

Paon

Chris Priscott

Faizul Mudhakar



Règles du jeu

Contexte

Attirez les oiseaux migrateurs vers vos îles afin de récupérer le plus de plumes possible. Jouez pendant 3 saisons (3 manches) et le joueur ayant obtenu le plus de plumes remporte la partie.

Matériel

12 cartes Île de départ (jeu de 3 cartes par joueur)

1 carte saison en cours

72 cartes oiseau

24 cartes île (3 types, 8 de chaque)



Dos des cartes îles et oiseaux



Dos des cartes îles de départ

Mise en place

Distribuez un set complet de 3 cartes Île de départ à chaque joueur, une de chaque type. Au dos des cartes de départ, chaque joueur doit avoir une carte avec 1, 2 et 3 points. Placez-les séparément, face Île visible sur la table devant chaque joueur.



Cartes îles

Mélangez les cartes oiseaux pour former un **paquet oiseaux** et mélangez les cartes île pour former un **paquet îles** (n'inclut pas les "cartes îles de départ" restantes). Placez-les face cachée.



Cartes oiseaux

Retournez la carte saison actuelle pour définir la saison de départ, bleue ou orange. Placez-la au centre de la table. **Faites pivoter toutes les cartes îles de départ pour que cette couleur se trouve en haut de la carte.** La ressource disponible des îles pendant une saison est celle qui se trouve dans la partie supérieure de la carte (de la même couleur que la saison).



Carte saison actuelle

IMPORTANT : configuration particulière pour 2 joueurs

Pour une partie à 2 joueurs, certaines cartes doivent être retirées avant de jouer. Cherchez dans les paquets îles et oiseaux et remettez les cartes suivantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

- Retirez 2 cartes de chaque type d'île du paquet îles.



- Retirez 1 carte de chaque type d'oiseau du paquet oiseaux.



Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, vous n'avez pas besoin de retirer de cartes du paquet îles ou oiseaux.

Exemple de mise en place :

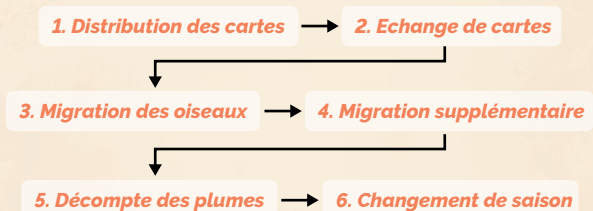
Laissez suffisamment d'espace de chaque côté des cartes îles pour les volées d'oiseaux.



Comment jouer

Chaque partie se déroule en 3 manches (ou saisons).

Chaque saison se déroule selon les étapes suivantes :



1. Distribution des cartes

Distribuez un certain nombre de cartes à chaque joueur à partir des paquets oiseaux et îles en fonction du tableau ci-dessous, afin de former une seule main de cartes pour chaque joueur.

Nombre de cartes distribuées à chaque joueur par saison :

Saison 1	Paquet oiseaux	5
	Paquet îles	2
Saison 2	Paquet oiseaux	6
	Paquet îles	2
Saison 3	Paquet oiseaux	7
	Paquet îles	2

Par exemple, à la saison 1, chaque joueur doit avoir 5 oiseaux et 2 îles dans sa main de départ.

2. Échange des cartes

Chaque joueur prend 1 carte de sa main et la place face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont fait cela, retournez toutes ces cartes face visible.

Passez les cartes restantes au joueur voisin. Le sens dans lequel vous passez les cartes est indiqué par le symbole sur la carte de saison.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises.

Remarque : certains joueurs trouvent plus facile de placer les oiseaux dans des îles au fur et à mesure de cette phase, ce qui est tout à fait possible, mais ce n'est pas une obligation. Les oiseaux placés ainsi peuvent toujours être déplacés vers d'autres îles pendant la phase de migration des oiseaux.

3. Migration des oiseaux

Au cours de cette phase, de nouvelles îles sont placées ou utilisées comme améliorations des îles existantes, et les oiseaux sont placés dans des îles qui répondent à leurs exigences.

Emplacements des îles

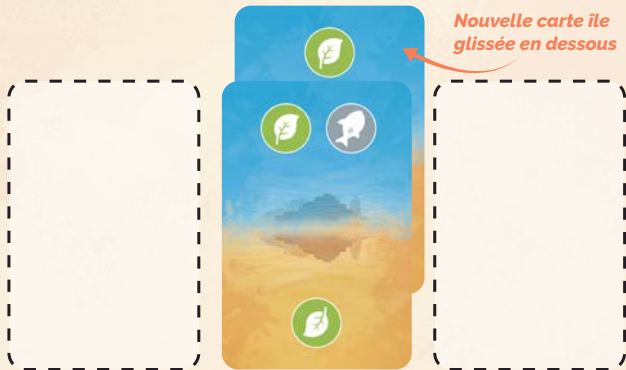
Chaque emplacement peut accueillir 2 volées d'oiseaux :



Cette carte île a été placée comme une nouvelle île indépendante. Pendant les saisons bleue ou orange, Elle dispose d'1 ressource « plante » disponible.

Les cartes îles nouvellement piochées peuvent être placées comme nouvelles îles (tournées pour correspondre à la saison en cours) ou glissées sous des îles existantes afin d'ajouter des ressources supplémentaires à cette île pour une saison spécifique (ce que l'on appelle des améliorations des îles).

Chaque île (y compris les îles de départ) ou groupement d'îles dispose d'un espace de chaque côté pour accueillir 2 volées d'oiseaux au total (exemple ci-contre).



Cette carte île a été glissée sous l'une des îles de départ. Dans la saison bleue, il y a désormais 2 ressources « plante » disponibles et 1 « poisson », au lieu d'1 seule ressource « plante » et d'1 seul « poisson ».

Lorsque vous utilisez des cartes îles comme amélioration, vous pouvez également les glisser sous la saison inactive (orange dans l'exemple ci-dessus), ce qui signifie qu'elles ne seront pas disponibles pendant cette saison, mais qu'elles le seront lorsque la saison changera et que les îles tourneront.

Vous pouvez améliorer une île plusieurs fois.

Remarque : les îles de départ ne peuvent pas être utilisées comme améliorations pour d'autres îles.

De plus, les îles utilisées comme améliorations ne peuvent pas être déplacées lors des saisons suivantes. Elles sont verrouillées à la saison de cette île, ce qui signifie que lorsque la saison change, ils pivotent également avec la carte île (expliqué plus en détail dans la section 6 : Changement de saison, page 14).

Emplacements des oiseaux

Les oiseaux nouvellement choisis (et tous les oiseaux des saisons précédentes) doivent être placés dans des îles afin de marquer des points. Pour lier un oiseau à une île, la première chose à vérifier est que cette île répond aux besoins en ressources de l'oiseau.

Les 3 ressources possibles sont :



« **Plante** », « **Poisson** » et « **Viande** ».



Les besoins en ressources d'un oiseau sont indiqués en haut à gauche de la carte.

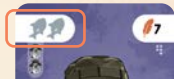
Les oiseaux ont des besoins en ressources « **simples** », « **alternatifs** » ou « **doubles** ».



1 seule plante requise



1 seule viande OU 1 seule plante requise

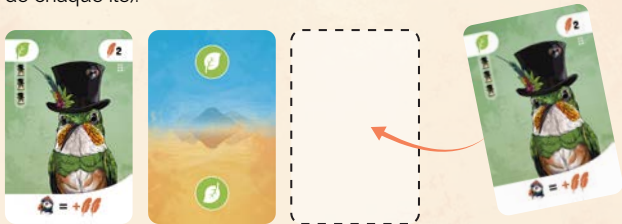


2 poissons requis

Remarque : une seule ressource sur une île peut être utilisée pour plusieurs oiseaux. Par exemple, si vous avez deux oiseaux qui ont tous deux besoin d'une plante, vous n'avez besoin que d'une seule plante pendant la saison active pour cette île.

Si les besoins en ressources sont satisfaits, il existe **deux façons** de placer un oiseau sur une île.

1. Le placer dans un **emplacement vide** (situé à droite et à gauche de chaque île).



Il y a un emplacement vide à droite dans lequel le colibri peut être placé.

2. **Ajouter** un oiseau à une **volée existante du même type**, qui dispose encore d'espace disponible dans la volée.



La volée de colibris peut accueillir jusqu'à 3 oiseaux, il est donc possible d'ajouter un colibri à la volée de colibris existante.

La taille maximale de la volée pour un type d'oiseau est indiquée sous la ressource requise. Dans ce cas, il peut y avoir jusqu'à 3 colibris dans la même volée.



Pour les joueurs avancés, le nombre de points ici représente le nombre d'oiseaux de ce type dans le paquet. Remarque : dans une partie à 2 joueurs, vous devez soustraire 1 de ce nombre.

Une fois que tous les joueurs ont terminé de placer leurs oiseaux, nous mettons fin à la phase de migration des oiseaux. Il se peut que certains oiseaux n'aient pas trouvé de place, ceux-ci doivent être conservés en main pour le moment. Les oiseaux et les îles ne peuvent plus être déplacés pendant cette saison.

Les îles sans oiseaux peuvent rester devant le joueur, mais elles ne pourront plus être utilisées comme améliorations lors des tours suivants.

4. Migration supplémentaire

Pour donner une chance supplémentaire aux oiseaux sans île, tous les joueurs passent les oiseaux qu'ils ne peuvent pas placer au joueur à côté d'eux, dans le sens indiqué par la carte de saison actuelle.

Si ces joueurs peuvent ajouter ces oiseaux à un emplacement **SANS** avoir à déplacer d'oiseaux ou à ajuster les îles/améliorations, ils peuvent alors y placer ces oiseaux. Sinon, tous les oiseaux qui n'ont toujours pas d'île sont écartés du jeu.

5. Décompte des plumes

Pour compter les plumes de la manche, il suffit d'additionner le nombre de plumes de chaque oiseau placé sur une île, en tenant compte des bonus éventuels. Le nombre de plumes pour un oiseau est indiqué en haut à droite de la carte, et les bonus sont indiqués en bas. Les bonus seront expliqués plus en détail dans la section *Bonus* à la page 14.

Exemple 1 :



Sur cette île, le colibri rapporte 2 plumes. S'il avait été placé avec un macareux plutôt qu'avec une autruche, il aurait rapporté 2 plumes supplémentaires grâce à son bonus.

L'autruche rapporte 5 plumes. S'il y avait eu de la viande disponible à cet emplacement, elle aurait rapporté 2 plumes supplémentaires.

Total pour cette île : $2 + 5 = 7$

Exemple 2 :



Le score de base pour le vautour est de 2 plumes. Cependant, le bonus des vautours signifie que « si la volée est complète, chaque vautour marque 2 plumes supplémentaires ». Cela signifie que chaque vautour de la volée vaut 4 plumes.

Total pour cette île : $4 \times 3 = 12$ plumes.

Chaque joueur marque toutes ses îles et note son total pour la saison. S'il s'agit de la dernière saison, consultez la section *Fin de la partie* (page 14).

Sinon, passez à l'étape 6.

Exemple de feuille de score :

En fonction de la saison par laquelle vous avez commencé, rayez les icônes de saison appropriées.

À la fin de la partie, utilisez la dernière ligne pour additionner les scores de chaque saison.

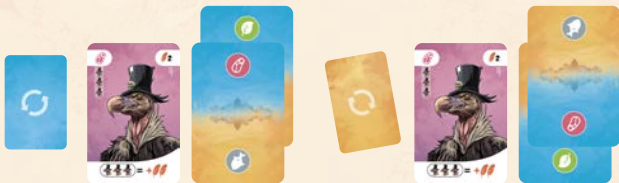
	Chris	Sophie			
1:	14	16			
2:	+ 33	+ 28	+	+	
3:			+	+	
Σ	=	=	=	=	

6. Changement de saison

Une fois le décompte terminé, il est temps de changer de saison. Retournez la carte saison de l'autre côté.

Toutes les cartes îles doivent maintenant être tournées pour correspondre à la nouvelle carte saison. Toutes les améliorations associées à une île doivent rester de ce côté de la carte île.

Exemple - Passage de la saison bleue à la saison orange



Pendant la saison bleue, le vautour était heureux de rester sur cette île car il y avait de la viande disponible. Cependant, lorsque la saison passe à orange, il n'y a plus que du poisson disponible, le vautour devra donc migrer vers une nouvelle île ou cette île devra recevoir une amélioration "viande" avant la prochaine phase de migration des oiseaux.

Tourner les îles de cette manière peut faire en sorte que les oiseaux n'aient plus la nourriture dont ils ont besoin, ils devront donc migrer vers une autre île. Les joueurs trouveront peut-être plus facile de prendre un peu de temps pour le faire maintenant, mais ils ne sont pas obligés de le faire, et les oiseaux ne sont temporairement bloqués dans des emplacements qu'une fois la phase de migration des oiseaux terminée à la saison suivante. Si les oiseaux n'ont pas d'île à ce stade, gardez-les de côté, car vous pouvez leur attribuer de nouvelles îles lors de la saison suivante.

Remarque : dans Paon, tous les oiseaux sont considérés comme migrateurs et peuvent migrer vers de nouvelles îles lorsqu'ils ne sont pas dans la phase de score ou de migration supplémentaire.

Commencez maintenant la nouvelle saison.

Fin de la partie

Une fois le décompte des points terminé à la 3^{ème} saison, la partie est terminée. **Additionnez les 3 scores de chacune des 3 saisons et le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.** En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre d'oiseaux uniques remporte la partie.

Évaluation des scores

0-99 = Correct | 100-149 = Fantastique | **150+ = Fabuleux !**

Bonus

Il existe 4 types de bonus déclenchés par les cartes oiseaux et 2 types d'effets.

Bonus déclenchés :

Bonus saisonnier



=



=

Actif pendant la saison orange

Actif pendant la saison bleue

Bonus volée complète



=

Actif si la volée est complète

Bonus copain à plumes



=

Actif si l'oiseau partage une île avec ces oiseaux. Dans ce cas, il doit partager une île avec au moins 2 martins-pêcheurs

Bonus ressources supplémentaires



=

Actif si au moins 1 de ces ressources est disponible pendant la saison active de l'île

Types d'effets :



Ajoutez ce nombre de plumes au score de plumes en haut à droite de la carte. Ce score peut également être négatif. S'applique à chaque oiseau de la volée.



Augmentez la taille de la volée de cet oiseau de 1. Ne s'accumule pas et ne s'applique qu'une seule fois pour l'ensemble de la volée.

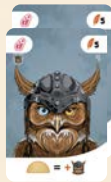
Exemples de bonus

Le colibri rapporte 4 plumes car il se trouve sur la même île qu'au moins 1 macareux. Notez que le bonus ne se déclenche pas deux fois même s'il y a 2 macareux.



Chaque macareux rapporte 3 plumes car nous sommes en saison bleue et que le bonus est donc actif.

L'autruche marquerait 7 plumes car il y a de la viande disponible. Notez que même s'il y a deux viandes, le bonus ne s'applique qu'une seule fois.



La chouette a une taille de volée augmentée à 2 en saison orange.

Guide de référence

1. Distribution des cartes



2. Echange de cartes



3. Migration des oiseaux



4. Migration supplémentaire



5. Décompte des plumes



6. Changement de saison

Nombre de cartes distribuées
à chaque joueur par saison :

Saison 1	Paquet oiseaux	5
	Paquet îles	2
Saison 2	Paquet oiseaux	6
	Paquet îles	2
Saison 3	Paquet oiseaux	7
	Paquet îles	2

Bonus déclenchés :

Bonus saisonnier



Actif pendant la saison orange



Actif pendant la saison bleue

Bonus volée complète



Actif si la volée est complète

Bonus ressources supplémentaires



Actif si au moins 1 de ces ressources est disponible pendant la saison active de l'île

Bonus copain à plumes



Actif si l'oiseau partage une île avec ces oiseaux. Dans ce cas, il doit partager une île avec au moins 2 martins-pêcheurs

Types d'effets :



Ajoutez ce nombre de plumes au score de plumes en haut à droite de la carte. Ce score peut également être négatif. S'applique à chaque oiseau de la volée.



Augmentez la taille de la volée de cet oiseau de 1. Ne s'accumule pas et ne s'applique qu'une seule fois pour l'ensemble de la volée.

Crédits

Concept : Chris PRISCOTT
Édition : OKA LUDA

Illustrations : Faizul Mudhahir
Distribution : GIGAMIC

Mot de l'auteur : Fetching Feathers n'existerait pas sans les personnes incroyables qui m'ont soutenu tout au long du processus. Un immense merci à Sophie Johnson, au groupe de concepteurs WellPlayed, à IP&DUK, BoOn, Rob Ingle, Jol (et leurs superbes illustrations) et à tous ceux qui ont aidé à tester, évaluer, publier ou simplement discuter avec moi du jeu tout au long de son développement. Je vous aime tous très fort, Chris.



OKA LUDA EDITIONS
La Juarthe Javerzac
24100 Clermont d'Excidol
FRANCE
www.okaluda.fr



DONNEZ
ou
RECYCLEZ
vos
BOISSONS
ou
BOUTEILLES

www.okaluda.fr