
HEROES OF
FAIRY TAIL
フェアリーテイル
Règles du jeu
©M-A/F-T
Kaedama
DON'T PANIC GAMES

HEROES OF FAIRY TAIL

フェアリーテイル

Le Royaume de Fiore est en danger !

De multiples menaces et adversaires terrorisent
sa population et mettent en péril sa stabilité.
Heureusement, les guildes d'aventuriers comme Fairy Tail sont là.
Mais elles ne sont plus seules car c'est à vous
de recruter de nouveaux héros pour partir à l'aventure !

· Crédits ·

Un jeu par la team KAEDAMA
(Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)

ÉDITÉ PAR DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Litardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Ghislain Masson
Conception graphique : Clémence Gouyon
Traduction : Nicolas Lion
Correction : Mélissa Veludo
Fabrication : Nicolas Aubry
SYNERGY GAMES
Don't Panic Games
38 rue Notre Dame de Nazareth,
75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

©HIRO MASHIMA · KODANSHA/Fairy Tail project · TV TOKYO.
All Rights Reserved. Licensed by Kodansha Ltd., through MEDIATOON LICENSING

· Aperçu ·

Une partie de *Heroes of Fairy Tail* se déroule en 3 manches. À chaque manche, les joueurs vont recruter des héros dans leur équipe puis les envoyer combattre ou accomplir des missions afin de gagner des points de Prestige. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de Prestige l'emporte.

· Matériel ·

- ★ 60 cartes Héros 1-60/75
- ★ 42 cartes Adversaire /42
- ★ 18 tuiles Constellation
- ★ 15 cartes Mission 61-75/75
- ★ 3 dés (1 vert, 1 jaune, 1 rouge)
- ★ 1 piste de score Prestige
- ★ 24 pions Dégâts
- ★ 4 jetons d'Activation
- ★ 12 jetons Objectif (en 4 couleurs)
- ★ 4 jetons Prestige (en 4 couleurs)



· Mise en place ·

1 Placez la piste de Prestige au centre de l'aire de jeu. Placez le jeton Prestige de la couleur de chaque joueur près de la piste.



2 Séparez les cartes Mission en 3 piles : B, A et S.

Mettez à part les cartes départ de chacune des 3 piles.

Mélangez chaque pile et placez-les au centre de l'aire de jeu.

Placez la carte de départ correspondante (son blason est plus foncé), face révélée, au-dessus de chaque paquet.

3 Placez les tuiles Constellation sur l'aire de jeu, face cachée.

4 Formez une pile avec les cartes Adversaire face cachée. Piochez les 3 premières cartes Adversaire, révélez-les et formez une ligne avec ces 3 cartes.

5 Chaque joueur récupère le jeton d'Activation et les 3 jetons Objectif de sa couleur.

6 Formez une pile avec les cartes Héros. Mélangez-la et placez-la, face cachée sur l'aire de jeu.



· Déroulement d'une partie ·

Une partie de Fairy Tail se déroule en 3 manches. Chaque manche comporte 4 phases à jouer dans l'ordre.

Première phase : Préparation



Distribuez 5 cartes Héros face cachée depuis le paquet de cartes Héros à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main et les regarde secrètement.

Deuxième phase : Recrutement

En même temps, chaque joueur choisit l'une des cartes Héros qu'il a en main et la place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont passées au joueur de gauche.
Ensuite, chaque joueur révèle la carte choisie et la place dans son équipe : soit à gauche, soit à droite des cartes déjà placées. Il n'est pas possible de laisser un espace entre 2 héros ou de placer une carte entre 2 héros déjà posés. S'il n'y a pas encore de cartes déjà placées, la carte est posée devant le joueur sans contraintes.



Cette phase est répétée jusqu'à ce que tout le monde ait placé 4 cartes Héros sur les 5 distribuées. Les cartes restantes sont défaussées.

Anatomie d'une carte Héros

Points de Force

1

Énergie

Foudre

Feu

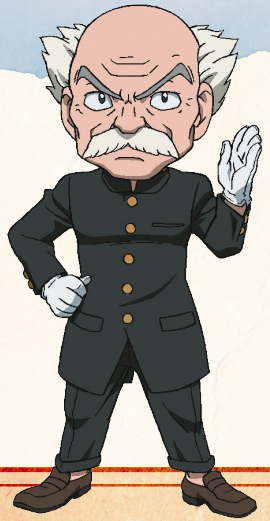
Glace



Emplacement Prestige

En fin de manche, si cet emplacement n'est pas recouvert, le joueur gagne le nombre de points de Prestige indiqué.

Action



C'est le moment le plus important du jeu.
Réfléchissez bien à ce qui va vous servir ou non pendant le tour.
Pas la peine d'enchaîner des combats si vous n'avez pas d'espaces pour accueillir les pions Dégâts ! Pas la peine de vous soigner si vous ne prenez pas de blessures avant !

Placement des cartes

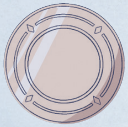
En plaçant astucieusement les cartes les unes par rapport aux autres, il est possible de former des icônes complètes représentant les énergies des héros. Il y en a de 3 types : Foudre, Feu et Glace.



Ces énergies servent à encaisser des dégâts plus tard dans la manche. Quand un joueur reçoit un dégât, il place 1 pion Dégâts sur l'énergie correspondante, ou sur n'importe quelle énergie disponible si ce n'est pas précisé.







De plus, certains héros disposent d'emplacements pour les dégâts qui ne comportent pas de symboles d'énergie. Ces emplacements peuvent accueillir des pions Dégâts du moment qu'ils ne sont pas spécifiques à un type d'énergie particulier.



Attention, certains de ces emplacements génériques comportent aussi des points de Prestige, qui ne sont gagnés en fin de manche qu'à condition de ne pas être recouverts par 1 pion Dégâts.

Troisième phase : l'aventure

À tour de rôle, les joueurs partent à l'aventure et accomplissent différentes actions. Chaque joueur place son jeton d'activation sur la carte la plus à gauche de sa ligne de héros.

1er tour

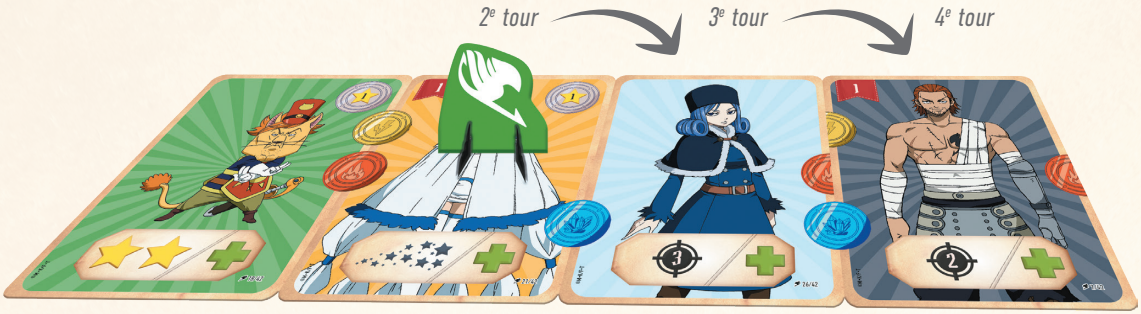


Déterminez le premier joueur

Pour déterminer un premier joueur, chaque joueur calcule les points de Force de son équipe en additionnant les symboles présents sur chacune de ses cartes Héros. Le joueur qui en a le plus commence cette phase. En cas d'égalité, les joueurs concernés comparent qui a le plus de Force sur sa carte Héros la plus à gauche. S'il y a à nouveau égalité, ils comparent la seconde carte, puis la troisième, etc., jusqu'à ce qu'une différence se fasse. Si rien ne permet de déterminer un premier joueur, le joueur le plus jeune commence.

Menez l'aventure

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur accomplit une des actions indiquées par la carte où se situe son jeton d'activation. Ensuite, le jeton est décalé sur la carte suivante vers la droite et c'est au tour du joueur suivant jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé l'action de la carte la plus à droite de leurs cartes Héros.



Il y a plusieurs actions possibles. Lorsqu'il y a 2 actions séparées par un trait, vous devez choisir l'une d'entre-elles.

❖ Combattre



En fonction du chiffre affiché, cette action permet d'affronter 1, 2 ou 3 adversaires.
Pour chaque adversaire affronté, le joueur lance l'un des 3 dés, sachant que chaque dé ne peut être pris qu'une seule fois.

S'il est possible de lancer moins de dés que le chiffre indiqué, il n'est pas possible d'en lancer plus. Le dé vert affiche des résultats moins dangereux que le dé jaune, qui lui-même est moins risqué que le dé rouge.

Pour pouvoir l'emporter, il faut que tous les dégâts indiqués par les dés puissent être encaissés. Il faut donc que pour chaque dégât, le joueur trouve sur ses cartes Héros un symbole non recouvert d'un pion Dégâts où il va placer un pion Dégâts. Attention, certains types de dégâts ne peuvent aller que sur un type d'énergie (Feu, Foudre, Glace) spécifique.

Détail des combats page 14





Dans tous les cas, si tous les dégâts ne peuvent pas être encaissés, les combats sont perdus. Si les combats sont victorieux, le joueur récupère une carte Adversaire par combat remporté. Chaque carte rapporte des points de Prestige en fin de partie.

Une fois que vous avez fini de combattre, tirez de nouvelles cartes Adversaire jusqu'à ce qu'il y en ait à nouveau 3 visibles.



Détail des cartes Adversaire page 15

❖ Partir en mission



Le joueur choisit l'une des 3 cartes Mission disponibles sur laquelle il n'y aucun de ses jetons Objectif.
Pour la valider, il doit remplir la condition demandée au centre de la carte. Le plus souvent, ce sera d'encaisser plusieurs blessures d'un type particulier, ou déterminées par un dé. D'autres missions, nécessitent d'avoir un nombre indiqué de cartes Adversaire.
Si ces conditions sont remplies, le joueur avance son pion sur la piste de Prestige d'autant de cases que l'icône de points de Prestige non recouvert le plus à gauche de la carte. Il place l'un de ses jetons Objectif dessus. Si tous les emplacements de la carte sont recouverts, la carte Mission est placée en dessous du paquet et la suivante est révélée. Les joueurs qui avaient des jetons Objectif dessus les récupèrent.



Visez la première place !
Finir une mission en premier rapporte beaucoup plus de points pour le même coût que la seconde place.



❖ Piocher une tuile Constellation

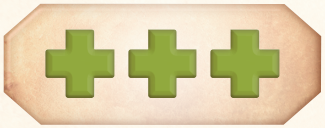


Cette action permet de prendre au hasard une tuile Constellation.

Il y en a de 3 types :

- Les tuiles (effet immédiat) sont défaussées une fois jouées. Elles ne nécessitent pas d'emplacement.
- Les tuiles ▼ ▼ ▼ peuvent remplacer une action et se posent au-dessus d'une case d'action de l'une de vos cartes. Si la carte est conservée pour les manches suivantes, les tuiles placées dessus le sont également.
- Les tuiles ▼ ▼ ▼ peuvent être jouées pour ralentir un adversaire.

❖ Se soigner



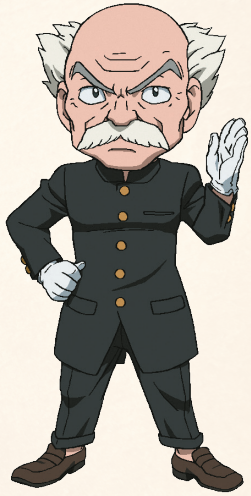
Pour chaque symbole le joueur enlève un jeton de Dégâts de l'une de ses cartes Héros.

Quand vous vous soignez, les emplacements comportant des points de Prestige sont votre priorité !

❖ Briller



Le joueur avance sur la piste de Prestige d'autant de cases que la valeur indiquée dans l'étoile.



❖ Ne rien faire



Certains héros n'ont aucune action sur leur carte. Dans ce cas, ils ne font aucune action lors de leur activation. Néanmoins, il est possible de placer une tuile Constellation sur cet emplacement, auquel cas la nouvelle action placée peut être accomplie lors de l'activation du héros.

Quatrième phase : Le retour à Fairy Tail

Lors de cette phase, si un joueur a des emplacements de Dégâts comportant des points de Prestige non recouverts par des pions Dégâts, il avance son pion d'autant de cases sur la piste de Prestige.
Puis tous les pions de Dégâts accumulés sur les cartes Héros sont défaussés.

Enfin, chaque joueur défausse 3 des cartes Héros de sa ligne de Héros. Il n'est pas possible de laisser des trous ou de permuter la position de 2 cartes. En revanche, il est obligatoire de glisser les cartes vers la gauche ou la droite pour refermer les trous.

Il reste donc une carte après la première manche, et 2 après la seconde. S'il s'agit de la troisième manche, procédez à la **· Fin de partie ·**. Sinon, recommencez une nouvelle manche en commençant par **Première phase : Préparation**.



· Fin de partie ·

Il est désormais temps de voir qui l'emporte !

Chaque joueur avance son pion sur la piste de Prestige d'autant de cases que de points rapportés par ses cartes Adversaire.

Le joueur qui a le plus de Prestige l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de cartes Adversaire l'emporte.

Les dés de Combat

Il y a 3 dés de Combat différents : le vert, le jaune et le rouge.
Le dé vert est le plus facile, le dé rouge est le plus difficile.

Dé vert

 x 4

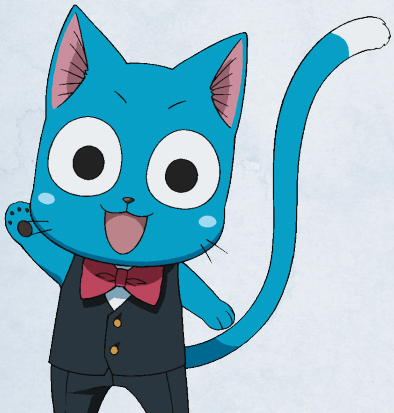
Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

L'adversaire a manqué ! Ouf !



Dé Jaune

 x 2

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 2 pions de Dégâts et posez-les sur 2 emplacements disponibles d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 2

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement (Énergie Foudre) disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement (Énergie Glace) disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

Dé Rouge

 x 1

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 2

Prenez 2 pions de Dégâts et posez-les sur des emplacements disponibles de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 1 pion de Dégâts et posez-le sur un emplacement (Énergie Foudre) disponible d'une de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 2 pions de Dégâts et posez-les respectivement sur un emplacement Énergie Foudre et sur un emplacement Énergie Feu disponibles de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

 x 1

Prenez 2 pions de Dégâts et posez-les sur des emplacements (Énergie Feu) disponibles de vos cartes Héros. Si ce n'est pas possible, le combat est perdu.

Anatomie d'une carte Adversaire

Couleurs

Il existe 4 couleurs : marron, vert, bleu et rouge. Les couleurs désignent des catégories d'adversaires qui se ressemblent. Il est intéressant de collectionner des couleurs différentes !

Points de Prestige

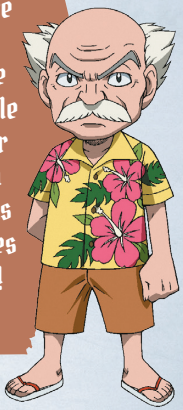
Les points sont gagnés en fin de partie.

Points de Prestige conditionnels

Ces points sont gagnés si les conditions indiquées sont respectées :



Certaines cartes Adversaire valent plus de points de Prestige si elles font partie d'une collection. C'est valable pour vous, mais aussi pour les autres. N'hésitez pas à leur mettre des bâtons dans les roues en leur prenant les cartes dont ils ont besoin !





COLLECTION
Ces cartes valent plus de points si elles peuvent faire partie d'une série de 3 cartes de couleur différente. Une carte ne peut être comptée que dans une seule collection à la fois.



MAJORITÉ
Le joueur remporte des points de Prestige supplémentaires s'il a le plus de cartes Adversaire avec ces couleurs en fin de partie. En cas d'égalité, ce bonus n'est pas remporté.



Le joueur remporte des points de Prestige supplémentaires s'il a le plus de points de force en fin de partie. En cas d'égalité, ce bonus n'est pas remporté.



NOMBRE DE CARTES
En fin de partie, le joueur remporte des points de Prestige supplémentaires s'il a au moins autant de cartes Adversaire que le nombre indiqué.



COULEUR
En fin de partie, le joueur avance d'un point de Prestige par carte de cette couleur.



CONSTELLATION
En fin de partie, le joueur avance d'un point de Prestige par tuile Constellation sur ses cartes et en sa possession.

Détail des tuiles Constellation

Une tuile Constellation peut être une tuile à effet immédiat ou à activer.

Tuiles à effet immédiat



Un adversaire doit placer 3 pions Dégâts sur ses cartes Héros. S'il ne peut pas, il doit placer autant de pions Dégâts que possible.



Un adversaire lance les dés vert et jaune. Il doit placer sur ses cartes Héros autant de pions Dégâts que le résultat indiqué par les dés. S'il ne peut pas, il doit placer autant de pions Dégâts que possible.

Tuiles à activer

Sur son propre jeu



Le joueur enlève tous les pions Dégâts présents sur ses cartes Héros.



Le joueur enlève 1 pion Dégâts de l'une de ses cartes Héros puis peut accomplir une Mission.



Le joueur combat jusqu'à 3 adversaires.



Le joueur avance de 3 cases sur la piste de Prestige.

Sur le jeu de l'adversaire



Cette tuile se joue sur un emplacement d'action d'une carte Héros appartenant à un adversaire comportant l'icône Constellation. L'action devient : Prenez une tuile Constellation et lancez le dé jaune. Placez sur vos cartes Héros autant de pions Dégâts qu'indiqué sur le dé.



Cette tuile se joue sur un emplacement d'action d'une carte Héros appartenant à un adversaire comportant l'action Briller. L'action devient : Avancez d'une case sur la piste de Prestige et désignez un adversaire qui avance également d'une case.



Cette tuile se joue sur un emplacement d'action d'une carte Héros appartenant à un adversaire comportant l'action Combat. L'action devient : Combattez jusqu'à 2 cartes mais ajoutez le dé rouge en plus pour ces combats.