

Fantasy Realms

ÉDITION DELUXE



20 minutes



Âge 14+



3-6 joueurs

MATÉRIEL :

95 cartes

100 pochettes de cartes

1 livret de règles

1 bloc de score

L'édition Deluxe de Fantasy Realms comprend le jeu d'origine Fantasy Realms ainsi que son extension Le Trésor maudit (cartes marquées ♣) et les deux cartes promos, Bouffon et Phénix (cartes marquées ★). Vous pouvez jouer des manières suivantes :

- le jeu de base tout seul ;
- le jeu de base et les cartes *Objet maudit* ;
- le jeu de base et les familles supplémentaires ;
- le jeu de base, les cartes *Objet maudit* et les familles supplémentaires ;
- tout en rajoutant les cartes promos à n'importe laquelle de ces options !

APERÇU

Dans une partie de Fantasy Realms, vous piochez des cartes du paquet ou de la défausse afin de former les meilleures combinaisons possible. La victoire revient au joueur totalisant le plus de points.

Chaque carte contient quatre informations : son nom, sa famille, sa force de base, et ses bonus et/ou malus.

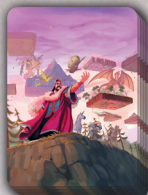
- 1 Nom** – Chaque carte possède un nom unique.
- 2 Famille** – Chaque famille possède une couleur distincte. Il existe dix familles de base : Armée, Seigneur, Sorcier, Arme, Artefact, Créature, Terrain, Climat, Vague, et Flamme, plus trois jokers.
- 3 Force de base** – La force de base dans ces familles est comprise entre 0 et 40.
- 4 Bonus ou malus** – Chaque carte possède soit un bonus, soit un malus (certaines cartes possèdent les deux), qui dépend des autres cartes de votre main (voir page 2 : DÉCOMPTÉ DU SCORE).
- 5** Les cartes familles supplémentaires sont marquées ♣ dans cette zone.



NOTE : Lorsque les familles supplémentaires sont mentionnées sur les cartes, elles sont signalées par un crâne ♣. Vous pouvez ignorer ces derniers si vous jouez sans les familles supplémentaires, puisque les cartes correspondantes ne sont pas utilisées.

Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs :

Pioche



Zone de la défausse



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mise en place : Mélangez les cartes 1 à 55. Distribuez 7 cartes à chaque joueur. Choisissez le premier joueur au hasard. Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Tour : Durant son tour, chaque joueur choisit de piocher la première carte du paquet ou de piocher n'importe quelle carte face visible dans la défausse. Le premier joueur doit piocher une carte du paquet. À la fin de son tour, chaque joueur doit jeter une carte dans la défausse. Les cartes de la défausse doivent être étalées afin que chaque joueur puisse les voir.

Fin de la partie : La partie s'achève lorsqu'il y a dix cartes dans la défausse. Le joueur ayant alors le plus de points en main est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus bas total de force de base gagne la partie.

Ceci ne concerne que le jeu de base. Référez-vous aux sections sur les objets maudits et les familles supplémentaires (page 8) pour utiliser l'extension *Le Trésor maudit*.

DÉCOMPTE DU SCORE

À la fin de la partie, additionnez la force de base des cartes de votre main en appliquant tous les bonus et malus. Ne tenez compte que des cartes que vous avez en main (sauf en ce qui concerne *Mirage* et *Métamorphe*, qui peuvent copier le nom et la famille d'une carte que vous n'avez pas en main). Ignorez les cartes masquées.



Les cartes de vos adversaires n'ont pas d'effet sur le calcul de vos points.

Voici la liste des termes utilisés dans la partie « Bonus et Malus » des cartes :

AVEC

Si une carte reçoit un bonus **AVEC** telle autre carte ou tel type de carte, alors elle ne reçoit ce bonus qu'une fois.

EXEMPLE : Vous avez la *Baguette magique* et deux **SORCIERS**. Vous n'obtenez qu'une seule fois le bonus de + 25.



POUR CHAQUE

Une carte qui reçoit un bonus ou un malus **POUR CHAQUE** carte d'un certain type reçoit ce bonus ou ce malus pour chaque carte de votre main du type spécifié.



MASQUER

Le malus de certaines cartes demande de **MASQUER** des cartes. Une carte qui a été masquée n'a ni nom, ni famille, ni bonus ou malus, ni force de base.



MASQUÉ SAUF AVEC

Cette carte est masquée selon les règles ci-dessus, **SAUF** si vous avez en main une des cartes citées.



EFFACER

Ce bonus spécial permet d'**EFFACER** les malus ou une partie des malus d'autres cartes. Une carte dont le malus a été effacé conserve sa famille, sa force de base et son bonus. Les malus sont effacés avant d'être appliqués.



Les autres bonus et malus sont clairement expliqués sur la carte elle-même.

EXEMPLES DE SCORE

Fantasy Realms EDITION DELUXE		
NOM DU JOUEUR	JOE	
1 BASE	9	
+/-		
SOUS-TOTAL	+50	
2 BASE	40	
+/-	0	
SOUS-TOTAL	40	
3 BASE	27	
+/-	0	
SOUS-TOTAL	27	
4 BASE	32	
+/-	0	
SOUS-TOTAL	32	
5 BASE	13	
+/-	+40	
SOUS-TOTAL	53	
6 BASE	0	
+/-	0	
SOUS-TOTAL	0	
7 BASE	4	
+/-	+45	
SOUS-TOTAL	49	
8 BASE		
+/-		
SOUS-TOTAL		
9 BASE		
+/-		
SOUS-TOTAL		
TOTAL	260	

Lors du calcul de son score, le joueur annonce que le **Mirage** copie le nom et la famille de l'**Orage**.

Notez que le vrai **Orage** éteindrait le **Feu de forêt**, mais la copie ne confère pas ce malus.

Le malus de l'**Inondation** devrait normalement masquer le **Feu de forêt**.

Toutefois, la **Montagne** efface ce malus : le **Feu de forêt** continue de ravager les flancs de la **Montagne** alors même que l'**Inondation** s'étend à ses pieds.

L'**Élémental d'air** totalise un bonus de 45 points grâce à la **Fumée**, la **Tornado** et le faux **Orage**.



Carte un



Carte deux



Carte trois



Carte quatre



Carte cinq



Carte six



Carte sept

Voici une des mains rapportant le plus de points :



Carte un



Cartedeux



Carte trois



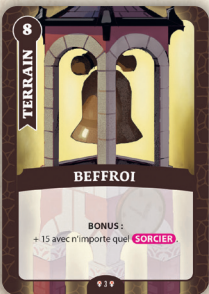
Carte quatre



Carte cinq



Carte six



Carte sept

Fantasy Realms	
ÉDITION DELUXE	
NOM DU JOUEUR	JOE
1 BASE	2
+/-	+100
SOUS-TOTAL	102
2 BASE	3
+/-	0
SOUS-TOTAL	3
3 BASE	4
+/-	+10
SOUS-TOTAL	44
4 BASE	5
+/-	+150
SOUS-TOTAL	155
5 BASE	6
+/-	0
SOUS-TOTAL	6
6 BASE	7
+/-	+10
SOUS-TOTAL	47
7 BASE	8
+/-	+15
SOUS-TOTAL	23
8 BASE	
+/-	
SOUS-TOTAL	
BASE	
+/-	
SOUS-TOTAL	
TOTAL	380

*La feuille de score permet de comptabiliser une huitième carte ainsi que des points supplémentaires, ce qui devrait permettre de prendre en compte le Nécromancien ainsi que les plus grandes mains des parties utilisant les familles supplémentaires.

Notez que vous devez utiliser le *Livre des mutations* pour changer n'importe laquelle de ces cartes en un **SORCIER** (à part la *Reine*, qui doit manier l'Épée et le Bouclier), afin d'obtenir les bonus de la *Chandelie* et du *Belfroi*. Utiliser le *Livre* pour changer la famille d'une carte n'a pas d'effet sur un bonus qui cite le nom de cette carte. Cela n'influe que sur les bonus qui impliquent une famille précise.

Vous pouvez également calculer le score grâce à l'application disponible sur <http://wizkids.io/FRAApp> !

QUESTIONS & RÉPONSES

Q : Que se passe-t-il si deux cartes se contredisent ?

R : Dans certaines combinaisons, il arrive que des cartes s'affectent l'une l'autre. Dans ce cas, commencez par déterminer, dans cet ordre, ce que sont le *Doppelgänger*, le *Mirage*, puis le *Métamorphe*. Ensuite, utilisez le *Livre des mutations*. Suivez alors les instructions qui demandent d'effacer un malus ou une partie d'un malus. Pour finir, appliquez tous les malus, en commençant par les cartes qui ne sont pas masquées par d'autres cartes.

EXEMPLE : Vous possédez un *Blizzard* (qui masque les **VAGUES**), une *Inondation* (qui masque les **FLAMMES**) et les **TERRAINS**), un *Feu de forêt* (qui masque les **TERRAINS**) et une *Caverne* (qui efface les malus sur les **CLIMATS**). Pour commencer, la *Caverne* efface le malus du *Blizzard*. Une fois son malus effacé, le *Blizzard* ne peut plus affecter l'*Inondation*, qui éteint donc le *Feu de forêt* et noie la *Caverne*. Toutefois, bien qu'elle soit masquée au même titre que le *Feu de forêt*, la *Caverne* a quand même, dès le départ, effacé le malus du *Blizzard*. Les cartes actives dans votre main sont le *Blizzard* et l'*Inondation*. Si vous n'aviez pas la *Caverne*, l'*Inondation* serait masquée et le *Blizzard* ainsi que le *Feu de forêt* seraient actifs.

Q : Que se passe-t-il si le Doppelgänger copie le Basilic ?

R : Si aucune carte n'efface leurs malus, les deux cartes seront masquées. Les Magiciens se sont longtemps creusé la tête à propos de la reproduction de ces espèces.

Q : Comment fonctionne le Livre des mutations ?

R : Le *Livre des mutations* change la famille d'une autre carte. Cela doit être appliqué avant tout autre bonus ou malus. Cela ne change pas les malus, ni les bonus, ni la force de base de la carte visée.



Le nom de la carte visée ne change pas non plus et les bonus d'autres cartes citant nommément la carte visée demeurent donc inchangés.

Q : Les Éclaireurs protègent-ils mes Armées contre le Feu de forêt ?

R : Non. Le texte de la carte *Éclaireurs* dit : « Efface le mot **ARMÉE** de tous les *Malus*. » Puisque le mot **ARMÉE** n'apparaît pas sur le *Feu de forêt*, ce dernier masque les **ARMÉES** normalement.



Q : Pouvez-vous expliquer le Métamorphe et le Mirage ?

R : Ces cartes prennent le nom et la famille de n'importe quelle autre carte du jeu appartenant à une des familles nommées – cela comprend aussi les cartes qui ne sont pas dans votre main. En général, vous jouez cette carte afin de pouvoir donner un bonus à une autre carte de votre main, donc le nom et la famille de la carte que vous copiez doivent être précisément ceux qui vous intéressent. Il est possible, toutefois, que seule la famille du joker vous importe, et pas son nom. C'est une option valide.



Par exemple, si vous avez besoin d'une **ARME**, quelle qu'elle soit, pour compléter une main d'*Arbres-Mondes* et donner un bonus à la *Forge*, vous pouvez annoncer « Le *Métamorphe* devient une **ARME** générique ».

De plus, la force de base demeure toujours 0 – ce qui peut servir si vous cherchez à composer une suite pour la *Gemme de Loi*. Vous pouvez aussi choisir de ne pas utiliser le pouvoir d'un joker, et de conserver son nom et sa famille originaux.



LE TRÉSOR MAUDIT ☠

L'extension Fantasy Realms : Le Trésor maudit se compose de deux parties qui peuvent être ajoutées au jeu de base, séparément ou combinées.

Un véritable magot truffé d'Objets maudits forme un paquet de cartes séparé. Ces cartes ne vont pas dans votre main mais sont jouées devant vous. Lorsqu'elles sont utilisées, elles sont retournées face cachée et valent généralement des points négatifs (elles sont maudites, après tout !) à la fin de la partie. Certaines donnent des points positifs, mais ont des effets négatifs.

Trois nouvelles familles représentant de nouvelles structures et de nouveaux habitants du royaume sont ajoutées à votre jeu de base. Elles offrent de nouvelles façons de se combiner avec d'autres cartes et augmentent l'importance de la zone de défausse.

Changements de règles

Puisque les nouvelles familles vont diluer le jeu et rendre plus difficile l'élaboration de combinaisons, le jeu a été élargi pour rétablir l'équilibre. Au début de la partie, tirez 8 cartes au lieu de 7 et conservez une main de 8 cartes tout au long de la partie.

Par ailleurs, la fin de la partie est déclenchée lorsque **12 cartes** se trouvent dans la zone de défausse, au lieu de 10.

Première partie : Objets maudits

Les Objets maudits forment un paquet de cartes distinct du jeu normal (*elles ont des dos différents*).

Au début de la partie, mélangez le paquet et distribuez à chaque joueur une carte Objet maudit, face visible.

Pendant votre tour, vous pouvez choisir une des 3 options suivantes pour votre carte Objet maudit face visible :

1) Ne rien faire avec votre carte Objet maudit. Elle reste face visible devant vous et vous pourrez l'utiliser lors d'un prochain tour.

2) Défausser votre carte Objet maudit face visible à la fin de votre tour. Elle va dans une pile de défausse séparée, face visible (*pas dans la zone de défausse*). Ensuite, vous piochez un nouvel Objet maudit et vous le posez devant vous, face visible. Si la pioche d'Objets maudits est épuisée, mélangez les cartes de la pile de défausse et réutilisez-les.

3) Utiliser la carte Objet maudit. Certaines cartes vous donnent une action qui remplace votre tour normal ; d'autres peuvent être jouées à tout moment pendant votre tour, y compris avant de prendre une carte dans la pioche ou la défausse, ou après avoir défaussé une carte. Lorsque vous utilisez un Objet maudit, retournez la carte face cachée et gardez-la devant vous. Toutes les cartes Objet maudit retournées face cachée affectent le score à la fin



de la partie (*la plupart, mais pas toutes, donneront des points négatifs*).

À la fin de votre tour, piochez une nouvelle carte Objet maudit pour remplacer celle que vous avez jouée.

Quelle que soit l'option que vous choisissez, à la fin de votre tour, vous devriez toujours avoir exactement une carte Objet maudit face visible et éventuellement un certain nombre de cartes cachées. Vous pouvez consulter vos cartes cachées à tout moment, mais jamais celles de vos adversaires.

Lorsque vous jouez avec les règles pour 2 joueurs (*tirer 2 cartes et en défausser une*), ne tirez pas d'Objets maudits avant d'avoir 7 ou 8 cartes en main, selon la version du jeu avec laquelle vous jouez.

Deuxième partie :

Bâtiments, Extérieurs, Morts-vivants

Il y a 3 nouvelles familles qui peuvent être ajoutées au jeu : **BÂTIMENTS**, **EXTÉRIEURS** et **MORTS-VIVANTS**. Elles sont identifiées à l'aide d'un symbole  au bas de la carte. Il faut toutes les ajouter en même temps (ainsi que la carte **Jardin**). Vous devez également laisser la carte **Beffroi** de la famille **TERRAIN** dans la boîte, car elle est remplacée par une carte du même nom dans la famille **BÂTIMENTS**.



LES FAMILLES

BÂTIMENTS et MORTS-VIVANTS

Aucune règle spéciale.

EXTÉRIEURS – main étendue :

Le *Génie* et le *Leprechaun* dans la famille des **EXTÉRIEURS** permettent d'ajouter de nouvelles cartes à votre main à la fin du jeu – de la même façon que le *Nécromancien* fonctionne dans le jeu de base. Ces tirages ont lieu avant tout MASQUE, effet *Doppelgänger*, etc., et avant tout score de **MORT-VIVANT**.

Lorsque vous utilisez ces cartes dans n'importe quelle combinaison, il y a une nouvelle règle : vous ne pouvez jamais avoir plus de 9 cartes dans votre main, quelle que soit la raison. Ceci s'applique également au *Portail* de la section Objets maudits de cette extension. Si, à un moment donné, vous avez plus de 9 cartes en main, vous devez immédiatement défausser des cartes dans la zone de défausse jusqu'à ce que vous atteigniez 9 cartes. Les cartes défaussées de cette manière ne doivent pas avoir déjà été utilisées pour tirer des cartes supplémentaires.

NOTE : Si vous jouez avec les objets maudits mais sans les familles supplémentaires et que vous terminez la partie avec 9 cartes en main, défaussez-en une pour n'en avoir que 8.

QUESTIONS & RÉPONSES TRÉSOR MAUDIT

La **Gemme de Loi** ne fournit aucun bonus supplémentaire dans une partie avec des mains de 8 cartes.

Le **Juge** obtient un bonus pour les pénalités dans la main qui ne sont pas effacées. Les pénalités qui sont partiellement effacées (comme le mot « **ARMÉES** » avec les **Éclaireurs** et le **Navire de guerre**) lui donnent quand même le bonus.

La **Chapelle** nécessite exactement 2 cartes parmi les familles indiquées. Cela signifie que vous pouvez avoir 2 **SEIGNEURS** ou un **EXTÉRIEUR** et un **MORT-VIVANT**, mais vous n'obtiendrez pas le bonus si vous avez 2 **SORCIERS** et un **MORT-VIVANT** ou 1 carte de chacune des familles suivantes : **SEIGNEUR**, **SORCIER** et **EXTÉRIEUR**. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes dans votre main des autres familles n'étant pas indiquées sur la **Chapelle**.

Si vous prenez une carte vous indiquant de « **remplacer votre tour** » grâce aux **Gants de voleur** ou le **Plan de la décharge**, vous ne pouvez pas effectuer un tour normal.



VARIANTES

Parties à 2 joueurs

Mise en place : Les deux joueurs partent chacun sans aucune carte. À chaque tour, les joueurs ont le choix entre prendre une carte face visible dans la défausse, ou piocher deux cartes dans le paquet puis en défausser une des deux. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à avoir chacun sept cartes en main.

Tours : Une fois leurs sept cartes en main, les joueurs enchaînent les tours selon les règles du jeu standard.

Fin de la partie : La partie prend fin lorsque chaque joueur a sept cartes et qu'il y a au moins douze cartes dans la défausse.

Si vous jouez avec les familles supplémentaires : Continuez de la manière décrite dans la mise en place jusqu'à ce que chaque joueur ait 8 cartes. La partie prend fin lorsqu'il y a au moins 14 cartes dans la défausse.

Les royaumes du chaos, pour 3-7 joueurs

Mise en place : Chaque joueur reçoit sept cartes. Écartez du jeu toutes les cartes qui n'ont pas été distribuées. Établissez une limite de temps pour la partie. Cinq minutes conviendront pour des joueurs expérimentés et un peu plus pour des joueurs débutants. Privilégiez un espace de jeu assez vaste pour que les joueurs puissent circuler.

À la place de son vrai texte, le *Nécromancien* peut, après la fin de la période d'échange, piocher trois cartes supplémentaires dans le paquet puis en choisir une des trois, qu'il ajoute à sa main.

Déroutement : Commencez à chronométrer. Il n'y a pas de tours : tout le monde peut échanger en même temps des cartes, au ratio d'une pour une.

Fin de la partie : À la fin du temps imparti, chaque joueur calcule son score. Celui dont le score est le plus élevé gagne.

Si vous jouez avec les familles supplémentaires : Chaque joueur reçoit 8 cartes.



FAMILLE	NOM
ARMÉE	Infanterie naine, Archers Elfes, Chevaliers, Cavalerie légère, Éclaireurs
ARTEFACT	Livre des mutations, Gemme de Loi, Rune de Protection, Bouclier de Keth, Arbre-Monde
CRÉATURE	Basilic, Dragon, Hyde, Phénix ★, Licorne, Destrier
BÂTIMENT 🏰	Beffroi*, Château, Chapelle, Crypte, Donjon
FLAMME	Chandelle, Élémental de Feu, Forge, Éclair, Feu de forêt
VAGUE	Source de vie, Inondation, Île, Marécage, Élémental d'Eau
TERRAIN	Beffroi*, Caverne, Élémental de Terre, Forêt, Jardin 🌿, Montagne
SEIGNEUR	Impératrice, Roi, Princesse, Reine, Chef de guerre
EXTÉRIEUR 🌳	Ange, Démon, Génie, Juge des âmes, Leprechaun
MORT-VIVANT 🧟	Reine des Ténèbres, Chevalier de la Mort, Goule, Liche, Spectre
ARME	Arc elfique, Baguette magique, Épée de Keth, Dirigeable, Navire de guerre
CLIMAT	Élémental d'Air, Blizzard, Orage, Fumée, Tornade
JOKER	Doppelgänger, Mirage, Métamorphe
SORCIER	Dresseur, Collectionneur, Enchanteresse, Bouffon ★, Nécromancien, Démoniste

* Le Beffroi compte comme un Bâtiment si on utilise les familles supplémentaires.
Remplacez alors la carte Beffroi classique par la carte Beffroi 🏰.

Cartes 🌳 : Ces cartes ne sont incluses que si on utilise les familles supplémentaires.

Cartes ★ : Celles-ci sont des cartes promos. Elles peuvent être incluses dans la partie que vous jouiez avec ou sans les familles supplémentaires ou les trésors maudits.

CRÉDITS

Conception : Bruce Glassco
Illustrations : Anthony Cournoyer
Maquette : Patricia Rodriguez
Édition : Summer Mullins
Versión française : Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Traduction : Shan Deraze, Nicolas Lion
Correction : Mélissa Veludo, Nicolas Badoux
Adaptation graphique : Cindy Bourgeot
Chef de projet : Nicolas Lion
Communication : Julie Debonne
Fabrication : Nicolas Aubry  **SYNERGY GAMES**
www.dontpanicgames.com

Remerciements à nos testeurs :
 Amory Fischer, Amy Wellen, Chris Fishel, Coleman Charlton, Dave Platnick, Dave Platnick, Elinor Glassco, Julie Glassco, Lisa Glassco, Morgan Dontanville, Peter Lewellen, Rick Glassco, Roderick Schertler, Sarah Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Wendy Qualls, and Meg et David Glassco-Polsdorfer.

Remerciements spéciaux à Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer et Elinor Glassco pour leurs suggestions sur les cartes.

© 2024 WizKids/NECA LLC. Wizkids et tous les marques et logos concernés sont des marques déposées par Wizkids. Tous droits réservés.





WIZKIDS
www.wizkids.com

EP
DONNEZ
 OU
RECYCLEZ


 OU
 
 OU
 

ASSOCIATION
 MAGASIN
 DÉCHÉTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr