



Roll & Write **Woodcraft**

Vladimír Suchý & Ross Arnold



Règles

Matériel



Cartes Commande



14 dés
jaunes



14 dés
marrons



Feuille de joueur



Plateau principal

Aperçu du jeu

Les joueurs sont les propriétaires d'un atelier. Ils se concentrent sur la fabrication de produits, l'obtention de ressources, l'embauche d'assistant, le travail du bois (représentés par les dés).

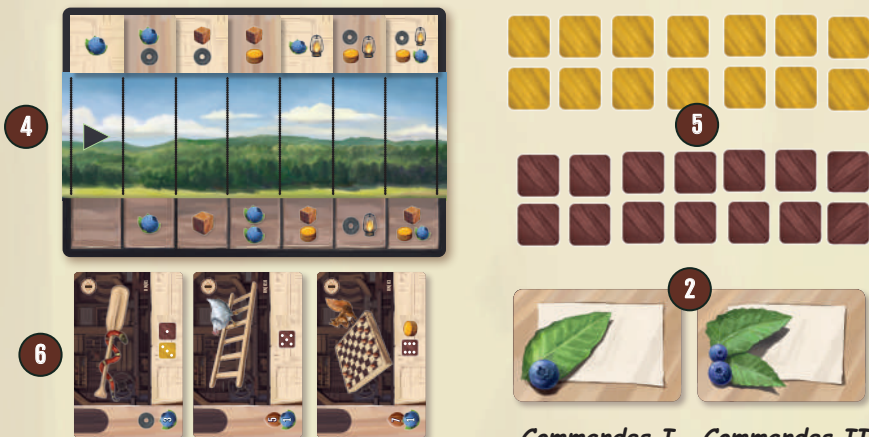
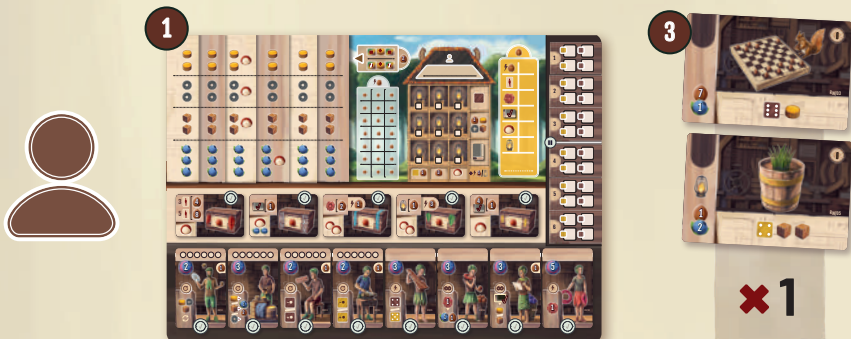
Il existe deux types de bois. Le jaune a moins de valeur que le marron.

Celui qui obtiendra le plus de ressources et fabriquera les meilleurs produits sera le gagnant.



Mise en place

- 1 Donnez à chaque joueur une feuille de joueur.
- 2 Triez le paquet de cartes Commandes selon les phases - I ou II.
- 3 Chaque joueur reçoit 2 cartes Commande de la phase I et en choisit une à conserver. La carte choisie est posée à côté de la feuille de joueur. La carte non choisie est remise sous la pioche du paquet de cartes Commandes.
- 4 Placez le plateau principal au centre de la table.
- 5 Placez les 14 dés jaune et marron à proximité du plateau principal.
- 6 Ensuite, placez 3 cartes commande face visible au centre.



Commandes I Commandes II

Déroulement

Le jeu se compose de 6 manches. Au début de chaque manche, les joueurs lancent des dés. A chaque manche, les joueurs disposent de 2 tours. Les joueurs peuvent à leur tour :

- 1) **Gagner les ressources (dés + bonus) ou prendre une commande**
_____ et _____
- 2) **Effectuer un nombre quelconque d'actions gratuites**

Lancer les dés

Lancez 3 dés jaunes et 3 dés marrons. Triez-les ensuite par ordre décroissant sur le plateau principal de gauche à droite. Si un dé jaune et un dé marron de même valeur sont lancés, le dé marron doit être placé à gauche du dé jaune. Suite à ce tri, un seul dé va occuper chaque colonne. Déplacez ensuite les dés jaunes vers le haut, du côté des bonus "jaunes" et les dés marrons vers le bas du côté des bonus "marron".

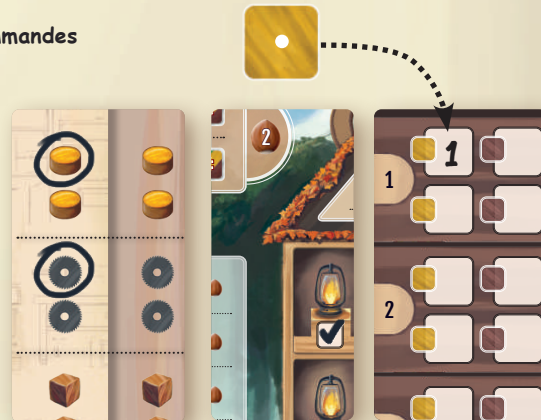
Exemple de dés lancés et placés :



1. Gain ressources et Commandes

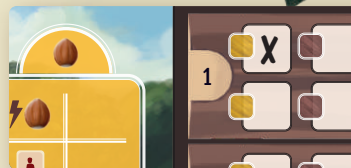
Les joueurs gagnent des ressources ou des commandes

Si les joueurs souhaitent prendre un dé, ils notent la valeur du dé sur leur feuille de joueur à l'emplacement correspondant à la manche et tour en cours. Le choix des dés est révélé simultanément. Les joueurs prennent, alors, le dé choisi dans la réserve. Si plus d'un joueur choisit le même dé, un joueur peut prendre le dé du plateau et les autres joueurs doivent prendre un dé de la réserve et le positionner sur la bonne valeur. Avec le dé, les joueurs encerclent sur leur feuille de joueur, les ressources correspondant au dé choisi. Dans le cas où il y a 2 dés de même valeur et couleur sur deux lignes, les joueurs peuvent choisir leur bonus.



Jean choisit le dé "1" jaune. Il le prend sur le plateau principal et encercle les ressources appropriées - 1 lame de scie, 1 colle et 1 lanterne sur sa feuille de joueur.

Si le joueur ne veut pas prendre de dé ce tour-ci, il peut barrer la case actuelle et prendre à la place une Commande parmi les trois disponibles. Si plusieurs joueurs choisissent de prendre des Commandes sur le même tour, elles sont prises en fonction des valeurs des derniers dés du joueur. Le plus élevé prend le premier. Si l'égalité persiste, les joueurs regardent les dés précédents. Dans le cas où ils sont tous identiques, les joueurs lancent un dé pour obtenir le résultat le plus élevé. L'espace vide des cartes Commandes est immédiatement réapprovisionné.



2. Réaliser des actions gratuites

Les actions libres sont :

- A) Compléter une Commande
- B) Utiliser des Ressources
- C) Acheter et utiliser un Assistant

Ces trois actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et autant de fois que les joueurs le souhaitent.



A) Compléter une Commande

Les conditions (dés et/ou ressources) pour terminer la Commande sont indiquées sur le bord inférieur de la carte. Une fois terminé, le joueur paiera tous les dés requis ainsi que les ressources en retirant les dés de la valeur et de la couleur correspondantes de leur feuille de joueur pour les remettre dans la réserve commune. Si la Commande nécessite des ressources, le joueur barrera les ressources encadrées correspondantes sur sa feuille de joueur.

Après avoir terminé la Commande, le joueur gagnera une récompense (PV, myrtilles, dés, lanternes, etc.) illustrée sur le côté gauche de cette Commande et la placera face cachée à côté de sa feuille de joueur.



B) Utiliser des Ressources

Les joueurs peuvent également utiliser leurs Ressources pour ajuster la valeur de leurs dés. Dans le jeu, il y a des copeaux de bois, de la colle et des lames de scie. Les Ressources peuvent être utilisées de cette façon :



Colle : Les joueurs peuvent coller ensemble deux dés. Ces dés peuvent être de la même couleur ou d'une couleur différente. Ils additionnent simplement la

valeur des deux dés collés. Le dé résultant a la même couleur que les dés collés. Dans le cas où la couleur des dés n'est pas la même, les joueurs peuvent choisir s'il est jaune ou marron. Pour chaque action de collage, les joueurs gagneront 2 PV.

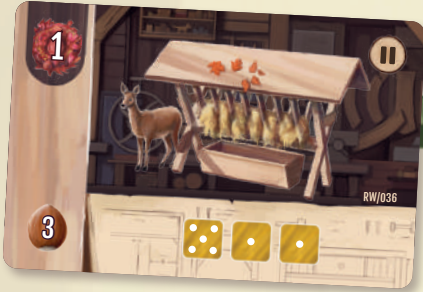


Lames de scie : Les joueurs peuvent utiliser une case entourée pour couper un dé en deux. Par exemple, en barrant une lame de scie encerclée sur leur feuille de joueur, ils pourraient couper un dé de valeur 4 en deux dés de valeur 2.

Myrtilles : Les myrtilles qui sont encerclées sur la feuille de joueur peuvent être utilisées pour acheter des Assistants sur la partie inférieure de celle-ci. Barrez simplement le nombre requis de myrtilles et cochez l'Assistant que vous souhaitez utiliser.

Copeaux de bois : Pour chaque case entourée de copeaux de bois sur sa feuille de joueur, il peut augmenter de un la valeur d'un dé. Le joueur doit cocher une case Copeaux de bois pour chaque augmentation et peut-être fait plusieurs fois dans un même tour.

Lanternes : Les lanternes sont délimitées sur la "grille des lanternes". Lorsqu'un joueur complète une ligne ou une colonne, il gagne immédiatement le bonus indiqué. Si un joueur gagne plus de 9 lanternes, il gagne, à la place, 1 PV pour chaque lanterne supplémentaire. Dans le cas où toutes les lanternes sont cochées, le joueur gagne 1 PV pour chaque lanterne gagnée.



Exemple: Valider une Commande

John voudrait valider cette Commande. Il a trois dés de valeur 1 jaune, 4 jaune et 1 marron.

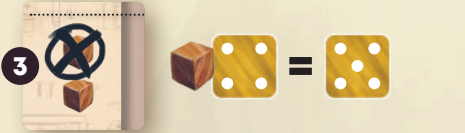


1 Il a encerclé 1 Copeaux de bois, 1 colle et 1 Lame de scie. John va cocher 1 colle pour coller ensemble les dés jaune et marron de valeur 1. Il va gagner un dé jaune de valeur 2 et entourer 2 PV.

2 Ensuite il va cocher 1 lame de scie pour couper ce dé en deux dés jaune de valeur 1.

3 Ensuite il va cocher 1 copeaux de bois pour augmenter son dé jaune à 5 et pouvoir ainsi valider une Commande.

4 Il va gagner 3 PV et 1 Réputation ce qui est pris en compte lors du calcul final. À la fin de son tour, il placera face cachée la Commande complétée à côté de sa feuille de joueur.



C) Acheter et Utiliser les Assistants

Les joueurs peuvent embaucher des Assistants en payant des myrtilles. Lorsqu'un joueur coche le nombre correspondant de myrtilles encadrées, il peut cocher un assistant choisi. Il peut, alors, utiliser cet assistant à partir de maintenant.

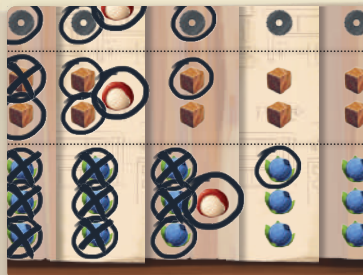
Les Assistants ont différents types de capacités. Ceux avec l'icône de l'éclair peuvent être utilisés immédiatement. Les Assistants avec la capacité "une fois par manche" peuvent être utilisés 6 fois au maximum pendant toute la partie. Vous pouvez cocher le cercle blanc correspondant pour signaler que vous avez utilisé votre Assistant pendant cette manche.

Certains Assistants vous donneront des PV lors du décompte final.

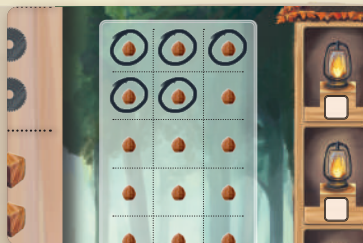


Caisse de châtaignes : les joueurs gagneront une châtaigne en encerclant suffisamment de ressources dans chaque rangée ou en remplissant

une colonne dans une grille de lanterne. Cette châtaigne est immédiatement cochée sur l'une des caisses de châtaignes au milieu de la feuille de joueur. Certaines caisses nécessitent une ou deux châtaignes ou myrtilles pour être activées. Ces caisses donnent des points de victoire aux joueurs en fin de partie.



Noisettes : les noisettes sont similaires au jeu de base représentant les PV dans la variante Rangée. Si les joueurs gagnent des PV pendant le jeu (en collant ou en utilisant des Assistants ou des lanternes supplémentaires), ils encerclent sur la piste des noisettes. Dans le cas où il n'y a plus de noisettes à entourer, il n'est plus possible de gagner des PV de cette façon.



Déplacer les dés

Lorsque tous les joueurs terminent leur tour, il faut déplacer tous les dés qui sont encore sur le plateau principal. Les joueurs déplacent le reste des dés selon la direction de la flèche. (Dans le cas d'une partie à 5 joueurs, s'il ne reste qu'un seul dé après un mouvement, lancez un nouveau dé de couleur différente de la réserve commune et placez-le à droite ou à gauche d'une case de l'autre dé en fonction de sa valeur.) Après avoir déplacé tous les dés restants, les joueurs prennent leur 2ème tour dans cette manche de la même manière que celle décrite ci-dessus.



Fin de la Manche

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur 2ème tour dans la manche en cours, celle-ci est terminée. Tous les dés restants (s'il y en a) sont retirés de la réserve générale. Ensuite, prenez 6 nouveaux dés (3 jaunes et 3 marrons), lancez-les et placez-les sur le plateau principal comme décrit ci-dessus. Après la 3ème manche ou en cas d'épuisement du paquet de cartes Commandes de la phase I, il est nécessaire de changer les Commandes avec celles ayant un 2 sur le coin supérieur droit et deux noisettes au dos. Le jeu se termine après la 6ème manche.

Compter les PV ainsi :

- 1 PV accumulés pendant la partie
- 2 PV des Assistants
- 3 PV de Réputation
Les joueurs multiplient le nombre de points de réputation (les rouges) par le nombre de leurs Commandes achevées.
- 4 Tous les PV acquis par les Commandes validées
- 5 Toutes vos Caisses cochées ✓
- 6 PV des Lanternes



Additionnez tous ces points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de ressources inutilisées sur sa feuille l'emporte.

Jeu Solo

Pour le mode solo, les règles sont identiques à celles du mode 2 à 5 joueurs avec ces exceptions : Le joueur lance tous les dés. Il en choisira un dans la réserve, l'écrira dans l'espace approprié sur sa feuille de joueur et retirera ce dé du plateau principal vers sa réserve personnelle en même temps qu'il encerclera les ressources gagnées. Après cela, il lance 1 dé jaune et 1 dé marron pour simuler le tour de l'adversaire. Puis il retire les dés correspondant au choix des adversaires. Lorsqu'ils diffèrent des dés de la table, il enlève le dé inférieur le plus proche ou, s'il n'y a pas de dé inférieur, le dé supérieur le plus proche de la même couleur.

1. Lancez 6 dés et choisissez-en un
2. Lancez 1 dé marron et 1 dé jaune pour l'adversaire, encerclez les ressources correspondantes pour lui.
3. Retirez deux dés des 6 lancés à l'étape 1, qui correspondent à ceux de l'étape 2 ou au dé inférieur le plus proche de la même couleur.



A la fin du tour, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, supprimer la Commande la plus à gauche, sur un résultat de 3 ou 4, supprimer la carte Commande du milieu et sur 5 ou 6, la Commande la plus à droite est supprimée.

Lorsque le joueur termine la partie, il doit compter ses points de victoire. **50+** signifie qu'il est assez bon, **60+** est bon et **70+** qu'il est excellent :)

Crédits

Auteurs:
Vladimír Suchý, Ross Arnold

Illustrations: Michal Peichl

Règles: Kateřina Suchá



Explications des effets des Assistants


RW/H1

Une fois par manche, vous pouvez barrer les ressources pour l'effet d'une ressource différente (par exemple, barrer 1 colle pour ajouter 1 point à un dé, en l'utilisant comme un copeau de bois.)


RW/H2

Une fois par tour, vous pouvez vendre une de vos ressources. Gagnez 1 myrtille et 2 PV pour la ressource vendue.


RW/H3

Une fois par manche, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 un dé marron dans votre réserve.


RW/H4

Une fois par manche, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 un dé jaune dans votre réserve.


RW/H5

Lorsque vous jouez cet Assistant, gagnez immédiatement de la réserve.


RW/H6

Chaque fois que vous gagnez un point de réputation, gagnez 1 myrtille et 1 PV.


RW/H7

Chaque fois que vous réalisez une Commande, gagnez 1 Colle ou 1 Copeau de bois.


RW/H8

Lorsque vous jouez cet Assistant, gagnez immédiatement 1 réputation. Le joueur prend en compte cette réputation lors du décompte final.

Explication des caisses



À la fin de la partie, vous gagnerez des PV selon le nombre de vos Assistants recrutés : Pour 3 Assistants vous gagnerez 4 PV, pour 5 Assistants vous gagnerez 8 PV.



À la fin de la partie, vous gagnerez des PV en fonction de vos Commandes terminées. Par exemple pour 5 Commandes réalisées vous gagnerez 5 PV.



À la fin de la partie, vous gagnerez immédiatement 1 PV. Ensuite, vous obtiendrez 2 PV pour chaque icône de réputation sur vos Commandes réalisées.



À la fin de la partie, vous gagnerez immédiatement 3 PV. Ensuite, vous obtiendrez 1 PV pour chacune de vos Lanternes cochées.



À la fin de la partie, vous obtiendrez 1 PV pour chaque tranche de 4 PV gagnés grâce à vos Commandes réalisées.

