



BENEVOLENT

RÈGLES DU JEU

Bien loin des grandes villes, une forêt mystérieuse sommeille. Des milliers d'années auparavant, des tribus y vivaient et vénéraient les esprits qui la peuplaient. Aujourd'hui encore, on peut trouver entre les arbres, les ruines de leurs sanctuaires envahis par le lierre et les mauvaises herbes. La rumeur dit que ces esprits ont toujours été bienveillants et qu'ils laissent parfois à leurs visiteurs de précieux cadeaux : ici un morceau d'ambre, là une plume d'oiseau bleu ou encore une statuette en pierre apparente à l'allure antique...Il est maintenant temps de vous rendre dans la forêt magique, de gagner le respect de ses gardiens et de collecter tous leurs présents !

Pas à pas, les joueurs exploreront la forêt magique pour obtenir les récompenses des Esprits : des trèfles à quatre feuilles, des plumes d'oiseaux bleus, des cristaux rougeoyants, des morceaux d'ambre abritant des restes de papillons figés et des statuettes de pierre. Le premier joueur à rassembler 5 Cadeaux différents gagne immédiatement la partie !

MATÉRIEL DU JEU

1 segment de référence



3 segments de forêts double-face



Segment

Hexagone

Chaque segment est composé de 5 cases hexagonales

4 cartes de personnage



(pour se rappeler de la couleur des joueurs)

Avant votre première partie, détachez soigneusement les composants en carton et collez les autocollants "Cadeaux" sur les jetons de bois correspondants (Trèfles sur les jetons verts, Plumes sur les jetons violets, Cristaux sur les jetons rouges, Ambre sur les jetons jaunes et Statuettes sur les jetons blancs).

1 Plateau des Rêves



Emplacement pour les Cadeaux

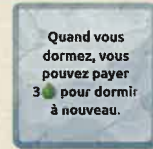
Valeur des Cadeaux

Chemin Onirique

9 Tuiles Secret double-face



Secret Éphémère



Secret Permanent

6 jetons Trèfles



5 jetons Cristal



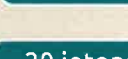
4 jetons Statuettes



6 jetons Plumes



4 jetons Ambre



64 Feuilles



20 jetons Pas



5 de chaque couleur

Livret de règles

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend la carte Personnage et les 5 jetons *Pas* de sa couleur. Remettez les jetons *Pas* et les cartes inutilisées dans la boîte. Le dernier joueur à avoir ramené quelque chose d'une balade dans la forêt devient le premier joueur. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

Mettez toutes les *Feuilles* en tas ou en plusieurs piles et assurez-vous que tous les joueurs peuvent y accéder. Ces *Feuilles* constituent la réserve.

Ensuite, chaque joueur prend des *Feuilles* dans la réserve : le premier joueur prend 1 🍃, le deuxième joueur prend 3 🍃, le troisième et le quatrième joueur (s'il y en a) prennent respectivement 4 et 5 🍃.

Le plateau des Rêves : Placez-le au centre de la table et créez la rivière de Cadeaux : empilez les jetons Cadeaux séparément sur leurs emplacements respectifs.

- **Pour 2 joueurs :** 4 Trèfles, 4 Plumes, 3 Cristaux, 2 Ambres, 2 Statuettes.
- **Pour 3 joueurs :** 5 Trèfles, 5 Plumes, 4 Cristaux, 3 Ambres, 3 Statuettes.
- **Pour 4 joueurs :** jouez avec tous les jetons.

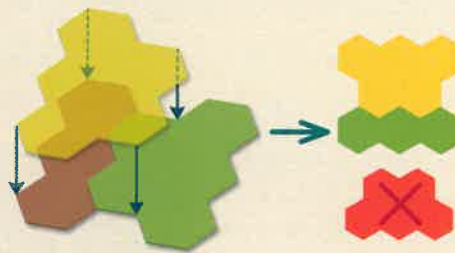
Le nombre de jetons dans la rivière de Cadeaux en fonction du nombre de joueurs est également indiqué sur le segment de référence. Remettez les jetons Cadeaux non utilisés dans la boîte.

Chaque joueur prend 1 jeton *Trèfle* de la Rivière de Cadeaux et place 1 jeton *Pas* à sa couleur sur la première case du Chemin Onirique (l'emplacement le plus à gauche du chemin composé de 4 cases). Les *Pas* restants sont placés sur sa carte Personnage.

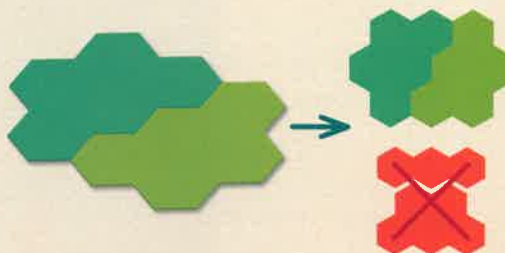


Assemblez le plateau de la forêt : placez-le au centre de la table, à côté du plateau des Rêves. La forme et la taille du plateau dépendent du nombre de joueurs. Utilisez les segments au hasard et placez-les aléatoirement, de sorte que la Forêt soit différente à chaque partie !

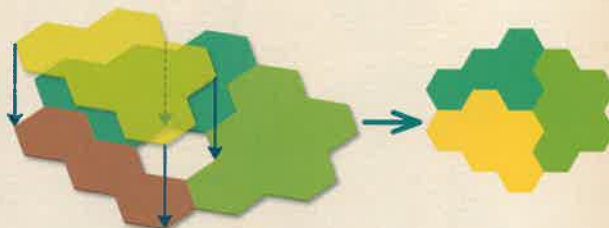
- **Pour 2 joueurs :** placez 2 segments l'un sur l'autre, de sorte que deux cases hexagonales du segment supérieur recouvrent deux cases hexagonales du segment inférieur. Placez le segment de référence sous le segment supérieur pour le soutenir et aligner le plateau. Remettez le troisième segment dans la boîte.



- **Pour 3 joueurs :** placez 2 segments côte à côte. Remettez le troisième segment dans la boîte.



- **Pour 4 joueurs :** placez les 3 segments, de sorte qu'une case hexagonale du segment supérieur recouvre une case hexagonale du segment inférieur. Placez le segment de référence sous le segment supérieur pour le soutenir et aligner le plateau.



Mélangez les 9 tuiles Secrets et placez chacune d'elles aléatoirement sur leur recto ou leur verso à côté du plateau de la forêt de manière à former une pyramide. Il devrait y avoir 4 tuiles dans la première rangée, 3 tuiles dans la deuxième rangée et 2 tuiles dans la troisième rangée.

Vous êtes maintenant prêt à commencer à jouer !

Résoudre
en payant
3 de moins.

Vous pouvez avoir
deux de vos Pas
sur la même case.

Vous ne payez pas
de pour
les Pas gris.

Résoudre

Gagnez
et 2
de la Réserve.

Quand vous
échangez, vous
pouvez payer
2 pour échanger
à nouveau.



Quand vous
ramassez des feuilles,
placez-en 1
supplémentaire
provenant de la
réserve sur cette
tuile ou prenez-en
1 ic.



Exemple de mise en place pour deux joueurs

JOUER À BENEVOLENT



Les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que l'un d'eux gagne et mette immédiatement fin à la partie.

Pendant votre tour, vous devez tout d'abord vous déplacer ; puis effectuer une action.

MOUVEMENTS

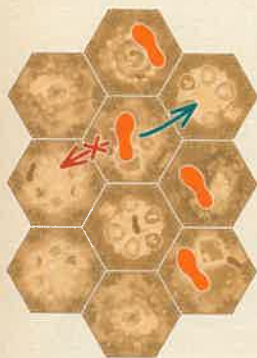
Placez l'un de vos jetons *Pas* sur une case qui ne contient pas un autre de vos *Pas*. Si c'est votre premier tour et que vous n'avez aucun *Pas* sur le plateau de la forêt, placez simplement un *Pas* provenant de votre carte de personnage sur n'importe quelle case. À partir de votre deuxième tour, vous devez respecter ces règles :

- Vous ne pouvez pas placer votre *Pas* sur une case où vous en avez déjà un.
- Vous ne pouvez pas placer votre *Pas* sur une case qui ne serait pas adjacente à un autre de vos *Pas*.

Les *Pas* des autres joueurs et les *Pas* gris imprimés n'empêchent en aucun cas votre déplacement.

À chaque tour, vous prenez un *Pas* de votre carte Personnage pour le placer sur le plateau de la Forêt jusqu'à ce que vous n'avez plus de *Pas* disponibles sur votre carte. Lorsqu'il ne reste plus de *Pas* sur votre carte, utilisez les *Pas* sur le plateau de la forêt : déplacez l'un d'entre eux vers une autre case (celle-ci ne doit pas forcément être adjacente à la case d'origine, mais elle doit toujours être «connectée» à au moins une case avec un de vos *Pas*).

Important : À la fin de votre phase de déplacement, tous vos *Pas* doivent être connectés, c'est-à-dire former un seul groupe continu.





Vous pouvez déplacer ce Pas sur la case indiquée par la flèche bleue, car vos Pas resteraient connectés, mais pas sur la case indiquée par la flèche rouge, car vos Pas se retrouveraient séparés en trois groupes.

Les *Pas* sur le Chemin Onirique ne sont pas déplacés pendant la phase de Mouvement.



ACTION

Après la phase de Mouvement, vous devez effectuer une Action sur la case où vous venez de placer votre *Pas*. Deux choix s'offrent à vous :

- Effectuer l'action de cette case : vous devez d'abord payer des Feuilles pour tous les autres *Pas* sur cette case, excepté celui que vous venez de poser.
- Ramasser 2  : prenez 2  de la Réserve.

Actions des cases

Vous pouvez obtenir le soutien des esprits de la Forêt sur n'importe quelle case de la Forêt. Cependant vous devrez d'abord les apaiser afin d'éviter qu'ils se sentent trop sollicités. Avant d'effectuer l'action de la case, vous devez payer pour chaque *Pas* (sauf les vôtres) sur la case :

- Pour un *Pas* gris (imprimé sur le plateau de la Forêt) vous devez payer 1  à la Réserve.
- Pour chaque *Pas* d'un autre joueur, vous devez payer 1  à son propriétaire.


S'il n'y a pas de *Pas* sur la case (à part le vôtre), vous n'avez pas besoin de payer de Feuilles.



L'Autel Sacré

Par le passé, les gens avaient l'habitude d'y laisser des offrandes. Ils déposaient plusieurs Feuilles sur l'Autel et cherchaient dans l'herbe pour y trouver un Cadeau.

Achetez l'un des cinq Cadeaux disponibles : payez sa valeur en

 à la réserve et prenez un jeton de ce Cadeau sur le plateau des Rêves.

Référez-vous au plateau des Rêves pour connaître la valeur de chaque Cadeau :



Trèfle — 2 Feuilles, **Plume** — 4 Feuilles,
Cristal — 7 Feuilles, **Ambre** — 10 Feuilles,
Statuette — 12 Feuilles.



Le Pré

Au beau milieu d'un pré ensoleillé, vous trouvez un trèfle à quatre feuilles.

Prenez un jeton *Trèfle* sur le plateau des Rêves.



Le Nid

Un oiseau a construit son nid à même le sol. À en juger par la couleur et la taille de ses plumes, l'oiseau est probablement énorme et bleu.

Prenez un jeton *Plume* sur le plateau des Rêves.



L'Étang

Vous sombrez dans le sommeil et voyez la forêt telle qu'elle était il y a mille ans. Vous échangez quelques mots avec ses Gardiens. Peut-être trouverez-vous un Cadeau à proximité lorsque vous vous réveillerez.

Vous **dormez** et dans votre rêve, vous vous promenez dans la forêt. Déplacez votre *Pas* sur le Chemin Onirique le long de n'importe quelle flèche. S'il y a un Cadeau représenté sur la flèche choisie, prenez un jeton correspondant sur le plateau des Rêves.



Dans cet exemple, lorsque vous dormez, choisissez l'une des trois flèches : soit vous revenez à la case précédente et prenez une Plume, soit vous revenez au début du chemin et prenez un Cristal, soit vous allez simplement à la dernière position (à partir de laquelle vous pourrez acquérir de l'Ambre ou une Statuette à votre prochain déplacement sur le Chemin Onirique).



Le Cercle de Pierre

Cet endroit est rempli de magie ancestrale. Vous placez soigneusement un Cadeau au centre du cercle et il se transforme juste devant vos yeux.

Échangez 1 Cadeau contre le Cadeau qui suit en valeur. Pour

ce faire, remettez 1 jeton de Cadeau sur sa pile sur le plateau des Rêves et prenez 1 jeton de la pile suivante (à sa droite). Une *Statuette* ne peut pas être échangée, car c'est le Cadeau le plus précieux de tous.

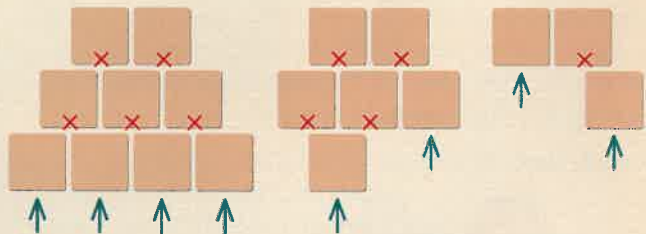


La Table en Bois

Il y a plusieurs tablettes sur le tronc fendu d'un arbre déraciné. Vous lisez l'une d'elles et vous découvrez quelque chose d'intéressant concernant la Forêt.

Prenez un jeton *Secret* dans la

pyramide (en partant du jeton du bas et en remontant vers le haut). Vous ne pouvez pas prendre un jeton s'il y a au moins un autre jeton en dessous. Au début du jeu, seuls les 4 jetons de la première rangée sont disponibles. Au fur et à mesure que ces jetons seront pris pendant la partie, ceux de la deuxième et de la troisième rangée deviendront disponibles.



Jetons Secrets disponibles et indisponibles.

Ne changez pas la face du jeton que vous récupérez dans la pyramide. Le Secret situé de l'autre côté du jeton ne sera pas utilisé dans cette partie.

Ramasser des Feuilles

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer l'action d'une case, ramassez 2 🍃 (en les prenant depuis la réserve). Vous n'avez pas à payer pour les *Pas* des autres joueurs sur cette case.



Utiliser les tuiles Secrets



Secret Éphémère



Secret Permanent

Il existe deux types de secrets et leurs effets sont décrits sur les tuiles.

Vous pouvez utiliser une tuile Secret Éphémère à tout moment pendant votre tour, même juste après l'avoir obtenue. Vous pouvez également résoudre plusieurs Secrets Éphémères les uns après les autres. Vous devez toujours effectuer votre mouvement et votre action comme d'habitude, et ce même si vous décidez de résoudre un Secret. Après avoir résolu un Secret Éphémère, remplacez sa tuile dans la boîte.

Les Secrets Permanents sont activés immédiatement après les avoir obtenus et restent actifs jusqu'à la fin du jeu. Vous pouvez avoir autant de Secrets Permanents que vous le souhaitez.

Toutes les tuiles Secrets sont décrites à la dernière page de ce livret de règles.

CRÉDITS

Créateur : Yuri Zhuravlev

Producteur : Petr Tyulenev

Illustrateur : Svetlana Pikul

Production artistique : Alexander Kiselev

Conception et mise en page : Kristina Soozar

Traduction française : Thomas Marrot

Gestion projet et mise en page française : Cédric Basso

Testeurs principaux : Konstantin Ponomarev, Elena Vornoskova, Ilya Vorobiev, Olga Zyabko

Testeurs : Denis Aleksandrov, Polina Belous, Svetlana Gavrilina, Sergey Gordeev, Artem Grashchenko, Ilya Drozdov, Anastasia Egorova, Ilya Filonov, Alexander Ilyin, Pavel Ilyin, Mark Ivanov-Putilovsky, Alexander Kazantsev, Denis Klimov, Yulia Kolesnikova, Alexander Kozhevnikov, Ivan Nagoryansky, Georgiy Permilovsky, Olga Putrya, Egor Razumov, Ekaterina Reyes, Aleksandra Salnikova, Evgeny Sarnetsky, Kristina Soozar, Ksenia Targulyan et d'autres encore.

La réimpression et la publication des règles, du contenu et des illustrations du jeu sans l'autorisation du détenteur des droits d'auteur, et des illustrations sans l'autorisation du détenteur des droits d'auteur sont strictement interdites.

S'il manque certains jetons Cadeaux sur le plateau des Rêves

Normalement, lorsque vous obtenez un Cadeau, vous prenez son jeton sur le plateau des Rêves. Cependant, la pile de jetons peut se retrouver épuisée. Si vous devez obtenir un Cadeau et qu'il n'y a pas de jetons de ce type disponible sur le plateau des Rêves, vérifiez quel adversaire possède le plus de jetons de ce type et prenez-le/le jeton nécessaire. Peu importe combien de jetons de ce type vous avez devant vous. Si plusieurs adversaires ont le même nombre de jetons, vous décidez à qui vous le prenez.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur possède 5 jetons Cadeau différents (peu importe combien), le jeu se termine immédiatement et ce joueur remporte la partie !



ÉDITEUR : HOBBY WORLD LLC

Directeur général : Mikhail Akulov

Responsable de production : Ivan Popov

Directeur éditorial : Alexander Kiselev

Chef de la production internationale : Vladimir Sergeyev

Rédacteur en chef : Valentin Matyusha

Prepress : Ivan Sukhovey

Directeur créatif : Nikolay Pegasov

Développement commercial : Sergey Tyagunov

Distribution internationale : Pavel Safonov

Remerciements particuliers à Ilya Karpinsky.

Version française par les Éditions Matagot.

161 rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux - FRANCE

© 2022 Hobby World.
Tous droits réservés.

international@hobbyworld.ru

hobbyworldint.ru

Rules version 1.0



SECRETS ÉPHÉMÈRES

Les Secrets Éphémères peuvent être résolus à tout moment pendant votre tour. Suivez les instructions sur la tuile et replacez-la dans la boîte.



Prenez 1 *Plume* du plateau des Rêves / Prenez 1 *Trèfle* du plateau des Rêves et 2 de la réserve.



Achetez un *Cristal* comme vous le feriez avec l'action de l'Autel Sacré, payez 3 au lieu de 7 .



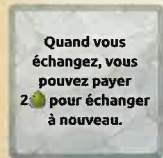
Remettez sur le plateau des Rêves les Cadeaux indiqués au-dessus de la flèche et récupérez sur le plateau des Rêves le Cadeau indiqué sous la flèche. Ceci ne compte pas comme une action d'échange.



Dormez/Échangez/Achetez, comme si vous vous trouviez sur le lieu correspondant à cette action (quand vous achetez, réduisez de 3 le coût du Cadeau que vous achetez).

SECRETS PERMANENTS

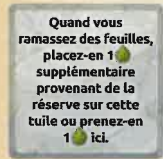
Les Secrets Permanents sont activés immédiatement après les avoir obtenus et restent actifs jusqu'à la fin du jeu.



Après avoir échangé/dormi (en étant sur la case correspondante ou en utilisant un Secret Éphémère), vous pouvez payer 2 /3 pour échanger/dormir une fois de plus. Cela ne nécessite aucun paiement pour les *Pas* d'autres joueurs.



Chaque échange/endormissement effectué en tant qu'action de case ou effet de tuile ne peut être répété par ce Secret qu'une seule fois.



Lorsque vous ramassez des (au lieu d'effectuer une action de case), soit vous placez 1 supplémentaire sur cette tuile Secret à partir de la réserve, soit vous prenez 1 provenant de cette tuile Secret.



Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez exceptionnellement placer votre *Pas* sur une case où vous avez déjà un *Pas*. Vous n'avez pas à payer de pour ce *Pas* afin d'effectuer l'action de la case. Cependant, les autres joueurs devront payer pour chacun de vos *Pas*.



Après vous être déplacé, prenez 1 de la réserve s'il n'y a pas de *Pas* d'adversaires sur la case d'arrivée (les *Pas* gris imprimés ne comptent pas).



Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez placer votre *Pas* sur n'importe quelle case ne comportant pas déjà un de vos *Pas*, sans tenir compte des règles de base du mouvement de vos *Pas*. Après votre déplacement, vos *Pas* ne doivent pas nécessairement être connectés.



Pour effectuer l'action d'une case Forêt, vous n'avez pas besoin de payer pour les *Pas* gris (mais vous devez toujours payer pour les *Pas* des adversaires).



Lorsque vous payez pour des *Pas* pour effectuer l'action d'une case Forêt, payez à la réserve et non à vos adversaires.



Payez 2 de moins lorsque vous achetez un Cadeau (effectué en tant qu'action d'une case ou effet d'une tuile Secret Éphémère). Les réductions de cette tuile et des Secrets Éphémères peuvent se cumuler.