

The background of the entire page is a stylized, low-poly illustration of a mountain range. The mountains are in shades of yellow, orange, and brown, with white snow on their peaks. In the foreground, there are green pine trees and a grey railway bridge with tracks crossing a valley. A large, golden whistle is positioned on the left side, with a white plume of steam or smoke rising from it. The title 'WHISTLE MOUNTAIN' is written in a large, bold, red font with a white outline and a drop shadow, set against the white steam plume.

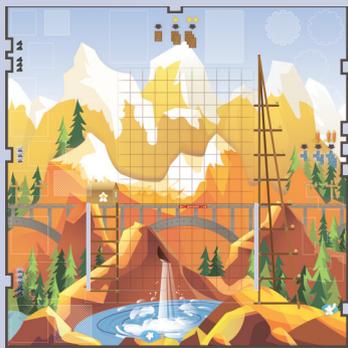
WHISTLE MOUNTAIN

De nombreuses années se sont écoulées depuis votre glorieuse incursion dans le grand Ouest Américain et l'établissement d'un immense empire ferroviaire. Vous investissez désormais vos bénéfices dans de nouvelles technologies, au fin fond des Montagnes Rocheuses où l'on trouve une grande quantité d'eau, de charbon, d'or, de fer... et de sifflets !

BUT DU JEU

Rempotez un maximum de points de victoire (VP) en construisant de fantastiques machines, tout en améliorant votre entreprise et en utilisant vos ouvriers pour exploiter efficacement les ressources du Mont Whistle. Mais attention, en construisant de plus en plus haut dans la montagne vous risquez de provoquer la fonte des neiges, augmentant ainsi dangereusement le niveau des eaux.

MATÉRIEL



1 Plateau de jeu (en 4 pièces)



1 Jeton Duplicateur



4 Plateaux Joueur



24 Trophées



8 Lignes d'Eau



2 Supports de Lignes d'Eau



42 Échafaudages



17 Compétences de Départ



24 Améliorations



16 Petites Machines



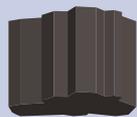
20 Machines Moyennes



18 Grandes Machines



4 Pions Montgolfière (1x1) dans 4 couleurs



16 Pions Charbon



16 Pions Fer



16 Pions Eau



16 Pions Or



16 Pions Sifflet



4 Pions Dirigeable (2x1) dans 4 couleurs



4 Pions Cuirassé (3x1) dans 4 couleurs

Jetons Points de Victoire (PV) :



40 Jetons 1 PV



16 Jetons 5 PV



23 Jetons 10 PV



13 Jetons 50 PV



40 Cartes



36 Ouvriers
9 de chaque couleur

POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Certains éléments du jeu ont une icône vis en forme d'étoile (★). Il s'agit d'éléments plus avancés que ceux ayant une vis de forme ronde. Lors de votre première partie, retirez du jeu les éléments avancés suivants :

Machines Moyennes (3) : **Répartiteur, Ascenseur, Élévateur**

Grandes Machines (7) : **Glissière à Charbon, Machine Infernale, Jetpack, Refuge, Braderie, Pont à Péage, Piège**

Compétences de Départ (4) : **Aéronaute, Architecte, Cuirassé, Chef d'Équipe**

Améliorations (4) : **Duplicateur, Extension, Chaloupe, Navette**

MISE EN PLACE DU JEU

1
Assemblez le plateau de jeu et placez-le sur la table.



13
Formez un tas de jetons PV.

12
Mélangez les cartes et placez la pile sur l'emplacement de la pioche, face cachée.

11
Placez le jeton Duplicateur près du plateau de jeu.



10
Placez au hasard 3 améliorations face visible, puis formez une pile face cachée avec le reste des tuiles.

9
Placez au hasard 1 trophée face visible sur chaque niveau de la tour, puis formez une pile face cachée avec le reste des trophées.



8
Formez 3 piles d'échafaudages sur les emplacements dédiés.

7
Placez 4 trophées sauvetage sur l'étage le plus bas de la tour.

6
Formez une réserve de ressources.



F
En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend 2 échafaudages sur une même pile, en garde 1 dans sa réserve et place l'autre sur la grille en veillant à ce qu'au moins un côté de l'échafaudage touche le bas de la grille (ne gagnez pas de PV pour ce placement).

2
Placez au hasard 3 petites machines face visible, puis formez une pile face cachée avec le reste des tuiles.

3
Placez au hasard 3 machines moyennes face visible, puis formez une pile face cachée avec le reste des tuiles.

4
Placez au hasard 3 grandes machines face visible, puis formez une pile face cachée avec le reste des tuiles.

5
Placez les 2 supports de lignes d'eau dans les encoches, puis empilez les 8 lignes d'eau en dessous de la première rangée de la grille.

A
Déterminez un premier joueur au hasard.

B
Prenez un plateau joueur et 3 aérostats de votre couleur.

D
Placez 1 de vos ouvriers sur chaque rangée des baraquements, puis placez vos 2 ouvriers restants dans le tourbillon.

E
Prenez autant de Compétences de Départ que de joueurs +1. En commençant par le dernier joueur, chacun en choisit une et passe le reste à son voisin de droite. Le premier joueur choisit en dernier la sienne et défusse celle que personne n'a prise.

C
Chaque joueur prend 1 charbon, 1 fer, 1 or, 1 eau.
Le joueur 2 prend 1 eau de plus.
Le joueur 3 prend 1 sifflet.
Le joueur 4 prend 1 sifflet et 1 eau de plus.



MATÉRIEL DES JOUEURS

COMMENT JOUER ?

En commençant par le premier joueur, les joueurs alternent les tours dans le sens horaire. À votre tour, vous pouvez faire une Action Principale (Récolter, ou Travailler) et une Action Bonus de chaque si vous avez un trophée et/ou une carte à activer.

ACTION PRINCIPALE : RÉCOLTER

Prenez un des aérostats à quai sur votre plateau joueur et placez-le sur le plateau de jeu : sur la grille, sur une machine, ou sur un quai. Si vous n'avez aucun aérostat à quai sur votre plateau joueur, vous ne pouvez pas faire cette action.

PLACER UN AÉROSTAT SUR LA GRILLE OU SUR UNE MACHINE

Placez l'aérostat sur la grille de manière à ce qu'il occupe 1, 2 ou 3 cases adjacentes libres (en fonction de la taille de l'aérostat placé), ou placez-le entièrement sur une machine.

Récoltez ensuite les ressources apparaissant sur les cases d'échafaudage ou de ligne d'eau orthogonalement adjacentes à l'aérostat. Vous pouvez aussi activer les machines orthogonalement adjacentes et/ou la machine sur laquelle l'aérostat repose. La récolte de ressources et l'activation de machines se font dans l'ordre de votre choix.

Il est interdit de poser un aérostat sur un autre aérostat, ou sur un échafaudage (non couvert par une machine), ou sur plus d'une machine à la fois. Vous ne pouvez pas activer une machine qui a été placée après le placement de votre aérostat.

RESSOURCES :



En cours de jeu vous gagnez et dépensez des ressources. Les ressources sont : charbon, fer, eau, or et sifflet.

Les ressources gagnées sont prises dans la réserve et placées dans votre stock sur le plateau joueur. À la fin d'un tour, vous pouvez garder un maximum de 4 ressources de chaque type. L'excédent doit être remis dans la réserve.

Quand vous dépensez des ressources, prenez-les dans votre stock et mettez-les dans la réserve.

Le sifflet est un joker : il remplace n'importe quelle ressource. Par contre, si une action nécessite de dépenser un sifflet, vous ne pouvez pas dépenser une autre ressource que le sifflet (sauf si une compétence vous l'autorise).

EXEMPLE : PLACER UN AÉROSTAT SUR LA GRILLE

Le joueur jaune veut récolter des ressources en plaçant un aérostat sur la grille. Sa montgolfière (1x1) et son cuirassé (3x1) sont disponibles.

Il place son cuirassé sur la zone surlignée en vert pour activer trois machines (Automatisation, Scoreur Sombre, Double Charbon) et accéder à 3 eau. Le joueur jaune gagne donc 3 eau (de la ligne d'eau), 3 charbon (2 de Double Charbon, et 1 de Scoreur Sombre), 1 PV (de Scoreur Sombre). Il pourrait aussi faire une action de construction en payant 1 fer (avec Automatisation). Il prend les ressources depuis la réserve ainsi qu'un jeton 1 PV mais n'active pas Automatisation car il n'a pas de fer en stock.



EXEMPLE : PLACER UN AÉROSTAT SUR UNE MACHINE

Le joueur rouge veut aussi faire une action "récolter". Son dirigeable (2x1) est disponible.

Il le place sur la zone de la machine surlignée en vert pour activer trois machines (Automatisation, Scoreur Sombre, Désassembleur) et accéder à l'or de l'échafaudage de droite. Le joueur rouge gagne donc 1 or (échafaudage), 1 charbon (Scoreur Sombre), 1 PV (Scoreur Sombre), puis il dépense 1 fer pour placer un échafaudage en forme de "s" à gauche d'une machine dans la zone surlignée en rose. Cela lui rapporte 4 PV supplémentaires (voir la section "Construire un échafaudage" en page 6 pour comprendre comment gagner des PV en construisant des échafaudages).



PLACER UN AÉROSTAT SUR UN QUAI

Placez un aérostat sur un quai inoccupé des bords du plateau, puis faites l'action indiquée. Vous ne pouvez pas vous placer sur un quai si vous n'êtes pas en mesure de payer le coût de son action. La taille des aérostats n'a pas d'importance sur les quais.

Payez l'action depuis votre stock en remettant dans la réserve les ressources correspondantes. Les machines, échafaudages, cartes et trophées que vous gagnez au cours de la partie sont placés près de votre plateau joueur.

Certains effets permettent de "pousser" les aérostats occupant un quai que vous souhaitez utiliser. En plaçant votre aérostat de cette manière, l'aérostat adverse est renvoyé au quai du plateau joueur de son propriétaire.

LIMITES :



Les cartes en main sont gardées secrètes mais leur nombre est une information publique. Les cartes défaussées sont placées face visible dans la pile de défausse du plateau de jeu. Si la pioche de cartes est vide et qu'un joueur doit piocher, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Tous les autres éléments possédés par les joueurs demeurent visibles de tous.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 6 améliorations.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes, trophées, machines ou échafaudages qu'un joueur puisse posséder. Ces éléments peuvent tomber en rupture durant la partie (ainsi que les améliorations). Les échafaudages défaussés sont placés sous les piles échafaudages.

QUAI 1 DES PETITES MACHINES

Dépensez 2 charbon pour obtenir 1 petite machine.

QUAI 2 DES PETITES MACHINES

Dépensez 3 charbon pour obtenir 1 petite machine.

QUAI DES MACHINES MOYENNES

Dépensez 3 fer pour obtenir 1 machine moyenne.

QUAI DES GRANDES MACHINES

Dépensez 3 fer et 2 charbon pour obtenir 1 grande machine.

Complétez les emplacements de machine vides à l'aide des piles de machines faces cachées.

QUAI DES CARTES

Obtenez gratuitement 1 carte face cachée de la pioche, ou dépensez 1 ressource au choix pour obtenir 2 cartes, ou 2 ressources au choix pour obtenir 3 cartes faces cachées de la pioche.

QUAI DES AMÉLIORATIONS

Dépensez le coût imprimé sur l'amélioration pour l'obtenir et la placer dans un des emplacements disponibles de votre plateau joueur (limité à 6 améliorations). L'amélioration est active dès ce tour et reste sur votre plateau jusqu'à la fin de la partie. Ses PV sont marqués en fin de partie.

Complétez les emplacements d'amélioration vides à l'aide de la pile d'améliorations face cachée.

QUAI DES ÉCHAFAUDAGES

Obtenez gratuitement 1 échafaudage du dessus d'une pile, ou dépensez 1 sifflet pour obtenir 2 échafaudages du dessus de n'importe quelle combinaison de piles, ou 2 sifflets pour obtenir 3 échafaudages du dessus de n'importe quelle combinaison de piles.

Une fois que vous avez choisi un échafaudage, vous devez le garder. L'échafaudage du dessous devient alors disponible.

QUAI DE SAUVETAGE

Secourez 1 de vos ouvriers présent dans le tourbillon et déplacez-le vers une case échafaudage disponible.



ACTION PRINCIPALE : TRAVAILLER

Renvoyez tous vos aérostats du plateau de jeu vers les quais de votre plateau joueur. Vous pouvez faire cette action même si certains de vos aérostats (ou tous) sont déjà à quai sur votre plateau joueur.

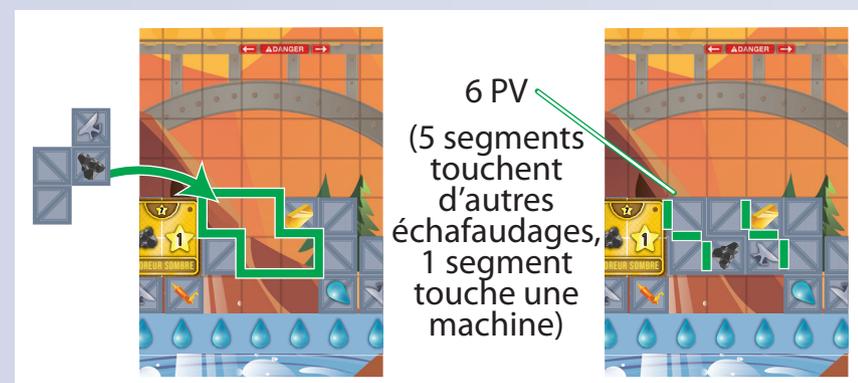
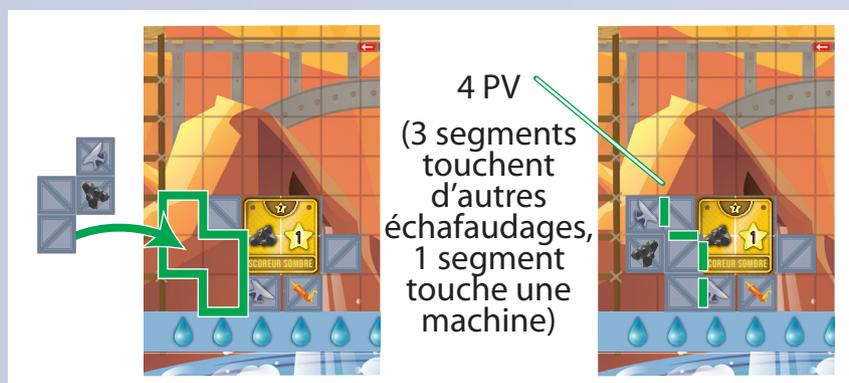
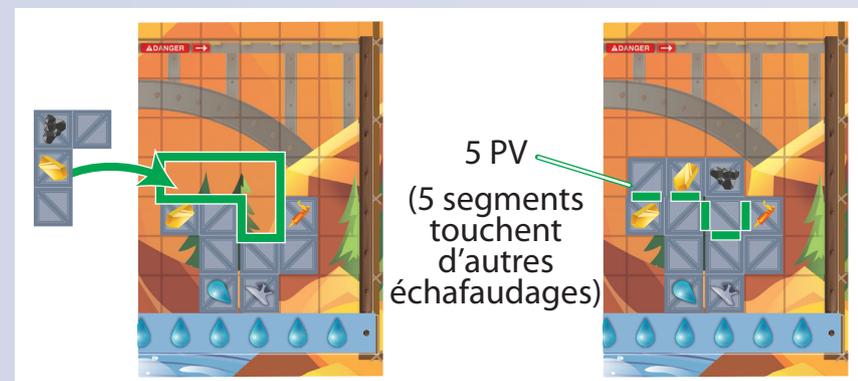
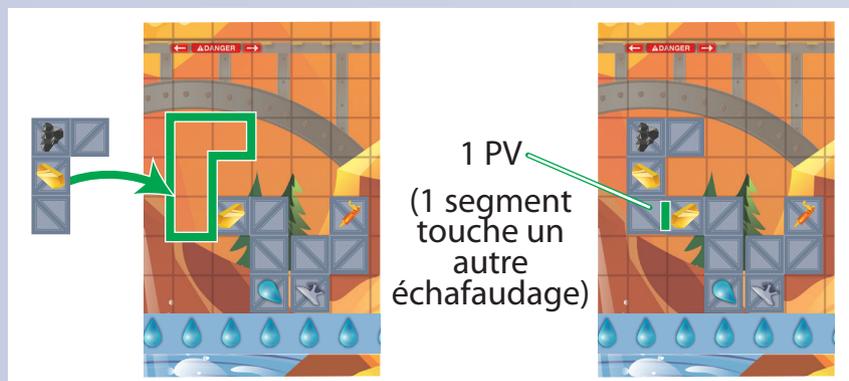
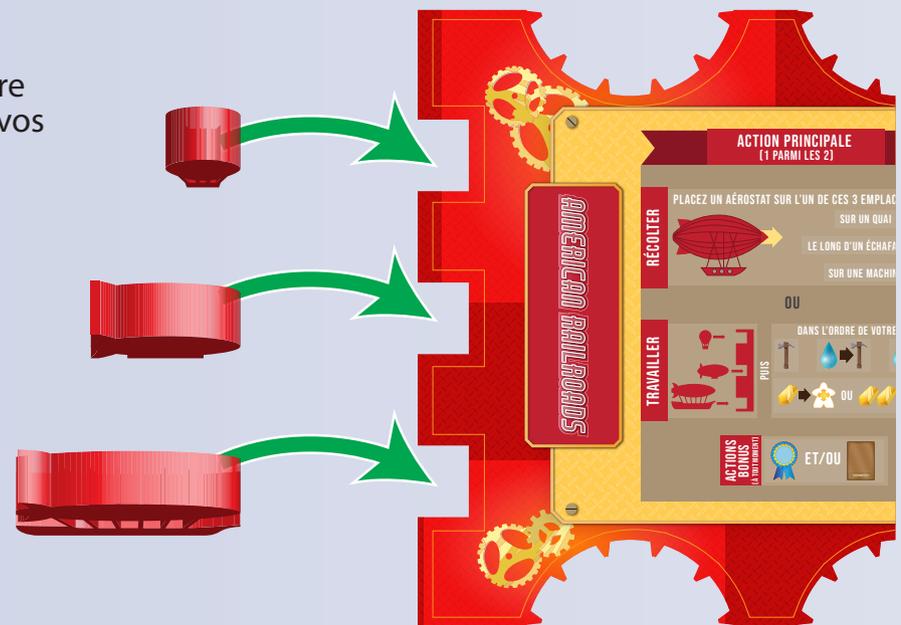
Puis, accomplissez jusqu'à 4 tâches dans l'ordre de votre choix. 3 tâches peuvent être des constructions. 1 tâche peut être un déplacement ou un sauvetage.

TÂCHE : CONSTRUCTION 🛠️ (JUSQU'À 3 FOIS)

La construction vous permet de participer à l'aménagement du canyon. Placez un échafaudage ou une machine depuis votre réserve vers le plateau de jeu. Vous pouvez construire jusqu'à trois fois avec l'action "travailler". La première construction est gratuite, mais la deuxième et la troisième coûtent chacune 1 eau. Vous pouvez aussi construire grâce à une carte, un trophée ou une machine. Cela vient en addition des 3 constructions octroyées par l'action "travailler".

CONSTRUIRE UN ÉCHAFAUDAGE

Placez un échafaudage depuis votre réserve vers le plateau de jeu, sur des cases vides de la grille situées au-dessus de la plus haute ligne d'eau. Au moins l'une des cases de l'échafaudage doit être adjacente à une case d'un autre échafaudage visible ou d'une machine. L'échafaudage doit être bien aligné avec la grille mais peut être pivoté ou retourné. Une fois placé, gagnez immédiatement les PV : 1 PV pour chaque segment de l'échafaudage qui touche un autre échafaudage ou une machine.



TÂCHE : DÉPLACEMENT 🌟 OU SAUVETAGE 🌊 (1 FOIS)

Un déplacement vous permet d'envoyer l'un de vos ouvriers au travail. Un sauvetage vous permet de secourir l'un de vos ouvriers présent dans le tourbillon (et de l'envoyer au travail). Pour cette tâche, vous pouvez déplacer l'un de vos ouvriers des baraquements ou d'un échafaudage, vers une case d'échafaudage, ou alors secourir l'un de vos ouvriers du tourbillon vers une case d'échafaudage. Cette case doit être libre (non recouverte par une ressource, machine, ligne d'eau ou ouvrier).

Déplacer un ouvrier coûte 1 or. Secourir un ouvrier coûte 2 or.

Vous pouvez aussi déplacer ou secourir un ouvrier grâce à une carte, un trophée, une machine, une amélioration ou une compétence. Cela vient en addition du déplacement ou sauvetage octroyé par l'action "travailler".

OUVRIERS: 🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧🧑🏻‍🔧

Vous débutez la partie avec 9 ouvriers. Sept sont en attente dans les baraquements et deux sont tombés dans le tourbillon.

Durant la partie, vous enverrez des ouvriers construire des machines, puis vous les promouvrez aux postes de responsables au sein de la tour, ce qui vous rapportera des PV en fin de partie.

Les ouvriers qui sont rattrapés par la montée des eaux dans les baraquements ou sur les échafaudages, sont envoyés dans le tourbillon. Vous pouvez secourir ces ouvriers en utilisant le quai de sauvetage ou d'autres compétences.

Chacun de vos ouvriers qui demeure dans le tourbillon à la fin de la partie vous fera perdre 5 PV.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Le joueur noir dépense 1 or pour déplacer un de ses ouvriers des baraquements vers une case libre d'un échafaudage, puis joue une carte Ruée (en dépensant 1 or de plus) pour déplacer un autre de ses ouvriers d'un échafaudage vers un autre échafaudage situé plus en hauteur.



EXEMPLE DE SAUVETAGE

Le joueur rouge dépense 2 or pour secourir un de ses ouvriers du tourbillon, et le place sur une case libre d'un échafaudage.



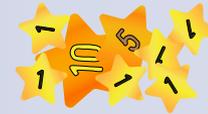
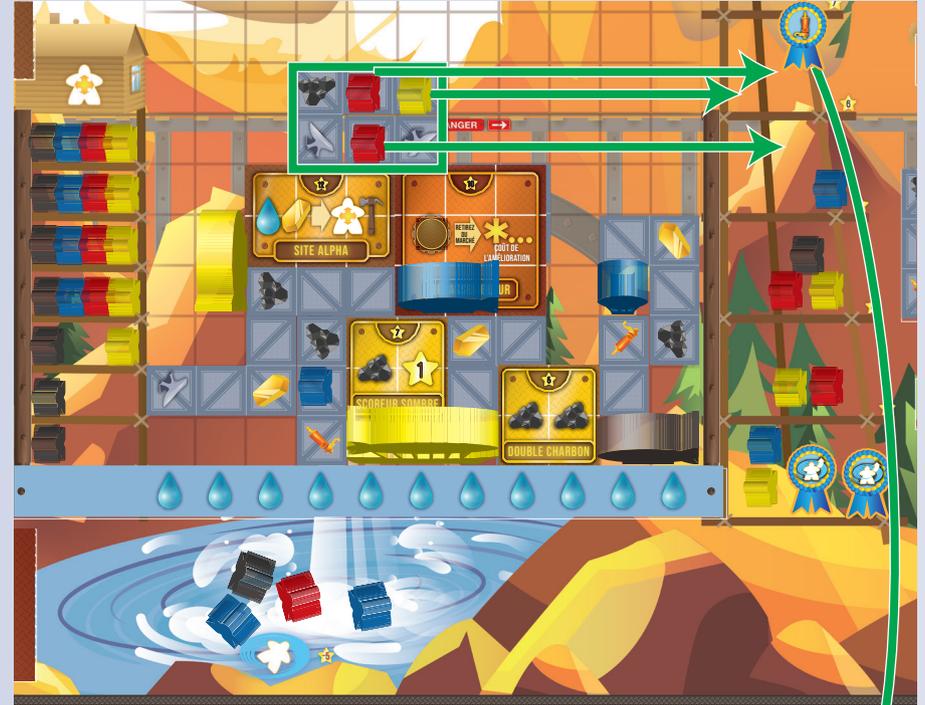
CONSTRUIRE UNE MACHINE (ÉTAPES 1 ET 2)

1) Trouvez un emplacement pour la machine : Chaque case de la machine doit reposer sur des cases d'échafaudages. La zone d'échafaudage doit être complète (ne contenir aucun trou) et libre (non couverte par d'autres machines ou par une ligne d'eau). Les machines peuvent recouvrir des ressources. La machine peut être placée verticalement ou horizontalement. Tous les ouvriers qui étaient présents dans la zone recouverte par la machine sont promus.



Le joueur rouge a une machine moyenne en stock. Elle peut être placée à deux endroits de la grille. Le joueur rouge ayant 2 ouvriers sur l'emplacement le plus en hauteur, il y place sa machine.

2) Promouvez les ouvriers : Les ouvriers de la zone couverte par la machine sont promus vers la tour. En partant de ceux du joueur actif et en continuant en sens horaire, glissez les ouvriers vers la tour sans les changer de rangée. Si l'étage de la tour contient un trophée, le premier ouvrier qui arrive l'emporte pour son propriétaire (s'il y a plusieurs trophées, ils sont attribués un par un dans l'ordre d'arrivée des ouvriers). Les PV indiqués sur les étages de la tour sont gagnés en fin de partie.



Rouge étant le joueur actif, ses ouvriers sont promus en premier. L'ouvrier le plus haut atteint l'étage à 6 PV et gagne le trophée présent. Son autre ouvrier est promu à l'étage à 5 PV. Puis, l'ouvrier jaune est promu à l'étage à 6 PV.

CONSTRUIRE UNE MACHINE (ÉTAPES 3 ET 4)

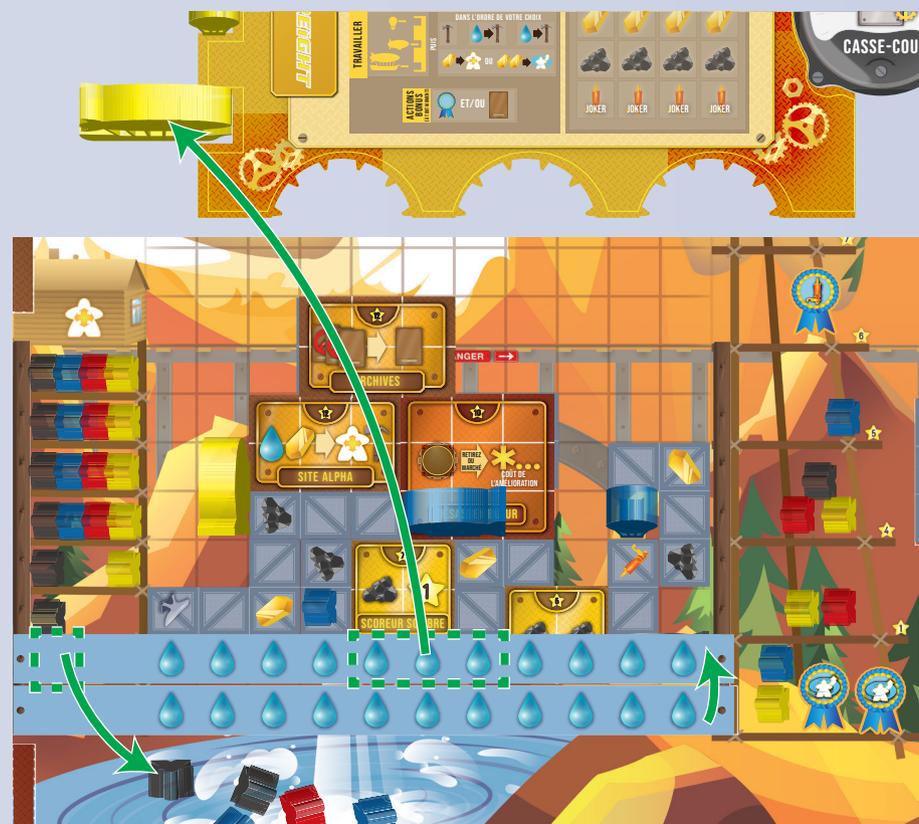
3) Placez la machine : Les ouvriers ayant été promus, placez une machine de votre stock sur la zone d'échafaudage libérée. Gagnez immédiatement les PV et les éventuels bonus indiqués dans l'encart supérieur de la machine.



Dans l'exemple ci-dessus, la machine (Archives) est placée sur les échafaudages et fait gagner 12 PV au joueur rouge.

4) Inondez le canyon (si besoin). Si n'importe quelle partie d'une machine est placée au-dessus du pont, la neige fond et provoque une montée des eaux. Prenez alors une ligne d'eau (dans la pile située en bas de la grille) et placez-la au-dessus de la ligne d'eau la plus haute. Quand une ligne d'eau recouvre des éléments de jeu, voici ce qu'il se produit :

- Les aérostats couverts, même partiellement, retournent à quai sur les plateaux joueur de leurs propriétaires.
- Les ouvriers des baraquements et des échafaudages tombent dans le tourbillon. Les ouvriers de la tour sont protégés.
- Une machine couverte, même partiellement, est submergée et devient inutilisable. Si un aérostat est sur la machine mais qu'il n'est pas lui-même recouvert par la ligne d'eau, il reste en place (il est aussi possible de placer un aérostat sur les cases de machine non couvertes par l'eau).
- Les cases d'échafaudage non couvertes continuent de fonctionner normalement, même si une partie de l'échafaudage est submergé.



Dans cet exemple, une partie de la machine est placée au-dessus du pont, entraînant la montée des eaux. Le joueur rouge place donc une nouvelle ligne d'eau. cela provoque le retour du cuirassé jaune vers le plateau joueur de son propriétaire, ainsi que la chute d'un ouvrier du joueur noir des baraquements vers le tourbillon.

ACTIONS BONUS

À votre tour, vous pouvez aussi faire jusqu'à 2 Actions Bonus, mais seulement 1 de chaque type (jamais deux fois la même).

Jouer une carte : Appliquez les effets d'une carte que vous possédez, puis placez-la face visible dans la pile de défausse.

Utiliser un trophée : Appliquez les effets d'un trophée que vous possédez, puis retirez-le de la partie.

Les Actions Bonus se font à n'importe quel moment de votre tour : avant, pendant, ou après votre Action Principale. Par exemple, en faisant l'Action Principale "Travailler", vous construisez un échafaudage, puis déplacez un ouvrier, puis utilisez un trophée pour secourir un ouvrier, puis construisez une machine, et enfin vous jouez une carte pour gagner 2 ressources sifflet.

FIN DU TOUR

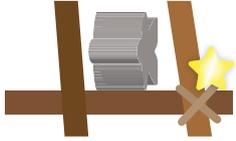
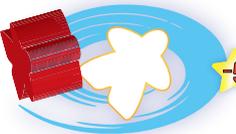
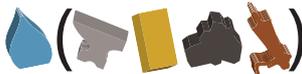
Une fois votre Action Principale et vos éventuelles Actions Bonus réalisées, votre tour prend fin. Recevez les potentiels gains de fin de tour si vous en avez, puis c'est au joueur suivant d'effectuer son tour de jeu.

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsqu'il n'y a plus d'ouvriers dans les baraquements (ayant tous été déplacés ou étant tombés dans le tourbillon) le joueur actif termine son tour. Tous les autres joueurs jouent un dernier tour, puis la partie prend fin.

DÉCOMPTE DES POINTS

En cours de partie, vous gagnez des PV en construisant des machines et des échafaudages. À la fin de la partie, retournez votre plateau joueur pour voir le résumé des PV obtenables en fin de partie :

TOUR	STOCK
 <p>Gagnez les PV de vos ouvriers selon leur niveau dans la tour</p>	 <p>1 PV par machine.</p>
 <p>Perdez 5 PV par ouvrier que vous avez dans le tourbillon</p>	 <p>1 PV par trophée.</p>
 <p>Gagnez les PV de vos améliorations</p>	 <p>1 PV par paire d'échafaudages.</p>
	 <p>1 PV par paire de cartes.</p>
	 <p>1 PV toutes les 4 ressources. ex : un lot de 2 eau, 1 or, et 1 sifflet rapporte 1 PV.</p>

Le joueur totalisant le plus de PV remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur parmi ceux à égalité ayant l'ouvrier le plus haut dans la tour, l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui a le plus d'éléments restant dans son stock (machines, trophées, échafaudages, cartes, et ressources) gagne la partie. Si l'égalité demeure, les joueurs peuvent faire une nouvelle partie pour déterminer le vainqueur de la première.

TESTEURS :

Merci à tous les testeurs pour leur courage, leur patience, et leur avis pertinent :

Gage Alspach, Toni Alspach, Dedan Anderson, Linda Anderson, Jennifer Bautista, Harrison Berry, Tim Berry Hart, Taylor Bogle, Jason Boles, Sally Boyington, Nick Brown, Thomas Brown, Dave Bruno, Dan Calhoun, Melissa Caputo, Terry Chay, Angela Chuang, Ryan Clapp, Jeff Cornelius, Glenn Cotter, Crystal, Randall Cummings, Wilson Dickerman, Francisco Diocares, Brandon Donahue, Michael Dunsmore, Yvonne Duran, Christian Duval, Colin Eason, Stephen Edwards, Good Elizabeth, Eric Farbman, Teale Fristoe, Ella Ruby Gal-On, Shay Gal-On, Shelley Ganshow, Doug Garrett, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Angela Godel, Trip Godel, Ally Gold, Tony Grappin, Dan Green, Jennifer Guindon Dickerman, Brian Hellevang, Alan Horne, Markus Iturriaga, Stephen Jelesnianski, Sue Jelesnianski, Tom Jolly, Melinda Keller, Benny Landon, Chris Landon, Shalise Landon, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Jason Lentz, Jessica Luetjin, Chandra Martin, Nathan McKeegan, Andrew McLennan, Mike, Crystal Montgomery, Mike Montgomery, Ryan Moore, Ben Mora, Alexander Morrison, JT Mudge, Aaron Newman, Matt Nguyen, Jonnathan Pac Cantin, Bob Pony, Sue Pony, Mary Prasad, Ravindra Prasad, Mike Puga, Jeff Quick, Marvin Raab, Brandon Raasch, Mike Randolph, Jon Razo, TC Reynolds, Cliff Rowley, David Ruddy, Tonton Rue, Lindsay Schlessner, Greg Schloesser, Mark Shynert, Captain Mark Sliwoski, Mark Smith, Brett Stoia, Pete Storm, Jason Tamura, John Thompson, Stephen Thompson, Jay Vowles, Adam Vucelich, "Evil" Elizabeth Anne Weaver, Robert Weaver, Sean Welsh, Scotti Whitmire, et David Woodford

GRAPHISME : TAYLOR BOGLE

Taylor Bogle est une graphiste qui réside à Knoxville, Tennessee. Sa passion pour le design revête plusieurs formes : graphisme, illustration, animation, packaging, et tant d'autres. Elle est toujours en quête de nouvelles compétences.

ILLUSTRATION : MILA HARBAR

Mila Harbar réside à Kiev, en Ukraine, et dessine des jeux de société depuis toute petite, aux crayons de couleurs sur papier. Depuis lors, elle a déjà illustré 15 jeux dont *People and Dragons*, *Wigwam*, et *The Tarot of the Gin*.

DÉVELOPPEMENT : TED ALSPACH

Ted Alspach a développé de nombreux jeux, incluant *Whistle Stop*, *Favor of the Pharaoh*, et *Ultimate Werewolf: Inquisition*. Ted est également auteur de jeux, avec des titres comme *Suburbia*, *Ultimate Werewolf*, *Maglev Metro*, *Silver*, *Werewords*, *One Night Ultimate Werewolf*, et *Castles of Mad Kind Ludwig*.

AUTEURS : SCOTT CAPUTO & LUKE LAURIE

Scott Caputo adore créer des jeux. Le jour, il crée des jeux pour smartphone. La nuit, il crée des jeux de société, dont *Whistle Stop*, *Sorcerer City*, et *The One Hundred Torii*. Scott vit à Newark, Californie, avec sa femme et ses deux garçons.

Luke Laurie est professeur de sciences à Santa Maria, Californie. Il est marié et a deux enfants. Il est l'auteur de *Dwellings of Eldervale* et *The Manhattan Project: Energy Empire*. En plus de créer et de jouer à des jeux, il aime faire du vtt, du kayak, des barbecues et le bon whisky.



Directeur : Ted Alspach **Co-directeur :** Toni Alspach
Développement des applications : Andre Infante, Keith Kuberek, Jeremiah Maher, et Chris Strater
Responsable des licences : René Harris
Responsable Marketing : Ally Gold
Responsable Réseaux Sociaux : Lindsay Schlessner
Graphiste : Alanna Kelsey
Responsable Relations Clients : Ryan Moore
Responsables Qualité : Nathan McKeegan et Bryon Quick
Responsable des Salons : Matt Ryan
Éditeur : Pepper Hanna
Traduction : Grégory Oliver
Édition française : La Boite de Jeu

©2021 Bezier Games, Inc. Whistle Mountain et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. Bezier Games et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. Importé en France par LA BOITE DE JEU ©2021.

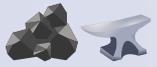
Attention : ce produit contient de petits éléments pouvant être ingérés. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. Fabriqué à Shenzhen, Chine. Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA.
info@beziergames.com

CONSEILS DE JEU

Pour réussir dans *Whistle Mountain*, il faut choisir une stratégie dès le départ et la modifier en cours de jeu si besoin. Voici quelques conseils pour vous aider :

- Utilisez votre compétence de départ dès que possible en l'incluant dans votre stratégie globale.
- Quand vous faites l'action "Travailler", faites en sorte d'avoir anticipé cette action afin de faire autant de tâches que possible.
- Investissez tôt dans les améliorations. Leurs bénéfices seront ainsi plus rentables car utilisables plus souvent.
- Les cartes peuvent vous donner une flexibilité bien venue lors de l'action "Travailler".
- Achetez des améliorations qui fonctionnent bien ensemble pour optimiser leurs bénéfices.
- Laissez des ouvriers dans le tourbillon jusqu'à la fin du jeu peut altérer votre stratégie si vous devez vous dépêcher de les secourir au dernier tour.
- Le placement de vos aérostats sur la grille ne sert pas uniquement à récolter des ressources et à activer des machines. C'est aussi utile pour bloquer vos adversaires et les priver d'un endroit dont ils ont désespérément besoin.
- Si possible, achetez autant d'échafaudages et de cartes que vous pouvez en un tour, plutôt que d'utiliser plusieurs tours pour acheter à chaque fois un seul exemplaire.
- Soyez vigilants sur les effets des grandes machines que vous achetez. Souvent, l'effet aura plus d'impact sur votre jeu que les PV que la machine rapporte en la construisant.

LISTE DES PETITES MACHINES

	CONSTRUCTION	ACTIVATION
FER SOMBRE	4	
SCOREUR SOMBRE	7	
DOUBLE CHARBON	5	
DOUBLE OR	5	
DOUBLE FER	3	
DOUBLE SCOREUR	8	
SCOREUR MÉTALLIQUE	5	
CHARBON DORÉ	5	
FER DORÉ	4	
SCOREUR DORÉ	7	
CHARBON LIQUIDE	6	
OR LIQUIDE	6	
FER LIQUIDE	6	
SCOREUR LIQUIDE	7	
SCOREUR SIFFLEUR	3	
SIFFLEUR	4	

LISTE DES MACHINES MOYENNES

CONSTRUCTION		ACTIVATION
SITE ALPHA	12	Dépensez 1 eau et 1 or pour déplacer un ouvrier et faire une construction, dans l'ordre de votre choix.
ARCHIVES	12	Piochez 3 cartes et gardez-en une. Défaussez les 2 autres.
AUTOMATISATION	8	Dépensez 1 fer pour faire une construction.
AMPLIFICATEUR	10	Dépensez 1 sifflet pour gagner une amélioration face visible du marché.
CONTRÔLEUR	8	Dépensez 1 eau pour activer n'importe quelle machine non-submergée de la grille.
GRUE	10	Dépensez 1 sifflet pour gagner 2 échafaudages.
RÉPARTITEUR	12	Un autre de vos aérostats est renvoyé sur votre plateau joueur (pas l'aérostat qui a activé cette machine).
ASCENSEUR	12	Dépensez 2 eau pour repositionner l'Ascenseur. Les aérostats présents sur l'Ascenseur sont renvoyés sur leurs plateaux joueurs. Les ouvriers du nouvel emplacement sont promus. Les ressources révélées et adjacentes à votre aérostat sont gagnées. En activant l'Ascenseur vous ne gagnez pas les 12 PV de sa construction. Cela ne déclenche pas de montée des eaux.
FORGE	12	Gagnez 3 fer.
MONTE-CHARGE	8	Dépensez 1 or pour secourir un ouvrier du tourbillon.
BIBLIOTHÈQUE	10	Dépensez 1 or pour gagner 1 carte.
ÉLÉVATEUR	12	Défaussez 1 carte pour déplacer 1 de vos ouvriers de la tour d'un étage vers le haut ou vers le bas.
PRESSE	12	Gagnez 1 carte.
ÉCHELLE DE CORDE	8	Dépensez 1 charbon pour secourir un ouvrier du tourbillon.
LABO SECRET	8	Dépensez 2 ressources au choix pour gagner une amélioration face visible du marché.
TERRASSE	10	Dépensez 1 fer et 1 charbon pour faire une construction et gagner un échafaudage, dans l'ordre de votre choix.
BOBINE TESLA	10	Dépensez 1 fer pour gagner un trophée face cachée au hasard dans la réserve.
CARTE AU TRÉSOR	12	Gagnez 5 PV.
CHAMBRE FORTE	10	Dépensez 1 ressource au choix pour gagner 2 sifflet.
SOUDEUSE	12	Dépensez 1 fer pour gagner 1 échafaudage.

LISTE DES GRANDES MACHINES

CONSTRUCTION

ACTIVATION

GLISSIÈRE À CHARBON

12

Tous les ouvriers des baraquements tombent d'un étage. Ceux qui tombent dans une ligne d'eau vont dans le tourbillon.

Dépensez 1 charbon pour déplacer 1 ouvrier.

DÉSASSEMBLEUR

10

Retirez du jeu une amélioration face visible du marché pour gagner les ressources correspondant au coût de l'amélioration.

MACHINE INFERNALE

12

Chaque joueur déplace l'un de ses ouvriers des baraquements vers le tourbillon.

Dépensez 1 fer pour secourir 1 ouvrier du tourbillon.

AUTO ARCHIVES

10

Gagnez 2 cartes.

Piochez 4 cartes et gardez-en 2. Défaussez les 2 autres.

USINE

10

Gagnez une petite machine face visible du marché.

Dépensez 1 charbon pour gagner 1 petite machine du marché.

DELTAPLANE

14

Dépensez 2 eau pour promouvoir l'un de vos ouvriers en le déplaçant de son échafaudage vers la tour, sans le changer de rangée.

JETPACK

10

Déplacez 1 ouvrier.

Dépensez 1 fer pour gagner 2 échafaudages.

Vous pouvez désormais placer les ouvriers une case plus haut sur la grille, au-dessus d'un échafaudage ou d'une machine, même s'il n'y a pas d'échafaudage pour les accueillir. Si un échafaudage est placé par-dessus ces ouvriers, les ouvriers sont placés sur la case libre la plus proche de l'échafaudage qui vient d'être positionné (mais pas au-dessus). Ceci est résolu dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif. Si aucune case n'est libre, l'ouvrier est placé sur la première case libre située au-dessus de cet échafaudage.

PÔLE DES MACHINES

10

Activez 2 machines différentes sur la grille.

Dépensez 1 eau pour activer n'importe quelle machine de la grille.

MÉGAPHONE

16

Gagnez 1 sifflet et chaque joueur gagne 1 trophée au hasard depuis la réserve (si disponible).

ATELIER

8

Gagnez une amélioration face visible du marché.

Échangez l'une de vos améliorations avec une amélioration face visible du marché.

LISTE DES GRANDES MACHINES (SUITE)

CONSTRUCTION

ACTIVATION

DÉCHARGE

10

Dépensez 1 fer et 1 eau pour gagner une machine partiellement submergée. Placez-la dans votre stock.

REFUGE

10

Placez tous vos ouvriers des baraquements sur cette machine.

Dépensez 1 or pour déplacer ou secourir un ouvrier vers ce Refuge.

Une fois construit, si au moins une partie du Refuge est submergée tous les ouvriers sur cette machine tombent dans le tourbillon. Les ouvriers peuvent être déplacés du Refuge vers une case d'échafaudage libre avec l'action de déplacement. Aucun aérostat ne peut être placé sur cette machine si des ouvriers sont présents.

BRADERIE

16

Placez sur cette machine une ressource au choix depuis la réserve.

Échangez la ressource présente sur la Braderie contre une ressource différente depuis la réserve.

Une fois construit, la ressource placée sur la Braderie devient un joker.

PONT À PÉAGE

14

Une fois construit, à chaque fois qu'un joueur fait un déplacement ou un sauvetage, il doit placer une ressource de son stock sur cette machine en plus du coût normal. Avec cette machine en jeu, il est possible qu'une ressource soit épuisée, rendant impossible de gagner cette ressource même si le joueur a de la place dans son stock. Si au moins une partie du Pont à péage se retrouve submergée, remettez toutes les ressources présentes dans la réserve.

Gagnez toutes les ressources présentes sur le Pont à péage.

MÉTAMORPHOSEUR

14

Défaussez 1 carte pour gagner 1 sifflet et 5 PV.

PIÈGE

12

Placez sur ce Piège tous les ouvriers recouverts par cette machine, ainsi que tous ceux adjacents.

Dépensez 1 sifflet pour déplacer un ouvrier du Piège vers une case libre d'un échafaudage.

Une fois construit, si au moins une partie du Piège est submergée, les ouvriers présents tombent dans le tourbillon. Aucun aérostat ne peut être placé sur cette machine si des ouvriers sont présents.

SALLE DES TROPHÉES

10

Gagnez 2 trophées au hasard depuis la réserve (si disponible).

Dépensez 1 or pour gagner un trophée au hasard depuis la réserve.

SURPLUS DE SIFFLETS

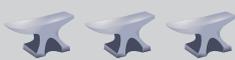
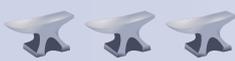
16

Gagnez 2 ressources au choix.

Dépensez 1 sifflet pour gagner 2 ressources au choix.

Une fois construit, les sifflets ne sont plus des joker. Si au moins une partie de cette machine se retrouve submergée, les sifflets redeviennent des joker.

LISTE DES AMÉLIORATIONS

	COÛT	EFFET	FIN DE PARTIE
ANTIQUAIRE		Dépensez 1 sifflet pour gagner 1 PV (sans limites).	4
POUMON NOIR		Vous pouvez utiliser le charbon pour remplacer toute ressource, sifflet inclus.	2
BUREAU D'ÉTUDES		Gagnez une carte dès que vous obtenez une machine (quelle que soit sa taille).	4
DUPLICATEUR		Dépensez 1 sifflet pour déplacer le jeton duplicateur sur une autre compétence de départ. Tant que ce jeton est sur une compétence de départ, vous pouvez utiliser cette dernière.	6
EXTENSION		En plaçant une machine, vous pouvez promouvoir un ou plusieurs de vos ouvriers lui étant adjacents.	8
EXTRACTEUR		Gagnez 1 des ressources de chacun des échafaudages que vous construisez.	6
POUMON DORÉ		Vous pouvez utiliser l'or pour remplacer toute ressource, sifflet inclus.	2
AUTOÉLÉVATEUR		Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 échafaudage pour déplacer 1 ouvrier.	3
POUMON D'ACIER		Vous pouvez utiliser le fer pour remplacer toute ressource, sifflet inclus.	2
CHALOUPE		Au lieu de perdre 5 PV par ouvrier dans le tourbillon en fin de partie, vous ne perdez aucun PV pour vos ouvriers dans le tourbillon.	5
MANIFESTE		Une fois par tour, vous pouvez défausser 1 carte pour gagner 2 charbon.	6
ENTREPÔT		Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 sifflet pour gagner 1 échafaudage.	5
PRÊTEUR SUR GAGES		Dépensez 2 ressources au choix pour gagner 1 PV (sans limites). Vous ne pouvez pas le faire quand la partie est terminée.	6
UNITÉ R&D		Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 sifflet pour gagner une amélioration face visible.	8
CHARGEUR RAPIDE		Quand vous activez une machine, gagnez 1 PV (sans limites).	2
ARCHIVISTE		Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 sifflet pour gagner 1 carte.	7
NAVETTE		Après avoir placé votre montgolfière, vous pourrez la renvoyer à quai sur votre plateau joueur à la fin de votre tour.	3

LISTE DES AMÉLIORATIONS (SUITE)

	COÛT	EFFET	FIN DE PARTIE
STABILISATEUR		Quand vous construisez 2 échafaudages ou plus durant votre tour, gagnez 3 PV.	
RÉSERVE		En fin de partie, gagnez 2 PV pour chacune de vos améliorations (celle-ci incluse).	
STOCK		À la fin de votre tour, si vous avez 8 ressources ou plus en stock, gagnez 2 PV.	
RENFORT		Quand vous construisez 1 échafaudage, gagnez 1 PV (sans limites).	
GRUE À TOUR		Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 échafaudage pour faire une construction.	
POUMON HUMIDE		Vous pouvez utiliser l'eau pour remplacer toute ressource, sifflet inclus.	
CERCLE VERTUEUX		Quand vous promouvez un ouvrier, gagnez un trophée au hasard (si disponible).	

LISTE DES TROPHÉES

TROPHÉE	EFFET
	Gagnez 4 PV
	Gagnez 6 PV
	Activez une machine active
	Construisez un échafaudage ou une machine

TROPHÉE	EFFET
	Gagnez 1 carte
	Déplacez 1 ouvrier
	Secourez 1 ouvrier du tourbillon
	Gagnez 1 échafaudage de n'importe quelle forme

TROPHÉE	EFFET
	Gagnez 1 petite machine
	Gagnez 1 amélioration face visible
	Gagnez 1 sifflet

LISTE DES COMPÉTENCES DE DÉPART

EFFET

PILOTE D'ÉLITE

Vous pouvez placer un aérostat sur un unique échafaudage (il ne doit pas dépasser de cet échafaudage). Vous collectez alors toute ressource adjacente à l'aérostat ainsi que celles qu'il recouvre. Tant que l'aérostat est sur l'échafaudage, personne ne peut placer de machine ou d'ouvriers sur les cases qu'il occupe.

AMIRAL

Quand vous construisez une machine, vous pouvez l'activer immédiatement.

AÉRONAUTE

Quand vous placez votre montgolfière sur la grille, les diagonales sont considérées adjacentes.

ARCHITECTE

Quand vous construisez un échafaudage qui génère au moins 2 PV, gagnez 2 PV supplémentaires.

CASSE-COU

Quand vous placez votre montgolfière sur la grille, vous pouvez activer les machines deux fois. L'activation a lieu immédiatement donc si la machine est submergée après la première activation, la seconde activation fonctionne tout de même.

ARTISAN

Quand vous construisez une machine, gagnez 2 sifflet.

CUIRASSÉ

Vous pouvez utiliser votre cuirassé pour pousser n'importe quel aérostat adverse (d'une case occupée ou d'un quai) et le renvoyer à quai sur le plateau joueur de son propriétaire.

CHANGEUR

Une fois par tour, vous pouvez échanger toute ressource contre 1 sifflet, ou 1 sifflet contre toute ressource.

CHEF INGÉNIEUR

Quand vous construisez une machine moyenne ou une grande machine, gagnez une amélioration face visible du marché.

SAVANT FOU

À la fin d'un tour durant lequel vous avez gagné au moins 1 carte, gagnez 1 carte supplémentaire.

PLANIFICATEUR

Quand vous gagnez 1 amélioration, gagnez une petite machine face visible du marché.

RÉQUISITIONNEUR

Une fois par tour, vous pouvez défausser 1 carte pour gagner 1 échafaudage, ou défausser 1 échafaudage pour gagner 1 carte.

RIVETEUR

À la fin d'un tour durant lequel vous avez gagné au moins 1 échafaudage, gagnez 1 échafaudage.

FOUILLEUR

Quand vous faites une action de déplacement (avec l'action "Travailler" ou d'une autre façon), gagnez 1 carte.

CONTREBANDIER

Quand vous faites une action de déplacement (avec l'action "Travailler" ou d'une autre façon), gagnez 1 ressource adjacente au nouvel emplacement de cet ouvrier.

CHEF D'ÉQUIPE

Quand vous placez un ouvrier sur un échafaudage, gagnez 4 PV par ouvrier sur une case d'échafaudage adjacente (que ce soit vos ouvriers ou ceux des adversaires).

TECHNICIEN

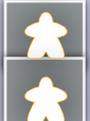
Quand vous gagnez 1 amélioration, vous pouvez activer n'importe quelle machine active de la grille, ou de votre stock.

LISTE DES CARTES

EFFET

BÉLIER	Vous pouvez placer l'un de vos aérostats sur un quai occupé (en renvoyant l'aérostat adverse sur son plateau joueur).
PLANS	Gagnez 2 cartes de la pioche.
AUMÔNE	Gagnez depuis la réserve 1 ressource de chaque type que vous ne possédez pas dans votre stock.
CONSTRUCTION	Dépensez 1 or pour construire un échafaudage ou une machine.
RÉGULATEUR	Renvoyez un de vos aérostats à quai sur votre plateau joueur.
RÉINITIALISATION	Défaussez n'importe quel nombre de cartes pour gagner le même nombre de cartes +1 depuis la pioche.
GRAND MARCHÉ	Dépensez 3 charbon et 2 fer pour gagner une grande machine face visible du marché.
FABRICATION	Gagnez 1 échafaudage depuis le haut d'une des trois piles d'échafaudage du marché.
MARCHÉ	Dépensez 3 fer pour gagner une machine moyenne face visible du marché.
AMÉLIORATION X	Dépensez 1 or pour gagner la première amélioration face cachée du marché.
RECYCLAGE	Gagnez les 2 ressources présentes sur 1 des échafaudages visible du marché. Puis, placez cet échafaudage en bas de sa pile. Si c'était le dernier échafaudage de sa pile, gagnez simplement ses ressources.
CONTRÔLE À DISTANCE	Activez n'importe quelle machine active de la grille, ou de votre stock.
RUÉE	Dépensez 1 or pour déplacer 1 ouvrier.
PASSAGE SECRET	Déplacez 1 ouvrier de la tour d'un étage vers le haut ou vers le bas.
PETIT MARCHÉ	Dépensez 2 charbon pour gagner une petite machine face visible du marché.
TEMPÊTE	Renvoyez tous les aérostats sur leurs plateaux joueur respectifs.
LANCER DE CORDE	Dépensez 1 or pour secourir 1 ouvrier du tourbillon.
COFFRE AU TRÉSOR	Gagnez 2 sifflet.
OCCASION UNIQUE	Piochez 3 cartes et gardez-en 1. Défaussez les 2 autres.
AMÉLIORATION	Dépensez 2 ressources au choix pour gagner une amélioration face visible du marché.

LISTE DES ICÔNES

	DÉPLACER UN OUVRIER VERS UNE CASE LIBRE D'UN ÉCHAFAUDAGE		GRANDE MACHINE		QUAND VOUS GAGNEZ CECI		UNE RESSOURCE
	DÉPLACER UN OUVRIER DE LA TOUR D'UN ÉTAGE VERS LE HAUT OU LE BAS		MACHINE MOYENNE		GAGNEZ CECI DEPUIS LA RÉSERVE OU LE MARCHÉ		UNE CERTAINE QUANTITÉ DE RESSOURCES
	PROMOUVOIR UN OUVRIER D'UN ÉCHAFAUDAGE VERS LA TOUR		PETITE MACHINE		1x PAR TOUR VOUS POUVEZ FAIRE CECI UNE FOIS PAR TOUR		EAU (RESSOURCE)
	DÉPLACER UN OUVRIER DU TOURBILLON VERS UNE CASE LIBRE D'UN ÉCHAFAUDAGE		ACTIVER UNE MACHINE		FIN DE PARTIE GAGNEZ CECI À LA FIN DE LA PARTIE		FER (RESSOURCE)
	DÉPLACER OU SECOURIR UN OUVRIER		TOUT OUVRIER SOUS OU ADJACENT À CETTE MACHINE, EST PLACÉ SUR CETTE MACHINE		FIN DE TOUR VOUS POUVEZ FAIRE CECI À LA FIN DE VOTRE TOUR		OR (RESSOURCE)
	PLACER UN OUVRIER DANS LE TOURBILLON		GAGNER UNE MACHINE PARTIELLEMENT SUBMERGÉE		RETIREZ DU MARCHÉ RETIREZ L'ÉLÉMENT DE GAUCHE DU MARCHÉ ET REMPLACEZ-LE PAR L'ÉLÉMENT DE DROITE		CHARBON (RESSOURCE)
	LES OUVRIERS DANS LA TOUR		CONSTRUIRE UNE MACHINE		ÉCHANGEZ L'ÉLÉMENT DE GAUCHE AVEC L'ÉLÉMENT DE DROITE		SIFFLET (RESSOURCE JOKER)
	LES OUVRIERS DANS LES BARAQUEMENTS		CONSTRUIRE UNE MACHINE OU UN ÉCHAFAUDAGE		DÉPENSEZ L'ÉLÉMENT DE GAUCHE ET GAGNEZ L'ÉLÉMENT DE DROITE		UN DE VOS AÉROSTATS
	TOUS LES OUVRIERS DES BARAQUEMENTS DESCENDENT D'UN ÉTAGE		CONSTRUIRE UN ÉCHAFAUDAGE		DÉPLACEMENT DANS LA DIRECTION DE LA FLÈCHE		UN AÉROSTAT ADVERSE
	PLACER UN OUVRIER ADJACENT À UN AUTRE OUVRIER		CONSTRUIRE UN ÉCHAFAUDAGE RAPPORTANT AU MOINS 2 PV		POUSSER PLACEZ VOTRE AÉROSTAT SUR UN EMPLACEMENT DE QUAI DÉJÀ OCCUPÉ ET RETOURNEZ L'AUTRE AÉROSTAT SUR SON PLATEAU JOUEUR		LES CASES DIAGONALES SONT CONSIDÉRÉES ADJACENTES À VOTRE MONTGOLFIÈRE
	DÉFAUSSER		PLACER UN AÉROSTAT SUR UN ÉCHAFAUDAGE		RETOUR À QUAI RENVOYEZ UN OU PLUSIEURS AÉROSTATS VERS LEUR PLATEAU JOUEUR		VOTRE MONTGOLFIÈRE ACTIVE LES MACHINES DEUX FOIS
	INTERDICTION		UN ÉCHAFAUDAGE		1x PAR TOUR VOUS POUVEZ ÉCHANGER CES ÉLÉMENTS UNE FOIS PAR TOUR		AMÉLIORATION FACE VISIBLE
	PLATEAU JOUEUR		OUVRIER AU-DESSUS D'UN ÉCHAFAUDAGE		DÉPENSEZ L'ÉLÉMENT DU HAUT ET GAGNEZ L'ÉLÉMENT DU BAS		AMÉLIORATION FACE CACHÉE
	DÉPLACER LE JETON DUPLICATEUR VERS UNE AUTRE COMPÉTENCE DE DÉPART						UNE CARTE
							UN TROPHÉE FACE CACHÉE