

A STRATEGIC FLY FISHING GAME FROM BRIAN SUHRE

FRESHWATER FLY

LIVRET DE REGLES

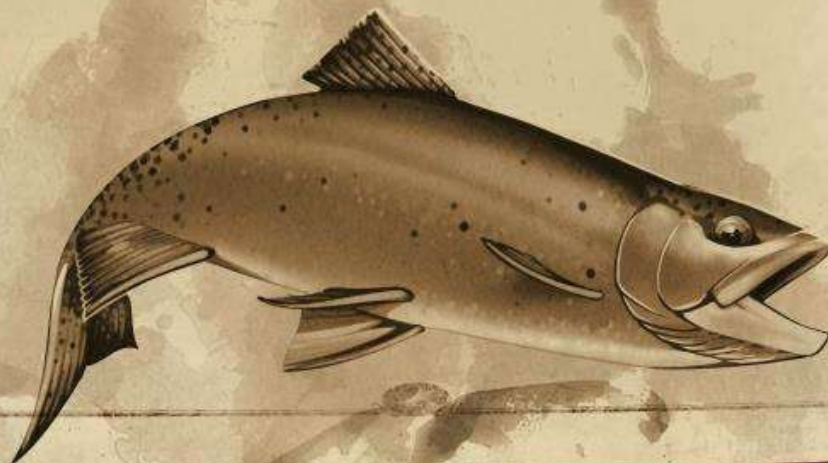


Introduction

Dans *Freshwater Fly*, vous affronterez un torrent de montagne, regorgeant de poissons, seulement armé(e)s d'une canne, d'un moulinet et d'une sélection de mouches. Serez-vous capables de traverser la rivière en perpétuel mouvement, lancer avec précision, laisser dériver votre mouche et alors mouliner pour remonter la prise parfaite ? Pour revendiquer les objectifs les plus élevés, vous devrez mettre en place une stratégie prudente et évolutive, tout en mettant en valeur votre précision et vos compétences à chaque opportunité.

Résumé

Freshwater Fly est un jeu de draft de dés, joué en plusieurs manches. A chaque tour, vous sélectionnez un dé parmi ceux lancés et vous réalisez une action : Ferrer, Mouliner ou Augmenter votre Précision. Choisissez soigneusement ! Plus la valeur du dé sera élevée, plus vos actions seront puissantes ; mais une valeur de dé plus basse pourrait vous permettre de gagner des tours bonus. Lorsque tous les dés ont été affectés, la rivière évolue, les dés sont relancés et le joueur avec le plus petit total aux dés du tour précédent commencera la prochaine manche. La partie est terminée lorsqu'un joueur attrape son septième poisson ; les points des objectifs sont attribués et le vainqueur est désigné.



FRESHWATER FLY

A STRATEGIC FLY FISHING GAME FROM BRIAN SUHRE

Nombre de joueurs : 1-4, Durée d'une partie : 40-90min, Age : 14+

Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux Moulinet



4 jetons Frein (de moulinet)



1 livret de règles



1 sac en tissu



4 jetons Précision & 1 jeton Pêcheur Silencieux



7 tuiles Eclosion



9 dés à 6 faces



60 jetons Eclosion



1 pion Lancer



12 jetons Mouche



4 cartes Ferrage



48 cartes Poisson



16 cartes Rocher



5 tuiles Vitesse & 2 tuiles Extension



MISE EN PLACE



A Placez le plateau de jeu à portée de tous les joueurs. Utilisez le côté avec les 3 emplacements Rocher.


B Mélangez les 16 cartes Rocher puis placez -en 3 (pour une partie à 2 joueurs), 4 (pour une partie à 3 joueurs), ou 5 (pour une partie à 4 joueurs) face cachée sur chaque emplacement Rocher du plateau. Remettez les autres dans la boîte. (Elles ne serviront pas lors de cette partie.)

C Mélangez les 48 cartes Poisson (face point cachée) pour créer la pile Poissons.

D Placer une carte Poisson de la pile sur chacun des emplacements Rivière restants, en commençant par la ligne supérieure de la colonne , jusqu'à la colonne . La face avec la valeur de chaque Poisson doit être cachée.




E Distribuez à chaque joueur : un plateau Moulinet, un jeton Précision et un jeton Frein.








E1 Placez votre jeton Précision sur l'emplacement 1 de votre piste Précision.


E2 Placez votre jeton Frein sur l'emplacement  de votre plateau Moulinet.

F Placez les jetons Mouche à portée de tous les joueurs.

Illustration 1 (suite)

G Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, remplissez tous les emplacements Eclosion au bas du plateau avec des tuiles Eclosion présentant 4  et ajoutez une tuile 4  à droite de la colonne .

Pour une partie à 4 joueurs, remplissez les emplacements Eclosion des colonnes  à  avec des tuiles Eclosion 4 , placez une tuile 5  dans la colonne  et une tuile 5  à droite de la colonne .

H Mettez les 60 jetons Eclosion dans le sac et laissez-le près du plateau. Tirez du sac et placez aléatoirement des jetons Eclosion sur chaque tuile Eclosion en fonction du nombre  indiqué sur chacune d'elles (y compris sur la tuile près du plateau).

I Lancez les dés et placez-les près du plateau de jeu.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous jouerez avec 7 dés. Dans une partie à 4 joueurs, vous en utiliserez 9.

Remettez les dés inutilisés dans la boîte. (Ils ne serviront pas lors de cette partie.)

J Placez les 5 tuiles Vitesse sur les emplacements en haut à gauche du plateau de jeu (face A visible).

K Placez le pion Lancer sur le plateau.

L Choisissez le 1^{er} joueur.

M Placez les 4 cartes Ferrage près du joueur situé à la droite du 1^{er} joueur.

N “Accrochez” votre 1^{ère} Mouche : lors de votre 1^{er} tour, choisissez un jeton Mouche de n’importe quelle couleur et “attachez-la à votre ligne” (c’est-à-dire : placez-le dans l’emplacement à droite de votre plateau Moulinet). C’est une action unique gratuite.

Vous jouez seul(e) ? Après lecture des règles pour 2 à 4 joueurs, reportez-vous à “Fly Solo” à la fin de ce livret pour les règles du mode Aventure à 1 joueur.



BUT DU JEU

Rempotez la victoire en marquant plus de points que vos adversaires grâce aux Poissons et aux Objectifs.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Résumé d'une manche

Freshwater Fly se joue en une série de manches, chacune comprenant un certain nombre de tours. Les joueurs jouent dans le sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur puis jusqu'à ce que la réserve de dés soit épuisée. Un nouveau 1^{er} joueur est alors désigné, les tuiles Eclosion sont déplacées et les dés sont relancés : une nouvelle manche peut commencer.

Résumé d'un tour

A votre tour, vous devez choisir un dé de la réserve et réaliser une action. Vous pouvez aussi effectuer une ou plusieurs action(s) Bonus. Après votre action Dé et vos éventuelles actions Bonus, votre tour est terminé.

Lors de votre prochain tour, vous sélectionnerez un dé différent et ferez une action Dé différente en plus de vos actions Bonus, et ainsi de suite.

I. Actions Dé



A votre tour, sélectionnez un dé de la réserve et choisissez l'une de ces 3 actions : 1. Lancer, 2. Moudre, ou 3. Précision +2. Le dé choisi déterminera le résultat de l'action choisie.



1. Action Dé 1 : Lancer

Sélectionnez un dé et faites l'action Lancer décrite ci-dessous :



Lancer



Lancer implique 4 concepts :

(A) 1^{ère} phase, vous débutez votre Lancer ;
(B) Pioche de cartes Ferrage, vous déterminez si vous avez pris un Poisson ;

(C) Dérive, vous déplacez le pion Lancer et gagnez des cartes Ferrage bonus ;

(D) Vérification de la prise, vous terminez votre Lancer.

A. 1^{ère} phase :

- i. Placez le pion Lancer sur une carte de la colonne correspondant au dé choisi (par ex. placez le pion Lancer sur une carte de la colonne  si le dé choisi est un ).
- ii. Si vous avez placé le pion Lancer sur une carte Poisson, examinez les jetons Eclosion de cette colonne.



B. Pioche de cartes Ferrage :

- i. Au début de votre Lancer, le joueur à votre droite mélange les 4 cartes Ferrage.
- ii. Immédiatement, si vous avez gagné une carte Ferrage, dites « Touche ! ». Le joueur retourne une carte Ferrage (par Ferrage gagné) face visible sur la table.



Si au moins l'un d'eux correspond à votre Mouche (le jeton Mouche "attaché" à votre plateau Moulinet), vous gagnez une carte Ferrage (voir B. Pioche de cartes Ferrage).

- iii. Si aucun jeton Eclosion de la colonne ne correspond à votre Mouche, vous ne gagnez **pas de carte** et le pion Lancer "dérive" d'une colonne en aval (voir C. Dérive).

Note : Les cartes Ferrage révélées restent face visible jusqu'à la fin de votre Lancer.



- iii. Si la carte Ferrage indique , vous avez pris un Poisson (voir D. Ferrage).
- iv. Si la carte Ferrage montre , vous n'avez pas pris de Poisson.

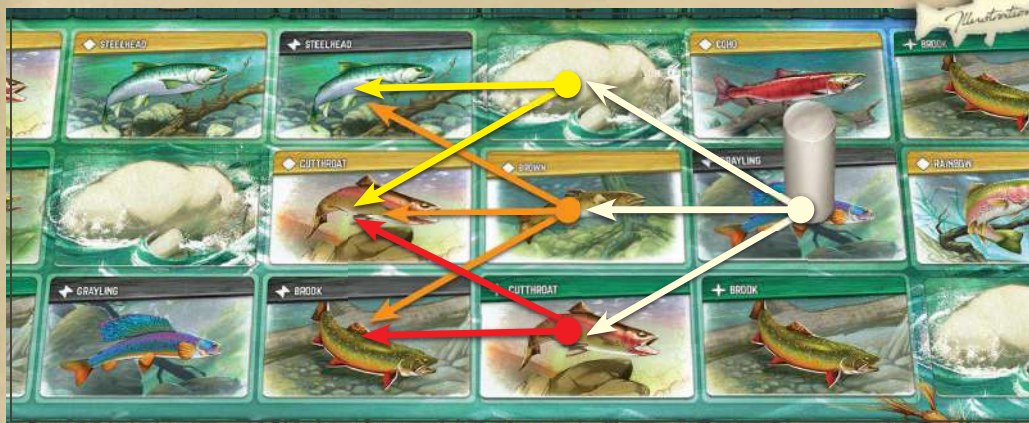
C. Dérive :

- i. Si vous n'avez pas pris de Poisson lors de la 1^{ère} phase (voir A. 1^{ère} phase plus haut), vous devez faire "dérive" le pion Lancer 2 fois (ou jusqu'à ce que vous attrapiez un Poisson).
- ii. Pour dériver, déplacez le pion Lancer d'une colonne en aval (par ex. de la colonne  à la colonne ) et placez-le sur une nouvelle carte située à exactement 1 espace, en diagonale ou orthogonalement de la carte précédente (voir Illustration 2).
- iii. A chaque fois que vous **dérivez** sur une carte Poisson, examinez les jetons Eclosion de cette colonne.


Si au moins l'un d'eux correspond à votre Mouche, vous gagnez **2** cartes Ferrage. Sinon vous n'en gagnez **aucune**.


Conseil : Il est parfois préférable de lancer en amont du Poisson que vous visez pour avoir l'opportunité de dériver sur cette carte et gagner 2 cartes Ferrage au lieu d'une!

- iv. Si vous n'avez pris aucun Poisson après avoir dérivé une fois, vous devez dériver une 2^{ème} fois, sauf si vous êtes sur la colonne .
- v. Si vous n'avez pris aucun Poisson après avoir dérivé 2 fois (ou si n'avez pas pris de Poisson dans la colonne ) votre Lancer est terminé.



D. Vérification de l'hameçon :

i. Juste après avoir pris un Poisson, prenez la carte Poisson sous le pion Lancer, retournez-le et placez-le directement au-dessus de la section appropriée de votre plateau Moulinet (par ex. si c'est un Poisson vert , placez-le au-dessus de la section verte).

ii. Prenez un jeton Eclosion correspondant à votre mouche de la même colonne du plateau et placez-le sur la bobine de votre plateau Moulinet pour préparer votre action Mouliner. Positionnez votre Moulinet sur la case Départ ().

iii. Si le Poisson pris était orthogonalement adjacent à une pile de cartes Rocher, piochez la carte Rocher du haut de la pile et placez-le face visible près de votre plateau Moulinet pour une utilisation ultérieure.



iv. Remplissez l'emplacement Poisson libre du plateau avec le 1^{er} Poisson de la pile ; votre tour est alors terminé.


Note : Vous ne pouvez pas lancer si vous avez "un Poisson sur la ligne".


Note : Vous pouvez lancer sur une carte Rocher et/ou dériver sur des cartes Rocher mais vous ne gagnez pas de carte Ferrage sur un Rocher.

Exemple 1 : Comment lancer ?

A. Griffin a une mouche jaune et aucun Poisson sur sa ligne.



B. Griffin sélectionne un  de la réserve de dés et lance dans la colonne , plaçant le pion Lancer sur l'Ombre en milieu de rangée.

C. Comme il y a un jeton Eclosion jaune dans la colonne , Griffin gagne une carte Ferrage et dit « Touche ! ».


D. Naomi, assise à la droite de Griffin, mélange les 4 cartes Ferrage et en place une face visible. C'est une  ; Griffin ne ferre donc pas l'Ombre (voir illustration 3).





Exemple 1 : Comment lancer (suite)

E. Griffin doit maintenant faire dériver le pion Lancer d'une colonne en aval ; il l'amène donc sur la Truite Fardée dans la colonne . Comme il n'y a pas de jeton Eclosion jaune dans la colonne , Griffin ne gagne aucune carte Ferrage (voir illustration 4).



F. Griffin doit maintenant faire dériver le pion Lancer d'une colonne supplémentaire en aval. Il le place sur l'Omble Chevalier dans la rangée inférieure de la colonne .

G. Il y a au moins un jeton Eclosion jaune dans la colonne  ; Griffin gagne donc 2 cartes Ferrage. La 1^{ère} est une  mais la 2^{ème} est un  !

H. Griffin prend l'Omble Chevalier et le place au-dessus de la section  de son plateau puisque c'est un Poisson .

I. Griffin prend aussi le jeton Eclosion jaune et le place sur sa bobine, puis positionne son Moulinet sur la case Départ.




2. Action Dé 2 : Mouliner

Sélectionnez un dé et faites l'action Mouliner décrite ci-après



Mouliner :

C'est en moulinant que vous attraperez un Poisson sur votre ligne. Quand vous prenez votre 1^{er} Poisson, votre Moulinet démarre sur la case Départ () en haut (position à 12h). Vous tournerez votre Moulinet dans le sens

horaire d'un nombre de cases différent chaque fois que vous choisirez de mouliner, selon la valeur du dé et la force du Poisson. Mouliner implique 2 concepts : **A. Tourner le Moulinet** et **B. Cases du Moulinet** :

A. Tourner le Moulinet

i. Déterminez le nombre de cases dont vous pouvez tourner votre Moulinet en comparant la force du Poisson (🐟) et la valeur de votre dé.

ii. Si le nombre 🐟 est inférieur à la valeur du dé, tournez le Moulinet dans le sens horaire, de la valeur du dé moins ce nombre 🐟.

Par ex. si vous avez choisi un 🎲 à ce tour et que la force du Poisson est 🐟, tournez le Moulinet de 2 (3-1=2) cases.

iii. Si le 🐟 est plus grand ou égal à la valeur du dé, vous ne pouvez pas mouliner.

B. Cases du Moulinet

Votre plateau Moulinet comporte 5 cases (voir illustration 6). Dès que votre Moulinet s'arrête sur l'une d'elles, vous devez immédiatement effectuer l'action indiquée.

i. Lorsque votre Moulinet s'arrête ou passe par la case 📄, déplacez immédiatement votre Poisson d'une section vers la gauche (c'est-à-dire : de la section 📄 à la section 🐟 ou de la section 🐟 à la section 📄). Si votre Poisson était déjà sur la section 📄 quand votre Moulinet s'arrête ou passe par la case 📄, vous avez attrapé le Poisson ! Déplacez-le de la section 📄 à votre pile de score. Retirez ensuite le jeton Eclosion de votre bobine et placez-le également sur votre pile de score.

Note : Si votre Moulinet passe par la case 📄, vous ferez aussi l'action de la case d'arrivée, si cela est possible, même en attrapant un Poisson.

ii. Lorsque votre Moulinet arrive sur la case Frein (🐟), couvrez immédiatement l'emplacement 🐟 de votre Poisson avec votre jeton Frein. Le nombre 🐟 devient 0 jusqu'à ce que vous ayez attrapé le Poisson.





iii. Lorsque votre Moulinet arrive sur la case Vitesse (📄), prenez immédiatement l'une des tuiles Vitesse disponibles et placez-la dans votre aire de jeu. Si vous possédez déjà une tuile Vitesse quand vous arrivez sur cette case, vous pouvez retourner votre tuile sur son autre face ou ne rien faire.


iv. Lorsque votre Moulinet arrive sur la case +1, déplacez immédiatement votre jeton Précision d'un espace vers la droite sur votre piste de Précision. Vous ne pouvez pas augmenter votre Précision à plus de "4".





v. Lorsque votre Moulinet arrive sur la case Résistance, regardez la couleur de votre Poisson. Si c'est un Poisson 📄, avancez immédiatement votre Moulinet sur la case 📄 et attrapez votre Poisson. Si c'est un Poisson 📄, reculez immédiatement votre Moulinet sur la case +1 (dans le sens anti-horaire) et prenez le Bonus +1. Si c'est un Poisson 🐟, ne faites rien.



Exemple 2 : Remonter un Poisson

A. Storm a une touche  dans la section .
Au début de son tour, son Moulinet est sur la case . Storm sélectionne un  et fait l'action Mouliner.

B. Comme la force de sa touche est , Storm tourne le Moulinet de 4 (5-1=4) cases, ce qui amène son Moulinet sur la case Résistance.

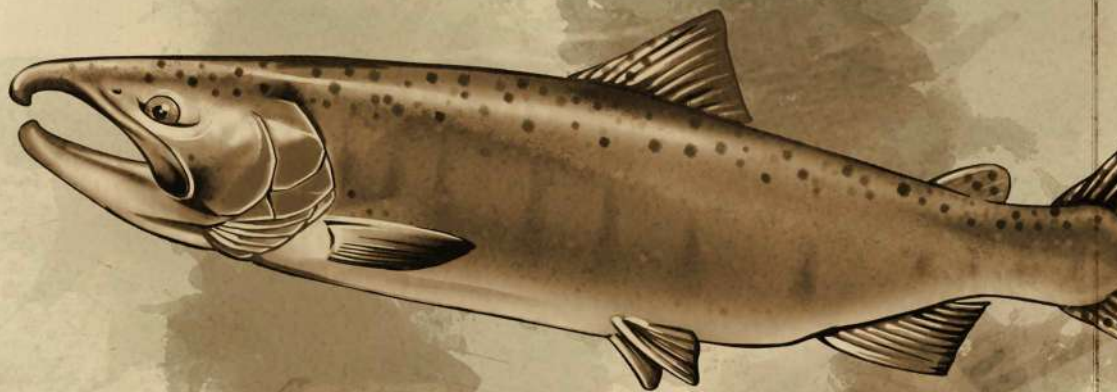
C. Comme Storm a une touche , elle avance son Moulinet d'une case supplémentaire sur  et effectue l'action  de déplacer le Poisson d'une case vers la gauche. Elle attrape le Poisson qui était déjà dans la section .

D. Storm place le Poisson et le jeton Eclosion dans sa pile de score et son tour est terminé (voir illustration 7).



3. Action dé 3 : Précision +2

Lorsque vous sélectionnez un dé, vous pouvez choisir d'augmenter votre Précision de 2 au lieu des 2 1^{ères} actions décrites ci-avant. Sélectionnez un dé et avancez votre jeton Précision de 2 emplacements vers la droite. La valeur du dé n'a aucune incidence sur la quantité de Précision que vous gagnez. Vous ne pouvez pas dépasser "4" en total de Précision sur votre piste Précision.



II. Actions Bonus

A votre tour, 3 types d'actions Bonus sont disponibles : (1) actions Précision, (2) actions Vitesse, et (3) actions Compétence. Vous pouvez faire plusieurs actions Bonus lors de votre tour, mais chacune d'elles est restreinte à une utilisation.

1. Actions Précision :



A. Les actions Précision peuvent être réalisées avant ou après votre action Dé, ou, dans certains cas, pour modifier votre action Dé.

B. Vous pouvez faire autant d'actions Précision que votre niveau de Précision sur votre piste le permet (voir illustration 8), mais le type de chaque action Précision dépend de l'emplacement de votre marqueur sur cette piste au moment où vous effectuez l'action (par ex. si votre marqueur Précision est sur l'emplacement "3", vous pouvez faire n'importe quelle action des emplacements "1" à "3", mais s'il est sur l'emplacement "1", vous ne pouvez faire que les actions de l'emplacement "1").

C. Pour chaque action Précision réalisée, déplacez votre marqueur d'un emplacement vers la gauche sur votre piste.

D. Vous ne pouvez pas effectuer d'action Précision si votre marqueur est à "0".

E. 5 différentes actions Précision sont disponibles (voir illustration 8) :



i. Ajoutez ou soustrayez 1 au dé que vous avez sélectionné à ce tour (vous ne pouvez pas faire un dé plus grand que  ou plus petit que ). Changez le dé en ce nouveau nombre.

ii. Après avoir sélectionné une action Lancer mais avant de placer le pion Lancer, vous pouvez déplacer un jeton Ecllosion d'un espace vers la gauche ou la droite dans une colonne différente.

iii. Après la révélation de la (des) carte(s) Ferrage que vous avez gagnée(s) mais avant de dériver vers la prochaine colonne, révélez une carte Ferrage supplémentaire (sauf si les 4 ont déjà été révélées).

iv. Echangez la Mouche de votre ligne avec une autre de la réserve (ou retournez votre Mouche sur son autre face). Vous ne pouvez pas faire cette action si un Poisson est accroché à votre ligne. **Votre marqueur**

Précision doit être au moins sur l'emplacement "2" pour faire cette action.

v. Déplacez immédiatement votre jeton Frein de votre plateau Moulinet sur l'emplacement  du Poisson de votre ligne. Cela transforme le nombre  indiqué sur votre Poisson en "0" jusqu'à ce que vous l'attrapiez. **Votre marqueur Précision doit être sur l'emplacement "4" de la piste pour faire cette action.**



2. Actions Vitesse

A. Une action Vitesse peut être réalisée avant ou après votre action Dé.

B. Chaque tuile Vitesse possède une face A et une face B. Vous ne pouvez faire que l'action de la face visible de la tuile présente dans votre aire de jeu.

C. Après avoir utilisé l'action d'une tuile Vitesse, remettez-la immédiatement sur son emplacement tuile Vitesse du plateau de jeu et retournez-la sur son autre face.

D. Vous ne pouvez jouer qu'une seule tuile Vitesse par tour et ne pouvez en posséder qu'une à la fois.

E. Les actions des tuiles Vitesse sont détaillées dans l'annexe A de ce livret de règles.

3. Actions Compétence

A. La plupart des cartes Rocher présentent une (des) action(s) Compétence que vous pouvez effectuer. Vous pouvez faire ces actions une fois par tour avant ou après votre action Dé, sauf mention contraire.

B. Les actions Compétence sont utilisables pendant tout le reste de la partie, sauf mention contraire.

C. Pour effectuer une action Compétence, vous devez d'abord réduire votre Précision de la quantité indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte. Si rien n'apparaît, l'action est gratuite.

D. Les actions Compétence sont détaillées dans l'annexe A de ce livret de règles.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que le dernier dé de la réserve a été choisi et utilisé. Préparez ensuite la prochaine manche en respectant les étapes suivantes :


1. Additionner vos dés



Faites la somme des valeurs des dés de chaque joueur. Celui avec le plus petit total devient le nouveau 1^{er}

joueur. En cas d'égalité, le suivant dans l'ordre du tour devient 1^{er} joueur.

2. Déplacer les tuiles Ecllosion et ajouter des jetons Ecllosion

A. Faites glisser les tuiles Ecllosion d'une colonne vers la gauche (vers la colonne ayant la plus petite valeur).

B. Placez la tuile Ecllosion à côté du plateau sur l'emplacement Ecllosion de la colonne .

C. Défaussez les jetons Ecllosion de la tuile qui vient d'être éjectée du plateau depuis la colonne . Déplacez cette tuile près du plateau à côté de la colonne  et remplissez-la avec de nouveau jetons Ecllosion du sac. Ne remettez pas les jetons défaussés dans le sac avant qu'il ne soit vide.





3. Lancer les dés


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


Commencer une nouvelle manche

Le nouveau 1^{er} joueur sélectionne le 1^{er} dé de la nouvelle réserve de dés et la partie se poursuit dans le sens horaire.

Exemple 3 : un bon tour

A. Derrick a un Saumon Coho  dans la section  de sa ligne, une Précision de 4 ainsi que la tuile Vitesse et la carte Rocher représentées sur l'illustration 9. Un  et un  sont disponibles dans la réserve de dés.




B. Derrick utilise d'abord un point de Précision pour utiliser son jeton Frein et modifie la force du Saumon Coho en  (voir illustration 9).

C. Derrick utilise alors son action Compétence pour transformer le en  et sélectionne ce dé pour déplacer le Coho de 2 sections.







D. Derrick attrape le Saumon Coho et le déplace, ainsi que le jeton Ecllosion de sa bobine, dans sa pile de score (voir illustration 10).

E. Derrick utilise alors un autre point de Précision pour transformer sa Mouche verte en Mouche jaune (voir illustration 10).



F. Derrick utilise ensuite sa tuile Vitesse pour déplacer un jeton Ecllosion jaune de la colonne  à la colonne  et lancer dans la rangée du milieu de la colonne  (voir illustration 11).







G. Comme il n'y a plus aucun jeton Eclosion jaune dans la colonne , Derrick ne reçoit pas de carte Ferrage et fait dériver le pion Lancer dans la rangée du milieu de la colonne  (voir illustration 12).

H. La colonne  contient un jeton Eclosion jaune ; Derrick gagne donc 2 cartes Ferrage. Aucune n'a de , Derrick ne ferre donc pas de Poisson (voir illustration 12).



I. Derrick choisit d'utiliser encore un point de Précision pour gagner une carte Ferrage supplémentaire et, cette fois, la carte est un  ; Derrick peut donc ferrer l'Omble du Pacifique  (voir illustration 13).

J. Derrick place l'Omble du Pacifique  dans la section  de sa ligne et retourne la carte sur l'autre face, puis prend le jeton Eclosion jaune dans la colonne  pour le placer sur sa bobine. Derrick gagne aussi une carte Rocher de la colonne  et la place face visible près de son plateau Moulinet pour l'utiliser lors d'un prochain tour. Il remplace la tuile Vitesse sur le plateau (en la retournant sur l'autre face) et remplit l'emplacement vide du plateau avec la carte Poisson du haut de la pile. Son tour est terminé (voir illustration 13).




FIN DE LA PARTIE

Lorsque, à la fin d'une manche, un joueur a attrapé 7 Poissons (c'est-à-dire : 7 Poissons ont été complètement remontés), la partie est terminée. S'il reste des Poissons sur les lignes des joueurs, ils sont défaussés et ne rapportent aucun point. S'il vous reste un jeton Ecllosion sur votre bobine, déplacez-le dans votre pile de score. Passez ensuite au décompte des points.

Décompte des points

Vous gagnez des points de 2 façons différentes : grâce aux Poissons pêchés et aux objectifs complétés.




1. Points des Poissons

Ajoutez la valeur inscrite dans le symbole  de tous les Poissons que vous avez attrapés. C'est votre score de Poissons. Un Poisson encore accroché à votre ligne en fin de partie n'est pas comptabilisé.

2. Objectifs

À la fin de la partie, vous gagnez des points des (A) Objectifs Communs du plateau de jeu, (B) Objectifs Personnels de votre plateau Moulinet et (C) Objectifs Bonus de certaines cartes Rocher. Les Poissons et jetons Ecllosion peuvent être comptabilisés dans tous les objectifs où ils sont requis.

A. Objectifs Communs i. Le 1^{er} à 7 Poissons : le 1^{er} joueur à attraper son 7^{ème} Poisson marque seul les 2 points de cet objectif.

ii. Série de Poissons [ +  + ] : Vous gagnez 3 points pour chaque série complète de Poissons doré/noir/vert que vous avez attrapés.

iii. Le plus de Coho : Le joueur ayant attrapé le plus de Saumons Coho marque ce Bonus de 6 points. En cas d'égalité, les points sont partagés équitablement, en arrondissant au point supérieur.




B. Objectifs Personnels

Les Objectifs Personnels de tous les joueurs sont légèrement différents. Additionnez tous les points des divers objectifs de votre plateau Moulinet pour obtenir votre score d'Objectifs Personnels. Les Objectifs Personnels sont détaillés dans l'annexe A.

C. Objectifs Bonus

Vous gagnez les points Bonus de toutes les cartes Rocher avec des Bonus. Un seul Bonus par carte est comptabilisé.

GAGNER

Le joueur avec le plus de points est désigné vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Poissons  remporte la partie. S'il reste une égalité, le joueur avec le plus de Poissons  l'emporte. Si une égalité subsiste, le joueur avec le plus de Poissons  gagne. Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, ils se partagent la victoire.

EXTENSIONS

Règles de la mini-extension « Mouche sèche »



Cette extension est incluse dans la présente édition de Freshwater Fly en tant que bonus gratuit. Elle comprend 2 tuiles Vitesse qui peuvent remplacer les autres tuiles du jeu (Elles sont interchangeables.). Lors d'une mise en place pour 2 à 4 joueurs, choisissez 5 des 7 tuiles Vitesse. Les 2 tuiles restantes sont retirées du jeu ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie. Les tuiles de cette extension sont détaillées dans l'annexe C.

Règles du « pack Compétence spécialisée »



Ce pack est un Bonus proposé gratuitement dans cette édition du jeu. Il inclut 8 cartes Compétence supplémentaires (Q à X) et un ensemble de 4 cartes Ferrage alternatives propres à l'édition Kickstarter. Vous pouvez intervertir le set de cartes Ferrage alternatif avec le set de cartes standard. Pour jouer avec les cartes Compétence spécialisée (Q à X), mélangez-les à la pile de cartes Rocher avant d'installer celle-ci en début de partie. Les cartes Compétence Spécialisée sont détaillées dans l'annexe C.



MOUCHE SOLO

Mode aventure pour 1 joueur



Vous venez de commencer une aventure de pêche à la mouche d'une semaine dans la nature ! Mettez à l'épreuve votre stratégie, votre précision et vos compétences, et gagnez de l'expérience lors de votre remontée du courant à travers 4 plans d'eau légendaires. Parviendrez-vous à vaincre le Pêcheur Silencieux à tous ces endroits avant la fin des 7 jours d'aventure ?

Vue d'ensemble

Mouche Solo est une aventure pour 1 joueur, jouée en 7 jeux appelés "Jours". Chaque jour vous oppose à un Pêcheur Silencieux qui utilise des règles spéciales et marque des points de sa propre façon. Lorsque vous battez le Pêcheur Silencieux à un endroit, vous vous déplacerez sur le lieu suivant le jour d'après.

Vous relèverez également les défis du Guide Touristique pour gagner des badges qui vous permettront de débloquent des aptitudes spéciales dans votre Journal. Si vous réussissez à vaincre le Pêcheur Silencieux aux 4 endroits avant la fin du 7^{ème} jour, vous remportez la partie ! Suivez vos progrès sur la carte Aventure des pages suivantes.

Déroulement du jeu

Sauf indications ci-après, chaque Jour se joue exactement comme une partie de 2 à 4 joueurs..

Mise en place



- 1. Plateau de jeu :** Utilisez le verso du plateau (celui sans emplacement Rocher). restants dans la boîte (hors du jeu). Remplissez ensuite les tuiles Ecllosion selon le nombre indiqué jusqu'à ce qu'elles aient toutes été remplies. Aux lieux 1 à 3 (L1-L3) de la carte Aventure, vous n'aurez plus de jetons dans le sac. Placez le jeton Bonus sur l'emplacement du jeton Ecllosion Bonus du plateau. Sur le lieu 4 (L4) il n'y aura pas de jeton Ecllosion supplémentaire à placer ;
- 2. Tuiles Ecllosion :** Reportez -vous au lieu actuel sur la carte Aventure pour la mise en place de ces tuiles.
- 3. Jetons Ecllosion :** Placez 5 jetons Ecllosion de chaque couleur dans le sac et remettez les jetons

les joueurs ne marqueront donc aucun point pour le jeton Ecllosion Bonus sur L4.

4. Tuiles Vitesse : Vous utiliserez chaque jour uniquement les tuiles Vitesse débloquées dans votre Journal. Avant votre 1^{er} jour, vous utiliserez votre Badge gratuit pour débloquer votre 1^{ère} tuile Vitesse.

5. Cartes Rocher : Utilisez la mise en place des cartes Rocher correspondant au lieu où vous vous trouvez actuellement sur la carte Aventure. Mélangez toutes les cartes Rocher puis remplissez chaque pile Rocher avec le nombre de cartes débloquées dans votre Journal. Vous commencez l'aventure avec une carte Rocher dans chaque pile mais vous pourrez augmenter ce nombre jusqu'à 3 avant la fin du 7^{ème} jour.

Résumé d'une manche

1. Au début de chaque manche, regardez le nombre  inscrit sur la tuile en attente, à droite de la colonne . C'est le nombre de dés que vous lancerez à cette manche pour former la réserve de dés. Ainsi, vous lancerez toujours 4 ou 5 dés (voir illustration 14).

2. Lors de chaque manche, vous choisirez 3 dés pour effectuer 3 tours normaux (action Dé + actions Bonus) dans une rangée, puis le Pêcheur silencieux prendra le(s) dé(s) restant(s) pour jouer son (ses) tour(s). La manche sera ensuite terminée.

Vos tours

Vous effectuez vos tours exactement comme dans une partie à 2-4 joueurs, mis à part le fait que vous mélangez et piochez vous-mêmes les cartes Ferrage.

Tour du Pêcheur Silencieux

Le Pêcheur Silencieux lancera avec chaque Dé restant dans la réserve, en commençant par la valeur la plus basse (s'il y en a 2).

Le Lancer du Pêcheur Silencieux est différent du vôtre à plusieurs égards :

1. Le Pêcheur Silencieux lancera toujours dans la rangée du bas (c'est-à-dire dans la rangée la plus

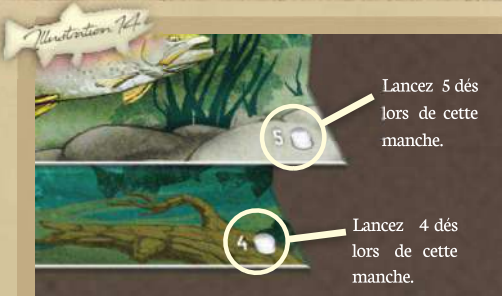
6. Précision : Vous commencerez chaque Jour avec les points de Précision débloqués dans votre Journal. Vous commencerez chaque jour à "0" jusqu'à ce que vous en débloquiez davantage.

7. Plateau Moulinet : Choisissez le plateau

Moulinet 1A pour l'utiliser tous les jours. Plus tard dans la partie, vous pourrez choisir de débloquer et utiliser les plateaux 3B ou 4B au lieu du 1A.

8. Installez les cartes Poisson, les jetons Mouche, les jetons Moulinet et le pion Lancer normalement, en prenant soin de noter la disposition des cartes Rocher et des cartes Poisson pour chaque Lieu.

9. Placer un jeton Précision sur la piste Objectif du Pêcheur Silencieux, au sommet du plateau de jeu.



Examinez la tuile Eclosion du dessus avant chaque manche pour déterminer le nombre de dés à lancer.

Note : Si vous attrapez un Poisson adjacent à 2 piles de cartes Rocher ou plus, vous ne pouvez piocher qu'une seule carte Compétence (de n'importe quelle pile). Si une pile de cartes Rocher est vide, remplissez l'emplacement de la rivière correspondant avec un Poisson.

proche des tuiles Eclosion) dans la colonne correspondant au dé utilisé. Placez le pion Lancer sur la carte de cette rangée.


2. Le Pêcheur Silencieux recevra toujours une carte Ferrage pour chaque Poisson sur lequel le pion Lancer aura été placé ou aura dérivé. Ignorez les jetons Eclosion pour déterminer si les cartes Ferrage sont remportées car le Pêcheur Silencieux n'a pas de

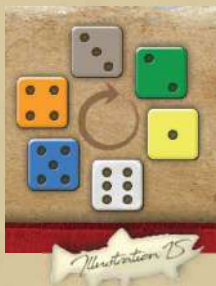
Mouche. Aucune carte Ferrage n'est gagnée sur les cartes Rocher.


3. Si le Pêcheur Silencieux ne ferre pas de Poisson, le pion Lancer dérive vers la rangée supérieure de la même colonne. Si le Pêcheur Silencieux ne ferre pas de Poisson dans la 3^{ème} rangée (du haut), le Lancer est terminé.

4. Si le Pêcheur Silencieux ferre un Poisson, récompensez-le avec le Poisson ferré et un jeton Eclosion de la même colonne. Le Pêcheur Silencieux n'a pas besoin de Mouliner pour attraper un Poisson ; placez juste le Poisson et le jeton dans sa pile de score. Pour déterminer quel jeton Eclosion est gagné :

a. Comparez le dé utilisé pour le Lancer à la roue colorée en haut du plateau. Prenez le jeton correspondant à la couleur indiquée par la valeur du dé (voir illustration 15).

b. Si cette couleur n'est pas disponible dans cette colonne, donnez au Pêcheur Silencieux le jeton disponible suivant dans le sens horaire. (par ex. si le dé utilisé est un ,



donnez-lui un jeton bleu, mais si plus aucun jeton bleu n'est disponible sur la tuile Eclosion, donnez-lui un jeton orange () à la place ; et ainsi de suite jusqu'à ce que le Pêcheur Silencieux ait reçu exactement 1 jeton Eclosion).

c. Si plus aucun jeton n'est disponible, avancez le jeton Précision du Pêcheur Silencieux d'une case vers la droite sur sa piste Objectifs (voir illustration 16).

5. Si le Pêcheur Silencieux attrape un Poisson, son Lancer est terminé.

Note : Si le Pêcheur Silencieux attrape un Poisson adjacent à une carte Rocher, sélectionnez une carte Rocher adjacente et retirez-la du jeu.

Note : Mélangez les cartes Ferrage avant chaque Lancer du Pêcheur Silencieux.




Mélangez moins : procurez-vous l'application gratuite Freshwater Fly pour iOS et Android.

Fin de la manche

1. A la fin du tour du Pêcheur Silencieux, la manche est terminée.

2. Si le Pêcheur Silencieux n'a attrapé aucun Poisson pendant cette **manche**, avancez son jeton Précision d'une case vers la droite sur la piste d'objectifs Pêcheur Silencieux (voir illustration 16).

3. Déplacez ensuite les tuiles Eclosion normalement mais NE défaussez PAS les jetons Eclosion de la tuile "éjectée" du plateau. Déplacez cette tuile et ses jetons sur l'emplacement à droite de la colonne . N'ajoutez aucun nouveau jeton.

4. Commencez la manche suivante en lançant le nombre de dés indiqué par le nombre sur la tuile Eclosion "en attente" (voir illustration 14). Souvenez-vous, cela sera généralement 4 dés mais parfois 5 !



Illustration 16 : Avancez le jeton de la piste d'objectifs Pêcheur Silencieux à chaque manche où le Pêcheur Silencieux n'attrape pas de Poisson, et chaque fois qu'il gagne un jeton Eclosion alors que la tuile Eclosion est vide.

Fin de la journée

La journée se termine à la fin de la manche où le Pêcheur Silencieux a attrapé son 7^{ème} Poisson.

Score

Comptez les points normalement avec l'ajout suivant aux Objectifs Communs du plateau de jeu : Vous marquez 1 point pour chaque jeton Ecllosion remporté correspondant au jeton Objectif Bonus [] du plateau de jeu.

Le Pêcheur Silencieux marque les points des cartes Poisson et des Objectifs Communs comme vous. Il marque aussi les points indiqués sur la piste d'objectifs

Pêcheur Silencieux (par ex. si son jeton Précision a atteint la 4^{ème} case de la piste, le Pêcheur Silencieux marque 6 points), plus tous les points du Lieu actuel sur la carte Aventure. Les objectifs Pêcheur Silencieux sont détaillés dans l'annexe B.

La carte Aventure

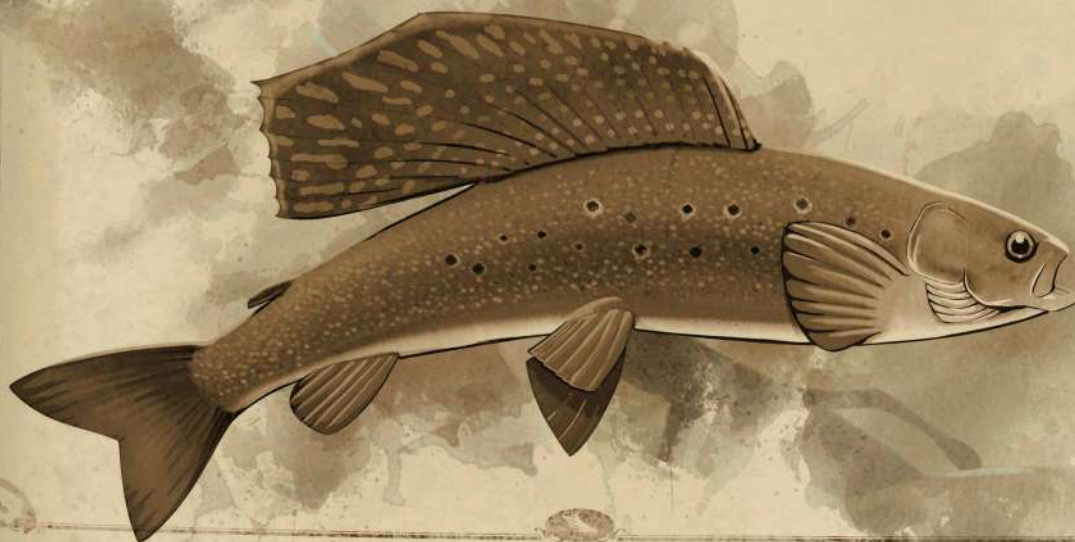
Voici quelques règles qui vous aideront à vous repérer sur la carte Aventure :

- 1.** Vous aurez besoin d'un crayon pour garder la trace des Jours joués, des Lieux dont vous avez triomphé, de vos progrès aux défis du Guide Touristique, des Badges gagnés et des améliorations débloquées. Notez toutes les mises à jour de ces éléments à la fin de chaque Jour.
- 2.** Vous devez jouer les Lieux 1 à 4 (L1-L4) dans l'ordre et vous ne pouvez pas avancer tant que vous n'avez pas vaincu le Pêcheur Silencieux dans le Lieu où vous êtes.
- 3.** Réussissez un défi du Guide Touristique ou triomphez d'un Lieu pour gagner un Badge.

Soulignez le Badge pour montrer qu'il a été remporté. Vous pouvez gagner des Badges même si vous ne battez pas le Pêcheur Silencieux un Jour donné.

4. Chaque Badge peut être utilisé pour une Amélioration du Journal. Noircissez-le pour montrer qu'il a été utilisé. Utilisez le Badge gratuit de votre Journal avant de commencer votre 1^{ère} journée pour débloquer votre 1^{ère} tuile Vitesse.

5. Rappel : Vous commencez le Jour 1 avec 0 Précision, 1 carte Rocher par pile, le plateau Moulinet 1A et la tuile Vitesse débloquée grâce au Badge gratuit.



L1: CROOKED FORK ★

L2: HUNTER'S CABIN ★

MISE EN PLACE

4 4 4 4 4 4 5

PECHEUR SILENCIEUX

2 / ● ≠ 3 /

1 / TRUITE TETE D'ACIER

1 / TRUITE FARIO

4 4 4 4 4 4 5

2 / ● ≠ 2 /

1 / OMBRE

1 / TRUITE ARC-EN-CIEL

DAY 1

Votre score Pêcheur silencieux	2	3	4	5	6	7
-----------------------------------	---	---	---	---	---	---

Journal de bord

TUILES VITESSE



1A 2A 3A 4A 5A

(ordre au choix)

PRECISION DE DEPART



1 2 3 4

(revendiquer dans l'ordre)

ROCHERS PAR PILE



1 2 3

(revendiquer dans l'ordre)

NOUVELLE CANNE 3b ou 4b



(chaque jour)

CARTE COMPETENCE



(chaque jour)

BONUS 7 POISSONS



(chaque jour)

POINTS BONUS



(chaque jour)



Ceci est votre Badge gratuit ! Il est souligné pour montrer qu'il est disponible pour revendiquer une amélioration du Journal. Utilisez-le pour débloquer une tuile Vitesse qui sera valable tous les jours. (Nous vous suggérons de choisir la tuile 1A.)

UTILISEZ UN CRAYON :

- 1 Notez votre score du Jour contre le Pêcheur Silencieux (☑).
- 2 Cochez les cases (☐) de chaque défi du Guide Touristique et soulignez l'étoile (★) lorsqu'un défi est relevé pour gagner le Badge. (Vous gagnez aussi un Badge quand vous triomphez d'un Lieu !)
- 3 Noircissez une Amélioration du Journal (★) pour chaque Badge souligné puis noircissez le Badge (★) pour indiquer que vous l'avez utilisé.

L3: SNAKE RUN ★

L4: COLDWATER COVE ★

4 4 4 4 4 4 5

1/ ≠ 3/ + 1/ 2/ ↗ 1/ ◆

4 4 4 4 4 5 5

1/ ● 2/ ● 2/ SAUMON COHO 2/ OMBLE DU PACIFIQUE
 1/ ● 3/ ● 2/ TRUITE FARDEE 2/ OMBLE CHEVALIER
 2/ ● 3/ ●

Défis du guide Touristique

OBJECTIFS ESPECES

TRUITE TETE D'ACIER						★
OMBLE DU PACIFIQUE						★
TRUITE FARDEE						★
OMBLE CHEVALIER						★
OMBRE						★
TRUITE ARC-EN-CIEL						★
TRUITE FARO						★
SAUMON COHO						★

PECHE REGULEE

+										★
↗										★
◆										★

LES GROS

4 OMBLE CHEVALIER		★	7 TRUITE FARO		★
4 OMBRE		★	7 TRUITE ARC-EN-CIEL		★
4 OMBLE DU PACIFIQUE		★	7 TRUITE FARDEE		★
7 TRUITE TETE D'ACIER		★	8 SAUMON COHO		★

BONUS JETON ECLOSION (A) 8 POISSONS

					★					★				★
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	---

Pour davantage de détails sur les améliorations du Journal et les défis du Guide Touristique, reportez-vous à l'annexe B.

Crédits

Conception du jeu : Brian Suhre

Illustrations & conception graphique : Darryl T. Jones

Editeur : Dennis Hoyle









Livret de règles : Dennis Hoyle & Darryl T. Jones

Testeurs du jeu : Brian Herman, Jimmy Hensel, David Dranetz, Shawn Smith, Allen Grimes, Robert Mumme, Sara Hoyle, Yasser Elassal, 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, Atomic Squash, Metro East Gamers, John A. Logan College Strategy Games Club






Traduction : Hélène Garcia

Annexe A

Actions Vitesse



- 1A** : Changez de Mouche OU Lancez dans la colonne .
- 1B** : Augmentez votre Précision de 3 points. (Le total ne doit pas dépasser 4.)
- 2A** : Intervertissez 2 Poissons de la Rivière puis lancez dans la colonne .
- 2B** : Placez votre jeton Frein sur le Poisson accroché à votre ligne puis augmentez votre Précision de 1.
- 3A** : Augmentez votre Précision de 1 puis lancez dans la colonne .
- 3B** : Moulinez avec une valeur de dé de  puis vous pouvez changer votre Mouche si vous n'avez aucun Poisson sur votre ligne.
- 4A** : Déplacez 1 jeton Ecllosion d'une colonne vers la droite ou la gauche puis lancez dans la colonne .
- 4B** : Moulinez avec une valeur de dé de .
- 5A** : Retournez un dé sur sa face opposée (par ex.  à ) puis gagnez 1 point de Précision.
- 5B** : Relancez les dés de la réserve puis gagnez 1 point de Précision.

Actions Compétence


- A** : Si vous choisissez un  pour faire l'action Dé 3 : Précision + 2, vous pouvez augmenter votre Précision de 3 au lieu de 2.
- B** : Diminuez votre Précision de 2 pour placer votre jeton Frein sur le Poisson accroché à votre ligne.
- C** : Si vous choisissez un  pour votre action Dé, vous pouvez le transformer en  avant de faire l'action.
- D** : Si vous choisissez un  pour votre action Dé, vous pouvez le transformer en  avant de faire l'action.
- E** : Une fois par tour, immédiatement après avoir terminé un Lancer, si vous n'avez pas ferré de Poisson, vous pouvez augmenter votre Précision de 1.



F : A la fin de chaque manche, si vous avez attrapé strictement moins de Poisson que vos adversaires, vous pouvez augmenter votre Précision d'un point.

G : A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez "recommencer votre Lancer". Déplacez le pion Lancer là où vous aviez commencé à Lancer, remélangez les cartes Ferrage et recommencez le Lancer. Si vous aviez une touche avant de recommencer votre Lancer, ce Poisson retourne à sa place sur le plateau. Défaussez cette carte Rocher (en l'écartant du jeu) après avoir effectué cette action.

H : Si vous choisissez un  pour votre action Dé, vous pouvez le transformer en  avant de réaliser l'action.

I : Réduisez votre Précision d'un point pour changer de Mouche si vous n'avez pas de touche.

J : Réduisez votre Précision de 2 points pour Lancer dans la colonne  .

K : Réduisez votre Précision de 3 points, SOIT pour Lancer dans la colonne  , SOIT pour Mouliner avec une valeur de  .

L : Réduisez votre Précision de 2 points pour choisir n'importe quelle face du dé sélectionné avant d'effectuer votre action.

M : Réduisez votre Précision de 2 points, SOIT pour Lancer dans la colonne  , SOIT pour Mouliner avec une valeur de  .

N : A la fin de la partie, vous marquez 1 point supplémentaire pour chaque Truite Arc-en-Ciel OU pour chaque Truite Fardée que vous avez attrapée.

O : A la fin de la partie, vous marquez 1 point supplémentaire pour chaque Ombre OU pour chaque Omble Chevalier que vous avez attrapé.

P : A la fin de la partie, vous marquez 1 point supplémentaire pour chaque Truite à Tête d'acier OU pour chaque Truite Fario que vous avez pêchée.

Objectifs personnels

1A : Vous marquez 1 point pour chaque jeton Eclosion orange, vert et jaune en votre possession, plus 2 points pour chaque jeton Eclosion blanc que vous avez gagné. Vous marquez également 2 points pour chaque Truite Fario attrapée (quelle que soit sa couleur) et 4 points pour chaque ensemble d'Ombre du Pacifique, Truite Fardée et Omble Chevalier que vous avez attrapés (quelle que soit leur couleur). Enfin, vous marquez 5 points par ensemble de 4 jetons Eclosion uniques que vous avez gagnés.

2A : Vous marquez 1 point pour chaque jeton Eclosion orange, brun et jaune en votre possession, plus 2 points pour chaque jeton Eclosion bleu que vous avez gagné. Vous marquez également 2 points pour chaque Truite Fario attrapée (quelle que soit sa couleur) et 4 points pour chaque ensemble d'Ombre du Pacifique, Truite Arc-en-Ciel et Omble Chevalier que vous avez attrapés (quelle que soit leur couleur). Enfin, vous marquez 5 points par ensemble complet de 4 jetons Eclosion uniques que vous avez gagnés.


3B : Vous marquez 3 points pour chaque paire unique de jetons Eclosion de la même couleur que vous avez gagnés (par exemple 3 points pour une paire de jetons Eclosion jaunes et 3 points de plus pour une paire de jetons Eclosion verts). Vous marquez également 3 points pour chaque ensemble d'Ombre Chevalier et Truite Fardée attrapés, 3 points pour chaque ensemble de Truite Arc-en-Ciel et Ombre attrapés et 4 points pour chaque ensemble d'Ombre du Pacifique et Truite à Tête d'acier que vous avez attrapés (tous sans tenir compte de leur couleur).

4B : Vous marquez 3 points pour chaque paire unique de jetons Eclosion de la même couleur en votre possession (par exemple, 3 points pour une paire de jetons Eclosion jaunes et 3 points supplémentaires pour une paire de jetons Eclosion verts). Vous marquez également 3 points pour chaque ensemble d'Ombre Chevalier et Truite Arc-en-Ciel attrapés, 3 points pour chaque ensemble de Truite Fardée et Ombre, ainsi que 4 points pour chaque ensemble d'Ombre du Pacifique et Truite à Tête d'acier que vous avez capturés (tous sans tenir compte de leur couleur).

Annexe B

Objectifs du Pêcheur Silencieux

L1 : Le Pêcheur Silencieux marque 2 points pour chaque jeton Ecllosion unique remporté, 3 points pour chaque paire de Poissons (par ex., 2 Truites Fardées), 1 point pour chaque Truite à Tête d'acier et 1 point pour chaque Truite Fario en sa possession.

L2 : Le Pêcheur Silencieux marque 2 points pour chaque jeton Ecllosion unique remporté, 2 points pour chaque Poisson unique (par ex. chaque espèce différente), 1 point pour chaque Ombre et 1 point pour chaque Truite Arc-en-Ciel en sa possession. 

L3 : Le Pêcheur Silencieux marque 2 points pour chaque jeton Ecllosion unique remporté, 3 points pour chaque Poisson  , 2 points pour chaque Poisson  , et 1 point pour chaque Poisson  attrapé.

L4 : En plus des objectifs communs du plateau de jeu et de la piste d'objectifs Pêcheur Silencieux, le Pêcheur Silencieux marque 1 point pour chaque jeton Ecllosion jaune remporté, 1 point pour chaque jeton Ecllosion vert, 2 points pour chaque jeton Ecllosion brun, 2 points pour chaque jeton Ecllosion orange, 3 points pour chaque jeton Ecllosion blanc et 3 points pour chaque jeton Ecllosion bleu remporté. Le Pêcheur Silencieux marque également 2 points pour chaque Saumon Coho, 2 points pour chaque Truite Fardée, 2 points pour chaque Omble du Pacifique et 2 points pour chaque Omble Chevalier en sa possession.

Améliorations du journal



Précision de départ : Ces améliorations doivent être revendiquées dans l'ordre de 1 à 4. Vous commencez chaque jour avec le nombre de points de Précision indiqué.

Tuiles Vitesse : Utilisez votre badge gratuit pour débloquer l'une des tuiles Vitesse. Les badges suivants peuvent servir à débloquer n'importe laquelle des autres tuiles Vitesse. Chaque tuile Vitesse débloquée sera utilisable au début de chaque jour (en commençant toujours par la face A). Vous ne pouvez pas échanger une tuile débloquée contre une autre.

Nombre de Rochers par pile : Le 1^{er} est déjà débloqué au début de votre aventure. Vous devez les 2 suivants dans l'ordre (d'abord le n°2 puis le n°3). Le nombre indique combien de cartes Rocher constitueront chaque pile de cartes Rocher chaque jour (que ce soit 1, 2 ou 3).







Nouvelle canne 3B ou 4B : Après avoir revendiqué cette amélioration, vous devez choisir le plateau Moulinet 3B ou 4B et l'utiliser pour le reste de la partie. Vous ne pouvez pas revenir à un autre plateau Moulinet après avoir fait ce choix.

Bonus +2 des 7 Poissons : Après avoir revendiqué cette amélioration, vous marquez 2 points supplémentaires chaque jour où vous avez attrapé 7 Poissons avant le Pêcheur Silencieux, dans la limite de 4 points.

  / : Vous gagnez chaque jour 1 point supplémentaire pour chaque amélioration de ce type débloquée. Vous commencez avec +0 point mais vous pouvez marquer plus de 6 points supplémentaires par jour.


Carte Compétence : Après avoir débloqué cette amélioration, lors de la mise en place de chaque jour, sélectionnez aléatoirement une nouvelle carte Compétence à utiliser lors de cette journée. A la fin de chaque jour, remélangez cette carte avec le reste du paquet.

Défis du Guide

Pêche régulée : A la fin de chaque jour, cochez une case pour chaque Poisson attrapé de la couleur indiquée (par ex. si vous avez pris 3 Poissons  , 1 Poisson  et 2 Poissons  , cochez 3 cases de la ligne  , 1 case de la ligne  et 2 cases de la ligne ). Dès que toutes les cases d'une ligne ont été cochées, vous pouvez revendiquer le badge correspondant.

Objectifs spéciaux : A la fin de chaque jour, cochez une case pour chaque Poisson attrapé de l'espèce indiquée (par ex. si vous avez pris 3 Ombles Chevaliers, 3 Ombles du Pacifique et un Saumon Coho, cochez 3 cases sur la ligne de l'Ombre Chevalier, 3 cases sur la ligne de l'Ombre du Pacifique et 1 case sur la ligne du Saumon Coho). Dès que toutes les cases d'une ligne ont été cochées, vous pouvez revendiquer le badge correspondant.

Les Gros : A la fin de chaque jour, cochez la case du (des) Poisson(s) pour le(s)quel(s) vous remplissez tous les critères indiqués puis revendiquez le Badge correspondant à ce(s) Poisson(s) (par ex. si vous avez pris un Omble Chevalier noir de 4 points, vous pouvez cocher la case correspondante et revendiquer le Badge).

Jeton Ecllosion Bonus (A)/(B) : A la fin de chaque jour, cochez une case de la section (A) ou de la section (B) pour chaque jeton Ecllosion gagné ce jour, correspondant au jeton Ecllosion Bonus [] du jour. Une fois toutes les cases cochées dans la section (A), vous pouvez revendiquer le Badge associé. Par la suite, vous pouvez aussi compléter la section (B) et également revendiquer ce Badge.


8 Poissons : A la fin de chaque jour où vous avez attrapé 8 Poissons, vous pouvez cocher cette case et revendiquer le Badge.


Annexe C

Tuiles de l'extension Mouche Sèche



6A : Comptez le nombre de dés que vous avez déjà sélectionnés durant cette manche. Vous pouvez Lancer ou Mouliner avec ce nombre.



6B : Réduisez votre Précision de 2 pour accrocher une 2^{ème} Mouche. Cette 2^{ème} Mouche ne remplace pas la 1^{ère} et vous fait gagner des cartes Ferrage normalement. Vous ne gagnez qu'un jeton Ecllosion par Poisson. Si des jetons Ecllosion correspondent à vos 2 Mouches, vous devez en choisir un seul. Vous pouvez jouer avec les 2 Mouches jusqu'à ce que vous décidiez d'en changer une ; dans ce cas, les 2 Mouches retournent dans la réserve.



7A : Vous pouvez Mouliner avec une valeur de 2 + le nombre de Poissons  que vous avez attrapés (cela n'inclut pas le(s) Poisson(s) de votre ligne).



7B : Diminuez votre Précision de 3 pour avancer le Poisson de votre ligne à l'emplacement suivant vers la gauche. Si le Poisson est déjà sur l'emplacement , il est automatiquement attrapé. Ne tournez pas votre Moulinet.

Cartes Compétences spécialisées


Q : Si vous avez un Poisson  sur votre ligne et que votre Moulinet s'arrête sur la case Résistance, vous pouvez l'avancer d'un espace sur la case .


R : Tous les Poissons  de votre ligne ont une force de 0 (il n'est donc pas nécessaire d'appliquer un jeton Frein aux Poissons .

S : Après avoir sélectionné une action Lancer, mais avant de placer le pion Lancer, vous pouvez réduire votre Précision d'1 pour déplacer 1 jeton Ecllosion jusqu'à 2 colonnes vers la gauche ou la droite. Vous ne pouvez pas "faire le tour" de la colonne  à la colonne  et vice versa.

T : A la fin de la partie, avant de relâcher les Poissons accrochés aux lignes des joueurs, vous pouvez Mouliner avec une valeur de . Si vous le faites, les autres joueurs peuvent Mouliner avec une valeur de .

U : Vous pouvez défausser cette carte pour augmenter votre Précision de 2 points.

V : A la fin de n'importe quelle manche, vous pouvez diminuer votre Précision de 1 point pour Lancer dans la colonne .

W : Lorsqu'elle est révélée, glissez cette carte sous le Poisson que vous venez de ferrer. Vous ne pouvez pas remonter ce Poisson avec un . Si vous attrapez ce Poisson, placez cette carte Compétence dans votre pile de score ; elle vaut 1 point.

X : Pendant votre Lancer, après avoir dérivé 2 fois, vous pouvez réduire votre Précision de 1 point pour dériver une 3^{ème} fois.



Copyright 2018-2019 Bellwether Games LLC