

# Ley Weaver


Playtest rules (EN/FR)





coffeefueled games

## Français

Tissez des lignes telluriques afin de satisfaire des besoins magiques.


-  Les *Sources* produisent de l'énergie de tous types, destinée à être acheminée vers les sanctuaires.
-  Les *Fonctions* permettent aux lignes telluriques de se croiser ; les lignes entrent par une face et ressortent par la face directement opposée.
- Chaque face d'un hexagone ne peut être traversée que par une seule ligne, et les lignes ne peuvent ni se croiser ni se toucher, sauf au niveau des jonctions.

Les *Sanctuaires* peuvent accepter différents types d'énergie.

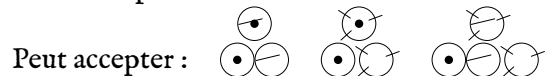
À chaque tour, lancez le dé puis tracez une ligne tellurique continue depuis une  vers un sanctuaire qui accepte cette énergie. Ne laissez aucune ligne tellurique se croiser (sauf à l'intérieur d'une .

Le dé a cinq sigils uniques représentant les énergies produites ce tour-ci, ainsi qu'un symbole qui est un combinaison des cinq sigils :



Un résultat  représente n'importe quel symbole et peut être relié à n'importe quel sanctuaire.

Certains sanctuaires peuvent accepter plusieurs énergies et présentent des combinaisons de symboles. Par exemple :





### Objectif :



- La partie se termine immédiatement lorsque vous produisez une énergie que vous ne pouvez pas connecter à un sanctuaire.
- Marquez +1 pour chaque ligne tellurique complétée avec succès.
- 12 points : rituel accompli, bravo.
- 18 points : vous êtes un tisseur maître, remarquable.
- 24 points : exploit véritablement légendaire.

## English

Weave leylines to fulfill magical needs.


-  *Wellsprings* produce energy of all types for delivery to shrines.
-  *Functions* allow leylines to cross each other, lines pass from one face to the direct opposite face.
- Each face of a hex may be crossed by only one line, and lines may not cross or touch aside from at junctions.

*Shrines* can accept different types of energy.

Each turn, roll, then draw a continuous leyline from a  to a shrine that accepts that energy. Do not allow any leylines to cross (except within a .

The dice bears five unique sigils representing the energy produced in that turn, and one combination of all five :



A roll of  represents any sigil and may be connected to any shrine.

Some shrines can accept multiple energies and have combinations of marks. For example :



### Goal :

- The game ends immediately when you produce energy you cannot connect to a shrine.
- Score +1 for each successfully completed leyline.
- 12 points : Successful ritual, well done.
- 18 points : You're a master weaver, exceptional.
- 24 points : Truly legendary achievement.

## Français

### SÉQUENCE DE TOUR

- Commencez sur ○ avec 7 provisions.
- Les provisions et les outils sont suivis dans les cases de la piste de ressources :
  - Provisions : une diagonale pour acquises, une croix pour dépensées
  - Outils : un trait vertical pour acquis, une croix pour dépensés
- À chaque tour :
  1. Choisissez une direction (N/E/S/O) et **dépensez 1 provision**.
  2. Lancez le crayon et lisez le déplacement → et leffondrement ⇩.
  3. Vous pouvez ajuster le résultat de 1 → (ajouter ou soustraire) au coût de 2 provisions. Vous devez vous déplacer au moins 1 case.
  4. Déplacez-vous en vous arrêtant aux bords ou aux cases bloquées si rencontrées.
- Tracez votre chemin : vous pouvez revenir en arrière et croiser votre propre tracé tant que les cases ne sont pas effondrées.
- Pour chaque ⇩, remplissez des cases de votre chemin avec ■, en commençant depuis ○.

### RÉSOLUTION EN FIN DE DÉPLACEMENT

- Résolvez la case sur laquelle vous **terminez votre déplacement** si elle contient un symbole :
    - ○ Départ aucun effet
    - + Cache gagnez **3 provisions**
    - △ Ruines gagnez **1 outil**
    - ⚠ Danger sautez votre prochain déplacement (ou dépensez **1 outil**)
    - 🏛 Temple gagnez **15 points** une fois par partie
    - 🚪 Portail évadez-vous immédiatement
    - ■ Bloqué / Effondré infranchissable (vous ne pouvez pas vous arrêter sur ces cases)
- La difficulté de la carte est indiquée par des ⇩ à côté du titre (aucun pour facile, quatre pour la plus difficile).

### RÉCOLTE ET FIN DE PARTIE

- Si vous ne pouvez pas ou choisissez de ne pas dépenser de provisions pour vous déplacer :
  - Lancez comme d'habitude.
  - Ne vous déplacez pas.
  - Gagnez **1 provision par → obtenu**.
  - Appliquez leffondrement normalement.
- La partie se termine si :
  - Vous atteignez le 🚪
  - Leffondrement vous rattrape
- Score (si vous vous échappez) :
  - +1 par provision ou outil dépensé
  - +3 par provision non dépensée
  - +7 par outil non dépensé
  - +15 si vous avez visité le Temple

## English

### TURN SEQUENCE

- Start on ○ with 7 **supplies**.
- Supplies and tools are tracked in the supply track boxes :
  - Supplies : single diagonal for gathered, cross for spent
  - Tools : single vertical for gathered, cross for spent
- Each turn :
  1. Choose a direction (N/E/S/W) and **spend 1 supply**.
  2. Roll pencil and read movement → and collapse ⇩.
  3. You may adjust the roll by 1 → (add or subtract) at a cost of 2 supplies. You must move at least 1 square.
  4. Move, stopping at edges or blocked squares if encountered.
- Draw your path, you may backtrack and cross your path unless squares are collapsed.
- For each ⇩, fill in path squares with ■, starting from ○.

### ENDING MOVEMENT

- Resolve the square where you **end your movement** if it has a symbol :
    - ○ Start no effect
    - + Cache gain **3 supplies**
    - △ Ruins gain **1 tool**
    - ⚠ Hazard skip next movement (or spend **1 tool**)
    - 🏛 Temple - gain **15 points** once per game
    - 🚪 Portal escape immediately
    - ■ Blocked / Collapsed impassable (you cannot land on these)
- Map difficulty is indicated by ⇩ next to the title (none for easy, four for hardest).

### FORAGING AND ENDING

- If you cannot or choose not to spend supplies to move :
  - Roll as normal.
  - Do not move.
  - Gain **1 supply per movement → rolled**.
  - Collapse as normal.
- The game ends if :
  - You reach the 🚪
  - Collapse catches up to you
- Scoring (if you escape) :
  - +1 per spent supply or tool
  - +3 per unspent supply
  - +7 per unspent tool
  - +15 if you visited the Temple

# Cargo Bay Iota

Playtest rules (EN/FR)



coffeefueled games

## Français

**Objectif** : placer autant de cargaison que possible et minimiser l'espace perdu.

- Vous chargez un vaisseau comportant trois cales.
- Les cases bloquées sont inutilisables.
- Certaines cales ont des **conditions**. Les conditions s'appliquent uniquement à cette cale.
- Vous aurez besoin de : cette carte, un crayon et un dé à six faces.

### À chaque tour :

1. Lancez le dé pour obtenir **trois options de cargaison**.
2. Choisissez **une** option et placez-la dans **n'importe quelle** cale ; vous pouvez la faire pivoter ou la retourner.
3. Notez les points que vous gagnez.
4. Remplissez les cases occupées au crayon.

### Règles de chargement :

- Une pièce de cargaison doit tenir entièrement dans une seule cale.
- Elle ne peut pas chevaucher des cases bloquées ni de la cargaison déjà placée.
- Les pièces peuvent être pivotées ou retournées (miroir).
- Le placement doit respecter la ou les condition(s) de cette cale.

**Conditions** (s'appliquent uniquement dans cette cale) :

- **Fragile** (†) : chaque pièce placée doit toucher un mur.
- **Volumineux** (□) : seules les pièces de taille **4+** peuvent être placées dans cette cale.
- **Anti-gravité** (†) : la cale doit être remplie en partant du **haut** vers le bas.
- **Dangereux** (Δ) : marquez toutes les cases adjacentes comme protégées (X). Ces cases ne comptent pas comme vides et ne peuvent pas être utilisées pour le placement. Elles peuvent se superposer à d'autres zones protégées.

### Fin de partie :

- La partie se termine immédiatement si vous **ne pouvez placer** aucune des trois pièces proposées, **ou**
- si vous **choisissez de ne pas placer** de pièce.

### Score :

- Les pièces placées rapportent selon leur difficulté : **Facile = 0, Moyen = +1, Difficile = +2**.
- **Espace perdu** : **-1** par case vide dans chaque cale.
- Une cale parfaitement remplie (aucune case vide) rapporte +5.
- Chaque condition sur une cale parfaitement remplie ajoute +5.

## English

**Aim** : place as much cargo as possible and minimise wasted space.

- You are loading a ship with three cargo holds.
- Blocked squares are unusable.
- Some holds have **conditions**. Conditions apply only to that hold.
- You will need : this card, a pencil, and a six-sided die.

### Each turn :

1. Roll to get **three cargo options**.
2. Choose **one** option and place it into **any** hold, you may rotate or flip it.
3. Record any points you earn.
4. Fill in the occupied cells in pencil.

### Packing rules :

- A cargo piece must fit entirely within a single hold.
- It may not overlap blocked cells or previously placed cargo.
- Pieces may be rotated or reflected (flipped).
- The placement must obey that hold's condition(s).

**Conditions** (apply only within that hold) :

- **Fragile** (†) : every placed piece must touch a wall.
- **Bulk** (□) : only pieces of size **4+** may be placed in this hold.
- **Anti-Gravity** (†) : the hold must be filled from the **top** down.
- **Hazardous** (Δ) : mark all adjacent spaces as shielded (X). These spaces do not count as empty and may not be used for placements. They may overlap other shielding.

### Game end :

- The game ends immediately if you **cannot place** any of the three offered pieces, **or**
- you **choose not to place** a piece.

### Scoring :

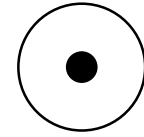
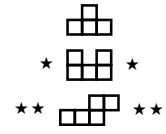
- Placed piece score based on difficulty : **Easy = 0, Medium = +1, Hard = +2**.
- **Wasted space** : **-1** per empty cell in each hold.
- A perfectly packed hold (no empty spaces) scores +5.
- Each condition on a perfectly packed hold adds +5.

Tread Lightly

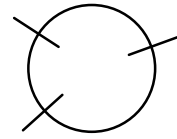
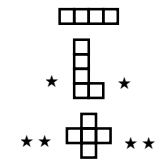
Cargo Bay Iota

Ley Weaver

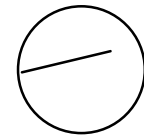
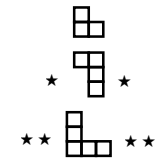
1



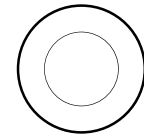
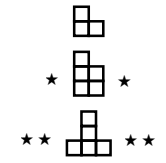
2



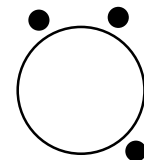
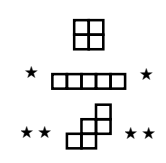
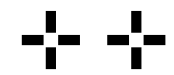
3



4



5



6

