX

Journal

TUILES IMPULSION

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

1A 2A 3A 4A 5A
(au choix)

FINESSE DE DÉPART

☆ ☆ ☆ ☆

1 2 3 4
(à gagner dans l'ordre)

ROCHERS PAR PAQUET

★ ☆ ☆

1 2 3
(à gagner dans l'ordre)

NOUVELLE CANNE

3b ou 4b

☆

(chaque jour)

CARTE COMPÉTENCE

☆

(chaque jour)

BONUS 7 POISSONS

+2 ☆

(chaque jour)

POINTS BONUS

+1/ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

(chaque jour)



Ceci est votre Badge gratuit ! Il est surligné pour indiquer qu'il est disponible et que vous puissiez recevoir une Amélioration de Journal. Utilisez-le pour débloquer une Tuile Impulsion disponible à chaque Journée. (Nous vous conseillons de choisir la 1A.)

UTILISEZ UN CRAYON :

- 1 Notez votre score de la "Journée" contre le Pêcheur Silencieux (/).
- 2 Cochez les cases () de chaque Défi du Guide Touristique et surlignez l'icône () quand chaque Défi est rempli pour gagner le Badge. (Vous gagnez aussi un Badge quand vous triomphez d'un Lieu !)
- 3 Remplissez une Amélioration de Journal (☆) pour chaque Badge surligné et remplissez le Badge (★) pour indiquer son utilisation.

L3: BALLADE DU SERPENT ★

L4: CRIQUE DE L'EAU FROIDE ★

4 4 4 4 4 4 5

≠ +

4 4 4 4 4 5 5

SAUMON ARGENTE OMBLE
 TRUITE FARDEE TRUITE MOUCHETEE

Défis du Guide Touristique

OBJECTIFS D'ESPÈCES

TRUITE TETE D'ACIER						★
OMBLE						★
TRUITE FARDEE						★
TRUITE MOUCHETEE						★
OMBRE						★
TRUITE ARC-EN-CIEL						★
TRUITE FARO						★
SAUMON ARGENTE						★

PÊCHE CONTRÔLÉE

											★
											★
											★

LES BELLES PRISES

TRUITE MOUCHETEE		★	TRUITE FARO		★
OMBRE		★	TRUITE ARC-EN-CIEL		★
OMBLE		★	TRUITE FARDEE		★
TRUITE TETE D'ACIER		★	SAUMON ARGENTE		★

JETON BONUS LARVE (A)

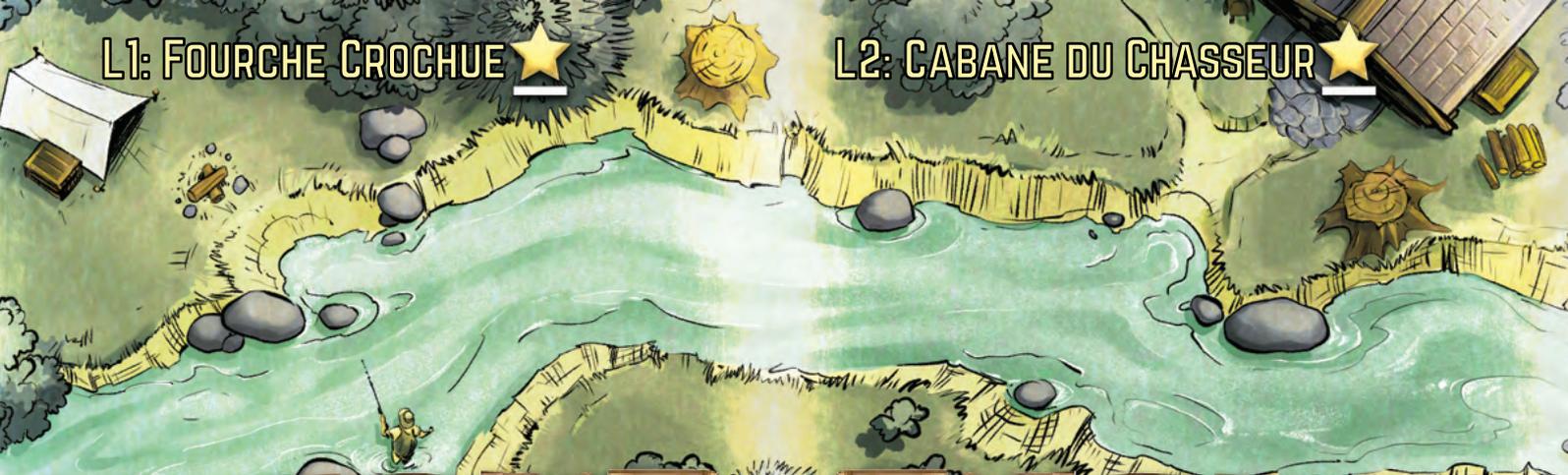
JETON BONUS LARVE (B)

8 POISSONS

Les Améliorations de Journal et les Défis du Guide Touristique sont détaillés dans l'Appendice B.

L1: FOURCHE CROCHUE ★

L2: CABANE DU CHASSEUR ★



PRÉPARATION

PÊCHEUR SILENCIEUX

4 4 4 4 4 4 5

2/● ≠ 3/🐟 1/🐟 TRUITE TÊTE D'ACIER 1/🐟 TRUITE FARIO

PRÉPARATION

PÊCHEUR SILENCIEUX

4 4 4 4 4 4 5

2/● ≠ 2/🐟 ≠ 1/🐟 OMBRE 1/🐟 TRUITE ARC-EN-CIEL

JOURNÉE 1

VOTRE SCORE

<input type="checkbox"/>							
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

PÊCHEUR SILENCIEUX

Journal

TUILES IMPULSION

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

1A 2A 3A 4A 5A
(au choix)

FINESSE DE DÉPART

☆ ☆ ☆ ☆

1 2 3 4
(à gagner dans l'ordre)

ROCHERS PAR PAQUET

★ ☆ ☆

1 2 3
(à gagner dans l'ordre)

NOUVELLE CANNE

3b ou 4b

☆

(chaque jour)

CARTE COMPÉTENCE

☆

(chaque jour)

BONUS 7 POISSONS

+2 ☆

(chaque jour)

POINTS BONUS

+1/ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

(chaque jour)



Ceci est votre Badge gratuit ! Il est surligné pour indiquer qu'il est disponible et que vous puissiez recevoir une Amélioration de Journal. Utilisez-le pour débloquer une Tuile Impulsion disponible à chaque Journée. (Nous vous conseillons de choisir la 1A.)

UTILISEZ UN CRAYON :

- 1 Notez votre score de la "Journée" contre le Pêcheur Silencieux (/).
- 2 Cochez les cases () de chaque Défi du Guide Touristique et surlignez l'icône () quand chaque Défi est rempli pour gagner le Badge. (Vous gagnez aussi un Badge quand vous triomphez d'un Lieu !)
- 3 Remplissez une Amélioration de Journal (☆) pour chaque Badge surligné et remplissez le Badge (★) pour indiquer son utilisation.

L3: BALLADE DU SERPENT ★

L4: CRIQUE DE L'EAU FROIDE ★



4 4 4 4 4 4 5

1/● ≠ 3/⬆ 1/⬇ 2/⬆ 2/⬇

4 4 4 4 4 5 5

1/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/●

1/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/● 2/●

2/● SAUMON ARGENTÉ 2/● OMBLE

2/● TRUITE FARDEE 2/● TRUITE MOUCHETÉE

Défis du Guide Touristique

OBJECTIFS D'ESPÈCES

TRUITE TÊTE D'ACIER								★
OMBLE								★
TRUITE FARDEE								★
TRUITE MOUCHETÉE								★
OMBRE								★
TRUITE ARC-EN-CIEL								★
TRUITE FARO								★
SAUMON ARGENTÉ								★

PÊCHE CONTRÔLÉE

⬆																		★	
⬇																			★
◆																			★

LES BELLES PRISES

4	TRUITE MOUCHETÉE		★	7	TRUITE FARO		★
4	OMBRE		★	7	TRUITE ARC-EN-CIEL		★
4	OMBRE		★	7	TRUITE FARDEE		★
7	TRUITE TÊTE D'ACIER		★	8	SAUMON ARGENTÉ		★

JETON BONUS LARVE (A)

□ □ □ □ □ ★

JETON BONUS LARVE (B)

□ □ □ □ □ ★

8 POISSONS

□ ★

Les Améliorations de Journal et les Défis du Guide Touristique sont détaillés dans l'Appendice B.



Copyright 2018-2019 Bellwether Games LLC