

Wondrous Creatures



Objectif du jeu Dans *Wondrous Creatures*, les joueurs s'affrontent pour construire la réserve de créatures la plus harmonieuse. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie, accumulés grâce aux cartes créature, aux objectifs complétés, aux trophées et aux ressources restantes.

Préparation (Setup)

- **Plateau Principal** : Placez-le au centre (utilisez le côté correspondant au nombre de joueurs).
- **Setup de la Carte** : Distribuez les tuiles habitat et placez les œufs sur les marqueurs indiqués après avoir tiré les jetons temps.

- **Réserve Personnelle :** Chaque joueur reçoit 3 membres d'équipage, un plateau Capitaine (en choisissant l'un des deux au hasard), 8 cartes créature et les ressources initiales basées sur l'ordre du tour.
- **Trophées :** Placez le nombre de trophées en fonction du nombre de joueurs.

Déroulement du jeu Il n'y a pas de tours fixes. À votre tour, effectuez l'une des quatre actions suivantes :

1. Placer un membre de l'équipage :

- Placez un travailleur sur un hexagone de la carte.
- Obtenez des ressources ou des cartes basées sur les habitats adjacents.

- *Note* : Placer sur les plaines est gratuit ; les montagnes nécessitent le paiement d'une ressource.

Vous pouvez utiliser des Filets (Butterfly Nets) comme action gratuite pour obtenir des œufs ou activer des bonus supplémentaires.

2. Jouer une carte Créature :

- Payez le coût en ressources indiqué sur la carte pour l'ajouter à votre tableau (réserve).

3. Revendiquer un objectif :

- Si vous remplissez les conditions requises (ex. type de créature, œufs, nombre d'habitats), revendiquez un objectif disponible pour obtenir des points et un Trophée.

4. Recharger (Recharge) :

- Obligatoire une fois que tous les trois travailleurs ont été placés (ou à votre choix avant).
- Rappelez les travailleurs, activez les capacités « Recharge » de vos cartes et faites avancer le marqueur de temps sur la piste du temps.
- *Attention* : Lors de cette phase, défaussez les cartes en excès pour respecter la limite de 5 cartes en main.

Types de capacités des créatures

- **Instantanées** : Elles s'activent immédiatement au moment de l'action.

- **Recharge** : Elles s'activent lorsque vous rappelez les travailleurs.
- **Fin de partie (End Game)** : Elles fournissent des points supplémentaires à la fin de la partie.
- **Énergie** : Elles s'activent en dépensant un jeton énergie comme action gratuite.
- **Continues** : Elles s'activent toujours lorsque la condition indiquée est remplie.

Fin de partie et décompte des points La partie se termine lorsque tous les trophées ont été pris ou retirés de la piste du temps. On termine le tour en cours et on procède au calcul final :

- **Points Créature** : Somme des points de base et des capacités de fin de partie.
- **Objectifs et Trophées** : Somme des points des objectifs complétés et 3 PV pour chaque trophée possédé.
- **Ressources Restantes** : 1 PV pour chaque 4 ressources/filets restants.
- En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus de trophées, suivi de celui qui a le plus de ressources restantes.

Détails sur le Setup

Pour une configuration optimale, suivez ces étapes supplémentaires :

1. Préparation des Habitats : Mélangez les tuiles

habitat et disposez-les aléatoirement sur le plateau.

Assurez-vous que les espaces pour les « Œufs » sont peuplés au début : placez le nombre d'œufs indiqué au dos des tuiles (ou comme indiqué par les règles spécifiques) avant que le premier joueur ne commence.

2. Le Marché des Créatures : Révélez 4 cartes

créature du paquet principal et placez-les dans les emplacements dédiés du marché. Cela constitue le « pool » public dans lequel les joueurs peuvent puiser.

3. Gestion du Temps : La piste du temps est le moteur

qui rythme la durée. Placez le marqueur « Temps » sur l'espace initial. Chaque fois qu'un joueur effectue

l'action Recharger, il fera avancer le marqueur sur la piste, déterminant également quand les cartes sont retirées du marché (défilement).

4. Ressources Initiales : Pour équilibrer l'ordre du tour

:

- Le 1er joueur reçoit 0 ressource.
- Le 2e reçoit 1 ressource.
- Le 3e et le 4e reçoivent 2 ressources (ou bonus équivalents en filets).

Phases de jeu en détail

Le cœur du jeu réside dans l'équilibre entre l'expansion sur la carte et la croissance de sa propre réserve de créatures.

1. Action : Positionnement (Carte) ◦ Collecte :

Obtenez la ressource spécifique produite par cet hexagone.

- **Bonus Adjacence** : Si le travailleur est adjacent à d'autres tuiles que vous avez déjà explorées, vous pouvez activer une « chaîne » de bonus (souvent indiquée par des symboles spécifiques sur le plateau).
- **Filets** : Si vous consommez un Filet, vous pouvez capturer une créature directement depuis la carte (si présente) ou piocher une carte du paquet pour l'ajouter à votre main, en contournant le coût d'activation de l'habitat.

2. Action : Jouer une Créature (Tableau) ◦

Coût : Vous devez payer les ressources imprimées en haut à gauche de la carte.

- **Positionnement :** Mettez-la dans votre zone de jeu. Si la créature a un effet « Recharge », celui-ci ne s'activera que lorsque vous appellerez les travailleurs.
- **Synergies :** De nombreuses créatures offrent des bonus si elles sont placées à côté d'autres du même type (ex. « Volantes » ou « Aquatiques »). Essayez de créer des « groupes » pour maximiser les combos.

3. Action : Revendiquer un Objectif ◦ Trophée

: Une fois pris, ce trophée n'est plus disponible pour les autres. Certains objectifs sont dynamiques (premier arrivé, premier servi), d'autres sont fixes.

- *Important* : Vous ne pouvez pas revendiquer plus d'un objectif par tour, à moins qu'une capacité spéciale de votre créature ne le permette.

Phase de Recharge (Le Moment Critique)

- 1. Récupération** : Reprenez tous vos travailleurs de la carte.

2. **Activation** : Activez toutes les capacités de Recharge de vos créatures dans l'ordre que vous préférez.
3. **Avancement Temps** : Déplacez le marqueur sur la piste du temps. Si le marqueur dépasse une ligne pointillée, le marché des créatures se vide et est renouvelé (défausse et nouvelle pioche).
4. **Nettoyage** : Si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez en défausser jusqu'à en revenir à 5. Cela limite la capacité à planifier trop longtemps à l'avance.

Note Stratégique : Ne sous-estimez jamais la phase de Recharge. Souvent, la victoire ne se décide pas tant par

les actions effectuées durant le tour, que par la séquence logique avec laquelle vous activez vos créatures durant la recharge. Essayez de créer une « chaîne » dans laquelle une créature génère des ressources qui vous permettent d'activer le pouvoir spécial de la suivante.