

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# CHÂTEAU DE FABLE

Le jeu de déconstruction de deck de Friedemann Friese, pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

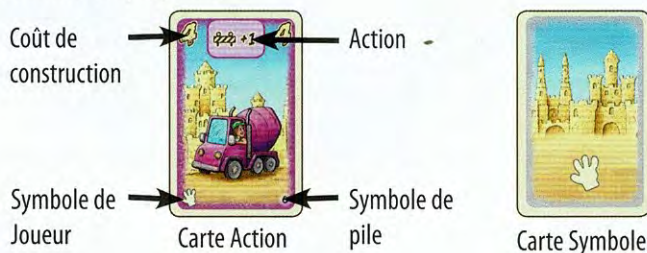
## BUT DU JEU

C'est les vacances, et vous êtes sur la plage. Tout n'est que paix et harmonie. Par pur amour de la vie, vous commencez à construire un château de sable. Mais... que font vos voisins ? Partout, des châteaux de sable s'élèvent. C'est bien vous qui allez construire le plus haut, le plus vaste, le plus beau château de sable ! Soudain, tout le monde est lancé dans la compétition.

Chacun construit des châteaux de sable à l'aide des matériaux qu'il trouve à portée de main. Qui réussira à se débarrasser de tous les matériaux disponibles pour remporter la compétition ? Chacun pour soi et tous contre les autres, c'est comme ça que ça se passe, ici. Fréquemment, vous pourrez « faire cadeau » à vos voisins de matériaux inutiles, mais au final, vous êtes le seul maître d'œuvre : le joueur qui saura prendre les meilleures décisions l'emportera. *Le terme fable utilisé ici en lieu et place de sable n'est pas qu'un hommage volontaire à Friedemann ou à la thématique.*

## MATÉRIEL

• 236 cartes (59 par joueur)



• 4 Plateaux de Joueur



• 25 pions Pièce en bois



• 4 anneaux en bois



• 4 disques en bois



## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE





Ouvrez les deux paquets de cartes. **Attention, ne mélangez pas ces cartes !** Toutes les cartes sont pré-triées, vous pouvez donc les distribuer aux joueurs de la façon suivante :

Le premier paquet de cartes comprend 4 piles de Départ, une par joueur ; chacune de ces piles comporte 30 cartes. Séparez les piles en fonction du symbole de Joueur , , ,  figurant sur le coin inférieur gauche, au recto de chacune des cartes. Chaque joueur prend une de ces piles de Départ et la place **sans la mélanger**, face cachée devant lui. Ces piles sont déjà pré-triées pour votre première partie.

Le deuxième paquet de cartes contient 4 tas de Fable, un par joueur ; chacun de ces tas comporte 29 cartes. Les tas de Fable sont séparés par des cartes blanches (ces cartes blanches n'ont pas d'utilité dans le jeu). Placez les 2 premières cartes de chaque tas de Fable (la Carte Symbole et la carte Action jaune portant votre symbole de Joueur) à côté de vos piles de Départ. Vous n'avez pas besoin des tas de Fable restants pour la première partie.

Si vous jouez à moins de quatre joueurs, placez les cartes en surplus (piles de Départ et tas de Fable), séparées par des symboles de Joueurs, dans les sachets en plastique.



Le premier paquet de cartes contient les quatre piles de Départ, que vous pourrez distinguer grâce à leurs symboles de Joueur : , , , .



Le second paquet de cartes contient les quatre tas de Fable, séparés par des cartes blanches.

Pour l'instant, vous n'avez besoin que de

la Carte Symbole et de la carte Action jaune portant votre symbole de Joueur.



# MISE EN PLACE ET RÈGLES DE BASE

**2.**

Prenez les éléments suivants :

- 1 plateau, 1 anneau en bois et 1 disque en bois à votre couleur.
- 1 pile de Départ (30 cartes), 1 Carte Symbole et 1 carte Action jaune comportant votre symbole de Joueur.

Placez les pions Pièce au centre de la table, à portée de main de chaque joueur. Pour votre première partie, vous n'en aurez besoin que vers la fin de la partie.



**3.**

Placez votre pile de Départ face cachée à gauche de votre plateau : elle constitue votre pioche. Vous essaierez de construire TOUTES ces cartes ou de vous en débarrasser d'une manière ou d'une autre. (En début de partie, les pioches de tous les joueurs comportent les mêmes cartes).

Pour votre première partie (d'initiation), ces cartes sont pré-triées. Ne mélangez pas votre pioche, commencez directement à jouer.

Au début de la partie, piochez les 6 premières cartes de votre pile de Départ : elles vont constituer votre main. Les cartes sont décrites au bas de cette page.

**1.**

**Ceci est votre chantier.**

Votre château de sable s'élèvera ici.  
Vous gérez / vous construisez / vous gagnez !

**4.**

Placez votre plateau devant vous, en ménageant suffisamment d'espace au-dessus et en dessous pour les cartes qui seront construites pendant la partie.

Placez votre disque en bois sur le dessus de votre pioche, et votre anneau en bois sur l'anneau dessiné sur votre plateau.



**9.**

Placez votre Carte Symbole entre le chantier de votre voisin gauche et le vôtre. Pendant la partie, votre voisin de gauche recevra des cartes en « cadeau » de votre part ; vous les placerez face cachée sur cette carte.



**7.**

Ce sont les 6 premières cartes de votre main.



**8.**

Placez la carte Action jaune à gauche de votre chantier. Vous pouvez l'utiliser une fois par tour, à n'importe quel moment. Avec cette carte, vous faites « cadeau » à votre voisin d'une des cartes de votre main. Pas de regret, donné, c'est donné !

**7a.**

Vous construisez des cartes vertes dans la première colonne.

Une fois construite, cette carte vous permet de piocher 1 carte supplémentaire.

**7b.**

Vous construisez des cartes rouges dans la deuxième colonne.

Si vous choisissez de construire des cartes, cette carte, une fois construite, vous permet de construire 1 carte supplémentaire.

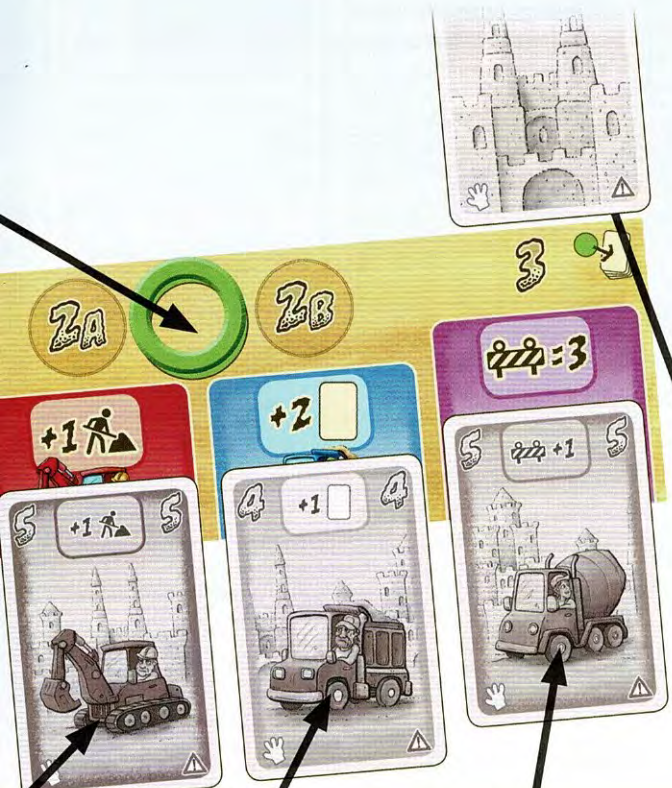




5.

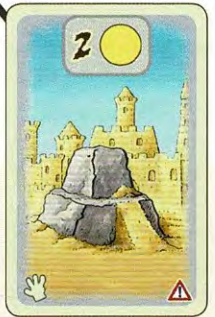
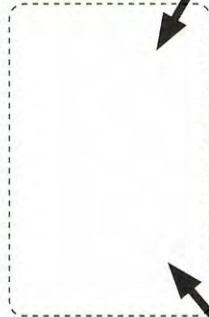
Votre plateau vous indique ce que vous faites durant chaque tour.

- 1 Piocher des cartes → 2A Construire une carte OU 2B Piocher plus de cartes → 3 Vérifier la limite de votre main. Fini !



6.

Ceci est votre défausse. Pendant la partie, vous défaussez des cartes face visible ici.



7f.

Vous ne pouvez pas construire les cartes Pièce, mais en revanche, ces cartes valent une ou plusieurs pièces lorsque vous vous en servez pour payer les coûts de construction !

TOUTES les cartes valent 1 pièce et peuvent être utilisées pour payer des coûts de construction. Cette carte Pièce en vaut même 2 !

Après avoir construit, placez toutes les cartes utilisées face visible dans votre défausse.



7e.

Vous construisez des châteaux de sable au-dessus de votre plateau.

Cette carte ne comporte pas d'action, mais son coût de construction est très bas. Votre but étant de vous débarrasser de toutes vos cartes, construire rapidement des cartes à bas coût peut être avantageux.

7c.

Vous construisez des cartes bleues dans la troisième colonne.

Si vous renoncez à construire, cette carte, une fois construite, vous permet de piocher 1 carte supplémentaire.

7d.

Vous construisez des cartes violettes dans la quatrième colonne.

Cette carte, une fois construite, vous permet de conserver 1 carte supplémentaire dans votre main à la fin du tour.





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Maintenant que vos chantiers de construction sont tous prêts, vous pouvez commencer à jouer.

**La particularité de ce jeu :** vous ne jouez pas les uns après les autres. Au lieu de cela, vos tours se déroulent simultanément. **Pas de panique ! Châteaux de Fable** n'est pas un jeu en temps réel. La rapidité n'a pas d'importance. Prenez autant de temps que vous le souhaitez pour jouer votre tour. En revanche, si vous attendez trop longtemps, les autres joueurs vont commencer à vous lancer des boulettes de papier ou d'autres objets du même genre.

## Déroulement du tour des joueurs

Au début de la partie, placez votre disque en bois au centre de la table.

**Étape 1.** Piochez des cartes et ajoutez-les à votre main.

Puis décidez :

**Étape 2A.** Soit vous construisez des cartes...

**Étape 2B.** ...soit vous piochez des cartes supplémentaires.

**Étape 3.** À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas conserver plus d'un certain nombre de cartes dans votre main.

Vous pouvez utiliser votre carte jaune une fois par tour, à n'importe quel moment. Utilisez-la après l'Étape 1 - Piocher des cartes, et avant l'Étape 3 - Vérifier la limite de votre main.

Finalement, reprenez votre disque en bois qui se trouve au centre de la table et replacez-le sur votre pioche. Ainsi, les autres joueurs peuvent voir que vous avez terminé votre tour.

**Commencez simultanément :** lorsque tout le monde est prêt, donnez le signal, et commencez tous votre tour. Prenez votre disque en bois, qui se trouve sur votre pioche, et placez-le au centre de la table. Tant qu'il y a encore, tout le monde peut voir que votre tour est toujours en cours (« je n'ai pas fini ! »).

Procédez maintenant aux trois étapes suivantes et à vos décisions personnelles. Bien entendu, vos adversaires ont eux aussi leurs propres plans et leurs décisions seront probablement différentes des vôtres.

**Étape 1. Piocher des cartes** + [carte] : piochez 2 cartes, comme indiqué sur votre plateau, PLUS les cartes supplémentaires auxquelles vous avez droit si vous avez déjà construit des cartes vertes. Ajoutez ces cartes à votre main.

Pour accélérer le début de la partie, lors de la mise en place, vous pouvez déjà piocher 6 cartes et les ajouter à votre main. Dans ce cas, ne piochez pas de cartes lors du premier tour de jeu !

**Exemple :** Rachel pioche 3 cartes, et les ajoute à sa main.

**Étape 2. Effectuer des actions :** décidez si vous allez effectuer les actions rouges OU les actions bleues.

Signifiez votre décision en déplaçant votre anneau en bois vers la gauche, sur [Za] ou vers la droite sur [Zb] (sinon, croyez-en notre expérience, vous oublierez rapidement votre décision et sans le faire exprès, vous risquez d'effectuer les deux actions).

**2A. Actions rouges – Construire une carte de votre main +1 [icône] :** construisez une des cartes de votre main, comme indiqué sur votre plateau, et placez-la sur la case correspondante de votre plateau. Placez les cartes vertes sur la première colonne, les rouges sur la deuxième, et ainsi de suite. Placez les châteaux de sable au-dessus de votre plateau, car ces cartes ne permettent aucune action.

Les cartes possèdent chacune un coût de construction différent, inscrit en haut de la carte. Payez ce coût de construction avec les cartes restantes de votre main. Chaque carte vaut 1 pièce, les cartes Pièce valent 2 ou 3 pièces, selon la valeur qu'elles affichent. Placez toutes les cartes utilisées pour payer les coûts de construction face visible dans votre défausse.

Seules les cartes violettes ou jaunes peuvent être utilisées durant le tour où elles ont été construites. Les cartes vertes, rouges ou bleues ne peuvent être utilisées qu'à partir du tour qui suit celui où elles ont été construites.

Si vous aviez déjà construit d'autres cartes rouges auparavant, vous pouvez construire une carte supplémentaire de votre main pour chaque +1 [icône], du moment que vous payez tous les coûts de construction. Une carte rouge spéciale vous confère une réduction sur les coûts de construction (**voir le chapitre « vos 32 cartes de départ »**).

**Exemple :** Rachel décide de construire la carte bleue et la place dans la troisième colonne. Elle paye les coûts de construction de 4 pièces en défaussant la carte Pièce et deux cartes supplémentaires de sa main. Ces trois cartes sont placées dans sa défausse.



OU

**2B. Actions bleues – Piocher des cartes supplémentaires + [ ] :** au lieu de construire, piochez 2 cartes supplémentaires, comme indiqué sur votre plateau, PLUS les cartes supplémentaires conférées par les cartes bleues construites aux tours précédents. Ajoutez ces cartes à votre main.

Si vous piochez des cartes supplémentaires, vous ne pouvez bien entendu pas construire, et vous devrez probablement défausser les cartes dépassant la limite de votre main à la fin du tour.

**Astuce :** lors du premier tour, vous avez 6 cartes en main. Nous vous conseillons vivement d'en construire une, pour bien commencer la partie. Attendez les tours suivants pour utiliser les actions bleues afin de « piocher des cartes supplémentaires ».

**À n'importe quel moment du tour (facultatif)**

**Actions jaunes :** vous pouvez utiliser les actions jaunes une fois par tour, à n'importe quel moment du tour. En général, vous le faites après avoir pioché des cartes, et avant de vérifier la limite de votre main. Après avoir utilisé une action jaune, pour vous en souvenir plus facilement, retournez cette carte face cachée jusqu'à la fin de votre tour.

« **Cadeau** » à votre voisin : dans chaque partie, la même action jaune est toujours disponible. Quand vous utilisez cette action, faites « cadeau » à votre voisin de gauche d'une des cartes de votre main. Placez cette carte face cachée sur votre Carte Symbole, que vous avez placée sur votre gauche, entre le chantier de votre voisin et le vôtre.

**Astuce :** offrir une carte à votre voisin est une bonne chose, car vous vous en débarrassez sans avoir besoin de la construire. Honnêtement, c'est bien plus utile que ce que la plupart des débutants pensent. Bien sûr, vous pourriez garder toutes vos cartes et les utiliser comme de pièces au tour suivant (si leurs actions ne correspondent pas à vos plans ou si leur coût de construction est trop élevé). C'est la raison pour laquelle, au début, vous n'oserez pas faire cadeau de vos cartes, sauf si vous dépassez la limite de votre main et que vous êtes forcés de défausser des cartes. Il vous faudra apprendre à le faire.

**Étape 3. Vérifier la limite de votre main [ ] :** à la fin de votre tour, vérifiez la limite de votre main. Vous ne pouvez pas garder dans votre main plus de cartes qu'indiqué par cette limite. Ainsi, vous pouvez conserver au maximum 3 cartes dans votre main, comme indiqué sur votre plateau, PLUS les cartes supplémentaires accordées par cartes violettes déjà construites. Si vous dépassez cette limite, choisissez les cartes en excès dans votre main et placez-les face visible dans votre défausse.

**Fin du tour et « cadeaux » :** après avoir vérifié la limite de votre main, prenez votre disque en bois, qui se trouve au centre de la table, et remplacez-le sur votre pioche. Ainsi, les autres joueurs peuvent voir que votre tour est fini. Quand tous les joueurs ont récupéré leur disque en bois, vérifiez tous ensemble si vous avez reçu des « cadeaux ».

Si au moins une carte face cachée se trouve sur TOUTES les cartes Symbole, prenez tous la première carte de la pile se trouvant sur la Carte Symbole à votre droite et placez-la face visible dans votre propre défausse. Bien sûr, ce n'est pas bon pour vous, puisque vous essayez de vous débarrasser de toutes les cartes.

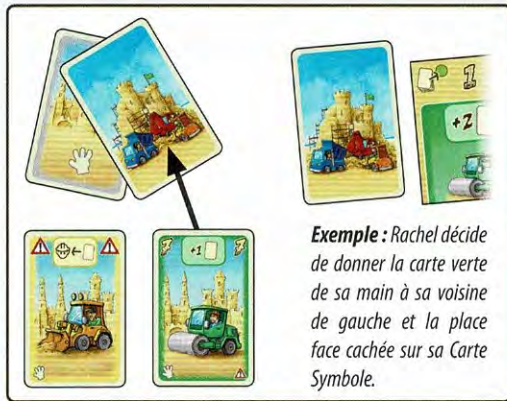
Si au moins une Carte Symbole est vide, personne ne prend de carte. Toutes les cartes posées sur les autres cartes Symbole restent là où elles sont ! Certains d'entre vous se sont ainsi débarrassés d'une carte, sans directement écopier d'un « cadeau ».

**Pioche vide**

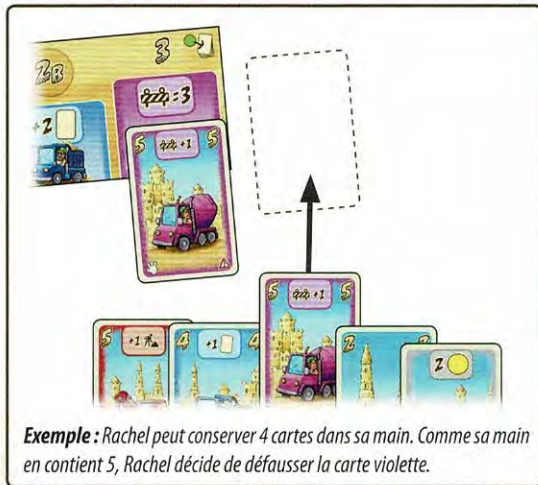
Chaque fois que vous prenez la dernière carte de votre pioche, mélangez immédiatement toutes les cartes de votre défausse pour former votre nouvelle pioche ; remplacez celle-ci face cachée à gauche de votre plateau.



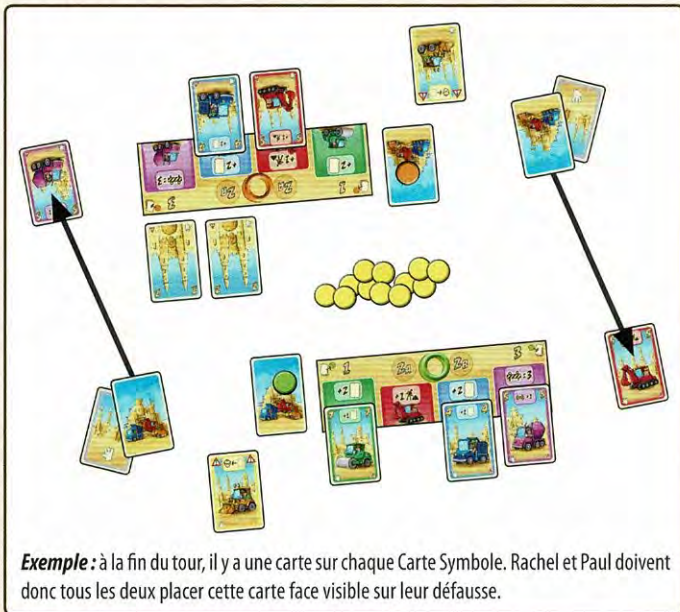
**Exemple :** Rachel décide de piocher des cartes supplémentaires, et les place dans sa main. Bien sûr, elle ne pourra plus construire durant ce tour.



**Exemple :** Rachel décide de donner la carte verte de sa main à sa voisine de gauche et la place face cachée sur sa Carte Symbole.



**Exemple :** Rachel peut conserver 4 cartes dans sa main. Comme sa main en contient 5, Rachel décide de défausser la carte violette.



**Exemple :** à la fin du tour, il y a une carte sur chaque Carte Symbole. Rachel et Paul doivent donc tous les deux placer cette carte face visible sur leur défausse.



## Vous êtes perdus ? Pas de panique !

Lors de vos premières parties, les tours de jeu s'effectuant simultanément, vous ne pourrez certainement pas suivre les actions de vos adversaires. Tant que vous vous initiez aux règles de ce jeu, déplacez vos disques en bois tous en même temps de vos pioches vers le centre de la table, mais ensuite, effectuez votre tour les uns après les autres, afin que chacun puisse suivre les actions des autres joueurs. Après que chacun a effectué son tour une fois, vous vérifiez si vous avez reçu des « cadeaux » et commencez ensemble le tour suivant. Il serait dommage que l'un d'entre vous comprenne mal les règles et commette des erreurs tour après tour sans s'en rendre compte, que ce soit en sa faveur ou en sa défaveur.

Dès que vous serez certains d'avoir compris le déroulement en réalité très simple du jeu, à n'importe quel moment pendant la partie, vous pouvez décider d'un commun accord d'effectuer vos tours en simultané. Ensuite, les joueurs un peu plus rapides attendront simplement que les autres finissent leur tour.

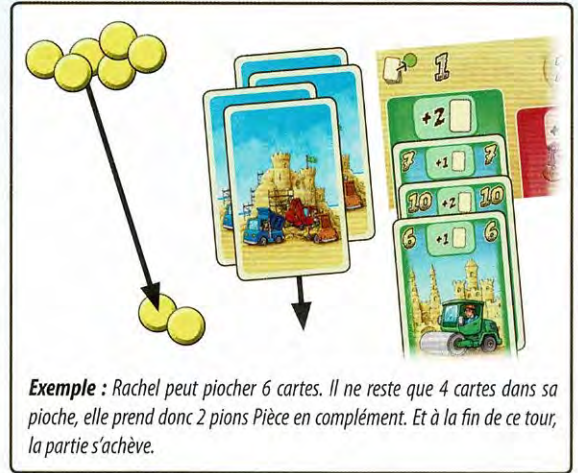
## FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie intervient lorsque l'un des joueur pioche TOUTES ses cartes restantes au début de son tour, et que sa pioche et sa défausse sont toutes les deux épuisées. S'il vous est permis de piocher plus de cartes que ce qu'en contient votre pioche, prenez 1 pion Pièce du centre de la table pour chaque carte que vous n'avez pas piochée. La partie prend fin après que tous les joueurs ont achevé leur tour.

Si vous déclenchez volontairement la fin de la partie en renonçant à construire pour piocher des cartes à la place, tous les joueurs effectuent un dernier tour après celui-ci, avant que la partie ne prenne fin.

À chaque fois qu'il vous est permis de piocher des cartes supplémentaires et qu'aucune carte n'est disponible ni dans votre pioche ni dans votre défausse, là encore, prenez des pions Pièce. Le nombre de pions Pièce au centre de la table n'est pas limité. S'il vous en faut plus que ce que la boîte en contient, prenez un substitut adéquat.

Vous pouvez utiliser ces pions Pièce pour payer les coûts de construction.



## SCORE FINAL

À la fin du dernier tour, chaque joueur compte les cartes qu'il n'a pas construites : comptez toutes les cartes de votre main, toutes celles de votre pioche et toutes celles de votre défausse. S'il reste des « cadeaux » sur votre Carte Symbole, elles y restent et ne sont PAS comptabilisées !

Le jour ayant le plus petit nombre de cartes non construites gagne cette partie de **Châteaux de Fable** ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus grand nombre de pièces l'emporte.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE DE TOUTES LES PARTIES SUIVANTES

Après avoir déterminé le vainqueur, triez toutes les cartes en fonction de leur symbole de Joueur. Chacun récupère ses 30 cartes. Au lieu de jouer avec une pioche pré-triée, mélangez vos 30 cartes pour former une nouvelle pioche puis placez celle-ci face cachée à gauche de votre plateau.

Au début de la partie, piochez 6 cartes et placez-les dans votre main (ne piochez pas de cartes supplémentaires durant votre premier tour). Les cartes de la pioche étant mélangées, les choses ne vont pas forcément se présenter au mieux pour vous. Ainsi, cette fois seulement, vous pouvez défausser le nombre que vous souhaitez de ces 6 cartes de départ (aucune, une, plusieurs ou toutes), et prendre le même nombre de cartes dans votre pioche. Ces cartes défaussées seront les premières cartes de votre défausse.

Si vous souhaitez jouer d'autres parties en utilisant les paquets pré-triés, vous devrez trier les 30 cartes de chaque paquet de la façon suivante :

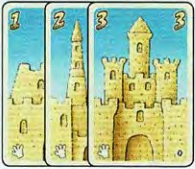
Les cartes, de haut...



... en bas de la pioche !



## VOUS 32 CARTES DE DÉPART



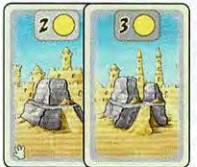
1x 5x 3x

**9 châteaux de sable** : ces cartes ne comportent pas d'action, mais ce sont les moins chères de votre pioche. Vous construisez ces cartes au-dessus de votre plateau et vous pouvez les empiler pour former un plus gros château.

Les coûts de construction sont de 1, 2 et 3 pièces.



**Exemple** : au cours de la partie, Rachel a déjà construit 5 châteaux de sable.



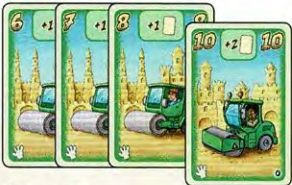
3x 1x

**4 cartes Pièce** : les cartes Pièce valent 2 ou 3 pièces et servent au paiement des coûts de construction.

Vous ne pouvez pas construire ces cartes ; elles restent donc dans votre pioche, sauf quand vous en faites « cadeau » à votre voisin de gauche.

Certaines cartes vous permettent différentes actions lors des étapes 1 à 3. Si vous avez déjà construit des cartes de ce type durant les tours précédents, vous pouvez les utiliser dans l'ordre de votre choix ! Vous pouvez aussi renoncer à utiliser l'action de n'importe quelle carte.

### Étape 1



**Piocher des cartes** : piochez des cartes supplémentaires.

Les coûts de construction sont de 6, 7 et 8 pièces pour +1 carte et de 10 pièces pour +2 cartes.

### Étape 2A

Il existe deux types de cartes différents.



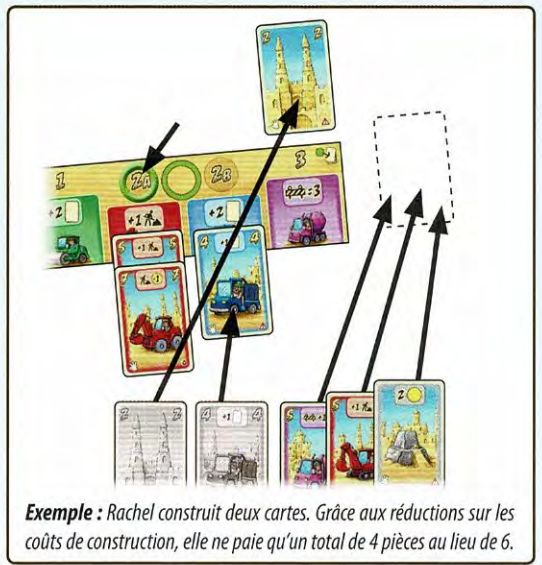
**Construire des cartes** : construisez des cartes supplémentaires. Si vous construisez plusieurs cartes dans le même tour, additionnez leurs coûts de construction et payez la somme totale autant que possible avec les cartes restantes de votre main. Si vous êtes obligés de payer plus que les coûts de construction, vous ne pouvez pas récupérer la monnaie sur une carte Pièce, ni conserver les pièces payées en excès pour payer des constructions ultérieures.

Les coûts de construction sont de 4, 5 et 6 pièces.



**Réduction sur les coûts de construction** : pour chaque action « Construire une carte de votre main », payez 1 pièce de moins. Les coûts de construction peuvent aller jusqu'à zéro.

Les coûts de construction sont de 7 pièces.



**Exemple** : Rachel construit deux cartes. Grâce aux réductions sur les coûts de construction, elle ne paie qu'un total de 4 pièces au lieu de 6.

### Étape 2B



**Piocher des cartes** : piochez des cartes supplémentaires.

Les coûts de construction sont de 3, 4 et 5 pièces pour +1 carte et de 7 pièces pour +2 cartes.

### Étape 3

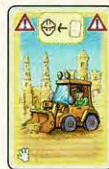


**Vérifier la limite de votre main** : conservez des cartes supplémentaires dans votre main pour le prochain tour.

Les coûts de construction sont de 4, 5 et 6 pièces pour Limite +1 ou de 8 pièces pour Limite +2.

### À n'importe quel moment du tour

Il existe deux types de cartes différents que vous pouvez utiliser une fois pendant votre tour, à n'importe quel moment du tour.



**« Cadeau » à votre voisin** : prenez 1 carte de votre choix dans votre main et placez-la face cachée sur votre Carte Symbole, pour l'offrir à votre voisin.

Vous pouvez utiliser cette action dans chaque partie, dès le premier tour.



**Défausser et piocher** : défaussez 1 carte de votre main pour piocher 1 carte.

Les coûts de construction sont de 4 pièces.

### Votre Carte Symbole



Placez votre Carte Symbole entre le chantier de votre voisin de gauche et le vôtre. Pendant la partie, vous faites « cadeau » de cartes à votre voisin en les plaçant face cachée sur cette Carte Symbole.

Avec ces cartes, vous pouvez faire d'innombrables parties. Il s'agit de la version de base de **Châteaux de Fable**.



# LA CAMPAGNE SABULEUSE

**Châteaux de Fable** vous propose d'utiliser une pile de Départ pour les premières parties. En plus de celle-ci, vous disposez tous de votre propre tas de Fable composé de 27 cartes, que vous pouvez utiliser pour la **Campagne Sabuleuse**.

## Préparation de la pile de cartes

Pour créer cette pile, placez tout d'abord votre tas de Fable face cachée à côté de votre chantier, **sans en mélanger les cartes**.

Triez les cartes de votre pile de Départ en fonction de leur Symbole de joueur. Chaque joueur prend ses 30 cartes. Le gagnant de la dernière partie mélange ses 30 cartes puis pioche et retourne des cartes, jusqu'à en avoir retourné 3 qui portent un chiffre sur leur coin inférieur droit. Les cartes portant un symbole d'avertissement restent toujours dans votre pile. Votre pile de Départ ne comprend que les cartes portant le symbole d'avertissement ou le chiffre 0 ; lors des parties suivantes, vous ajouterez des cartes portant les chiffres 1 à 9.

Tous les autres joueurs cherchent également dans leur pile de Départ les 3 mêmes cartes que celles qui ont été retournées. Ils placent ces 3 cartes face cachée en dessous de leurs tas de Fable, avant d'en piocher les 3 premières cartes. Ces cartes portent le chiffre 1 sur leur coin inférieur droit. Mélangez-les avec les 27 cartes restantes de votre pile de Départ. Ainsi, tous les joueurs commencent toujours chaque partie avec une pile comportant les mêmes cartes.

Vous pouvez maintenant commencer une nouvelle partie en suivant les règles du jeu qui vous sont maintenant familières.



**Exemple :** gardez toujours les cartes portant un symbole d'avertissement dans votre pile de cartes. Vous pourrez échanger les autres avec des cartes portant des chiffres allant de 0 à 9.

## LES 27 CARTES FABLE

Pendant la **Campagne Sabuleuse**, vous ajoutez 3 nouvelles cartes à vos piles de cartes à chaque partie.

### 1<sup>er</sup> round de Fable



**Échafaudage :** vaut 1 pièce, et ne compte pas dans la limite de votre main. Lorsque vous piochez cette carte, placez-la face visible devant vous jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser pour payer des coûts de construction. Après avoir payé ces coûts, placez la carte sur votre défausse. Si vous possédez toujours cette carte à la fin du jeu, comptez-la comme une carte non construite.



**Étape 1**  
**Prendre 1 pion Pièce :** prenez 1 pièce au centre de la table. Le nombre de pions Pièce que vous pouvez posséder n'est pas limité. Vous pouvez les utiliser pour payer des coûts de construction. Prendre ces pions Pièce ne déclenche pas la fin de la partie.

Les coûts de construction sont de 7 pièces.



**Étape 2B**  
**Construire plus :** construisez 1 carte de votre main dont les coûts de construction imprimés sont de 3 pièces maximum. Vous n'appliquez pas les réductions sur les coûts de construction des cartes rouges, et vous devez payer l'intégralité des coûts.

Les coûts de construction sont de 5 pièces.

### 2<sup>e</sup> round de Fable

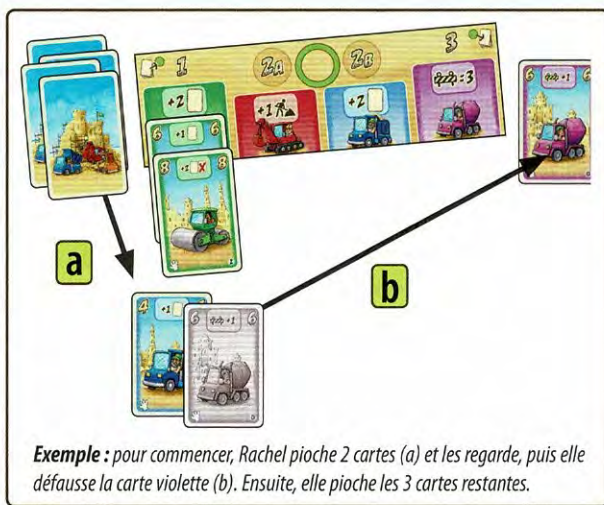


**Fosse :** vaut 0 pièces. Cette carte n'est là que pour vous embêter. Vous ne pouvez ni la construire, ni l'utiliser pour payer des coûts de construction. Débarrassez-vous-en au plus vite... un très chouette « cadeau » pour votre voisin !



**Étape 1**  
**Piocher et défausser :** piochez 2 cartes. Puis défaussez-en une, et ajoutez l'autre à votre main.

Les coûts de construction sont de 8 pièces.



**Exemple :** pour commencer, Rachel pioche 2 cartes (a) et les regarde, puis elle défausse la carte violette (b). Ensuite, elle pioche les 3 cartes restantes.



### Étape 2B

**Trouville à la benne :** prenez 1 carte de votre choix dans votre défausse. Si votre défausse est épuisée, prenez la première carte de votre pioche. Si les deux sont épuisés, prenez 1 pion Pièce au centre de la table.

Les coûts de construction sont de 5 pièces.

### 3<sup>e</sup> round de Fable



#### Étape 1

**Piocher 1 carte Pièce :** retournez des cartes de votre pioche une à une jusqu'à trouver 1 carte Pièce (y compris la Fosse qui affiche 0 pièce, malheureusement), ou jusqu'à épuisement de votre pioche. Ajoutez la carte Pièce à votre main, et défaussez les autres cartes que vous avez piochées. Si vous ne prenez pas garde, en voulant piocher 1 carte Pièce, vous risquez d'épuiser votre pioche sans en trouver une. Vous n'obtiendrez alors aucune carte et devrez mélanger toutes vos cartes pour former une nouvelle pioche.

Les coûts de construction sont de 8 pièces.





### Étape 2B

**Main pleine :** piochez le nombre de cartes nécessaire pour que votre main atteigne sa limite. Consultez votre quatrième colonne, celle des cartes violettes, pour connaître la limite actuelle de votre main.

Les coûts de construction sont de 3 pièces.



*Exemple : Rachel n'a que 2 cartes en main, et décide de renoncer à construire. À la place, elle pioche des cartes supplémentaires. D'abord, elle pioche 4 cartes pour arriver à sa limite de 6 cartes, puis elle pioche 3 cartes supplémentaires. En vérifiant sa limite, Rachel voit qu'elle doit défausser 3 cartes en excédent de sa main.*



### À n'importe quel moment du tour

**Évacuer les gravats :** défaussez 2 cartes de votre main, pour retirer de la partie 1 carte parmi celles de votre main. Placez simplement la carte choisie sous vos châteaux de sable.

Lors de la préparation du 4e round de Fable, mélangez les cartes retirées avec les autres cartes de votre pile de cartes.

Les coûts de construction sont de 7 pièces.

### 4e round de Fable



### Étape 2A

**Construire au rabais :** construisez 1 carte de votre main avec un rabais sur les coûts de construction de 2 pièces. Vous n'appliquez pas les réductions sur les coûts de construction des cartes rouges, vous n'économisez donc que 2 pièces.

Les coûts de construction sont de 10 pièces.



### Étape 2B

**Demi-pioche :** défaussez N cartes de votre main (en d'autres termes, autant que vous le souhaitez), pour piocher +1/2 N cartes (donc la moitié des cartes défaussées, arrondi au supérieur).

Les coûts de construction sont de 4 pièces.



### À n'importe quel moment du tour

**Toujours construire 1 carte :** défaussez 2 cartes de votre main pour construire une carte supplémentaire. Vous n'appliquez pas les réductions sur les coûts de construction des cartes rouges, et vous devez payer l'intégralité des coûts.

Les coûts de construction sont de 6 pièces.

### 5e round de Fable



**Château de Sable :** c'est le plus cher des châteaux de sables et pourtant il n'offre pas d'action. Son coût de construction reste inférieur à celui de la plupart des autres cartes, mais il peut néanmoins constituer un beau « cadeau » pour votre voisin.

Les coûts de construction sont de 4 pièces.



### Étape 3

**Augmentation momentanée de la limite de la main :** après avoir construit cette carte, conservez-la sur votre plateau jusqu'à l'utilisation, lors d'un prochain tour ou de celui-ci, de l'action suivante : augmentez de 3 cartes la limite de votre main pour ce tour. À la fin du tour, faites « cadeau » de cette carte à votre voisin en la plaçant sur votre Carte Symbole. . . un petit « cadeau » supplémentaire !

**Campagne Solo :** après avoir utilisé cette action, placez cette carte sous vos châteaux de sable.

Les coûts de construction sont de 3 pièces.



### À n'importe quel moment du tour

**Trois pour le prix de deux :** défaussez 3 cartes de votre main pour piocher 2 cartes.

Les coûts de construction sont de 6 pièces.

### 6e round de Fable

Toutes les cartes de ce round de Fable permettent des actions que vous pouvez effectuer 1 fois seulement. Vous pourrez utiliser ces cartes à partir du tour suivant celui où elles ont été construites (à l'exception de la carte jaune, que vous pouvez utiliser durant le même tour). Ensuite, défaussez-les.



### Étape 1

**Piocher 2 cartes :** piochez 2 cartes.

Les coûts de construction sont de 2 pièces.



### Étape 2A

**Construire gratuitement :** construisez 1 carte de votre main sans payer ses coûts de construction.

Les coûts de construction sont de 5 pièces.



### À n'importe quel moment du tour

**Piocher une carte supplémentaire :** défaussez N cartes (en d'autres termes, autant que vous le souhaitez), pour piocher N+1 (donc une carte de plus que la quantité défaussée).

Les coûts de construction sont de 3 pièces.

### 7e round de Fable



**Grand château de sable :** à la fin de la partie, choisissez 1 de vos cartes non construites et retirez-la de la partie. Placez-la simplement sur ce château de sable. Ainsi, au moment du calcul des scores, vous aurez 1 carte de moins.

Lors de la préparation du prochain round de Fable, mélangez la carte choisie avec les autres cartes de votre pile.

Les coûts de construction sont de 5 pièces.



**Colossal château de sable :** à la fin de la partie, choisissez 2 de vos cartes non construites et retirez-les de la partie. Placez-les simplement sur ce château de sable. Ainsi, au moment du calcul des scores, vous aurez 2 cartes de moins.

Lors de la préparation du prochain round de Fable, mélangez les cartes choisies avec les autres cartes de votre pile.

Les coûts de construction sont de 8 pièces.





### À n'importe quel moment du tour

**Palette** : pendant la partie, vous pouvez placer 1 carte Pièce de votre main sur la Palette. Elle ne compte plus dans la limite de votre main. Vous pouvez utiliser cette carte Pièce pour payer les coûts de construction, et la défausser ensuite. À la fin de la partie, si une carte Pièce se trouve sur la Palette, considérez qu'elle est construite. Ainsi, au moment du calcul des scores, vous aurez 1 carte de moins.

Les coûts de construction sont de 4 pièces.

### 8<sup>e</sup> round de Fable



**Fauteuil de plage** : construisez le Fauteuil de plage directement face visible sur la défausse de votre voisin de gauche. Qu'il se débrouille avec ça...

**Campagne Solo** : construisez le Fauteuil de plage au-dessus de votre plateau, à côté des châteaux de sable.

Les coûts de construction sont de 4 pièces.



**Fondations en dur** : cette carte Pièce vous donne une seule fois 4 pièces pour payer des coûts de construction. Ensuite, retirez-la de la partie. Placez-la simplement sous vos châteaux de sable.

Lors de la préparation du prochain round de fable, mélangez-la avec les autres cartes de votre pile.



### Étape 3

**Recyclage** : Vous pouvez défausser 2 cartes de votre main pour piocher 1 carte, plusieurs fois d'affilée si vous le souhaitez, avant de vérifier la limite de votre main.

Les coûts de construction sont de 3 pièces.

### 9<sup>e</sup> round de Fable



### Étape 1

**Véritable merveille de la benne** : prenez 1 carte de votre choix dans votre défausse. Si la défausse est épuisée, prenez la première carte de votre pioche. Si votre défausse et votre pioche sont tous deux épuisées, prenez 1 pion Pièce au centre de la table.

Les coûts de construction sont de 9 pièces.



### Étape 2A

**Construction de rêve** : piochez et retournez jusqu'à 5 cartes l'une après l'autre, pour en construire 1. Vous appliquez les réductions sur les coûts de construction des cartes rouges. Défaussez les autres cartes révélées (ou toutes, si vous ne voulez en construire aucune des 5).

Les coûts de construction sont de 6 pièces.



### Étape 3

**Livraison finale** : piochez 1 carte, avant de vérifier la limite de votre main.

Les coûts de construction sont de 6 pièces.

### 10<sup>e</sup> round de Fable (et tous les rounds de Fable suivants)

A partir du 10<sup>e</sup> round de Fable, piochez les 3 cartes que vous avez retirées de votre pile de cartes au début de la campagne et placées sous le tas de Fable.

De cette façon, vous pouvez jouer autant de parties que vous le souhaitez : votre pile de cartes sera toujours différente d'une partie à l'autre.

Votre plaisir sera sans cesse renouvelé.

## LA CAMPAGNE SOLO

Lorsque vous jouez la **Campagne Solo**, suivez les règles du jeu qui vous sont maintenant familières en procédant aux changements suivants.

La **Campagne Solo** se déroule sur un maximum de dix parties. Dans chaque partie, vous essayerez de construire autant de cartes que possible. Vous perdez la campagne si vous ne pouvez pas cocher un score à la fin de l'une des dix parties. Si vous terminez les dix parties, essayez d'établir un nouveau record.

### Mise en place

Vous commencez la première partie avec les 30 cartes de la pile de Départ, donc avec toutes les cartes portant sur leur coin inférieur droit soit le symbole d'avertissement, soit le chiffre 0.

Mélangez la pile de Départ avant de commencer le jeu. Gardez le tas de Fable trié de côté, vous n'en avez besoin qu'après avoir terminé la première partie.

Placez 13 pions Pièce sur votre Carte Symbole, qui se trouve comme toujours entre le chantier de construction de votre voisin de gauche et le vôtre.

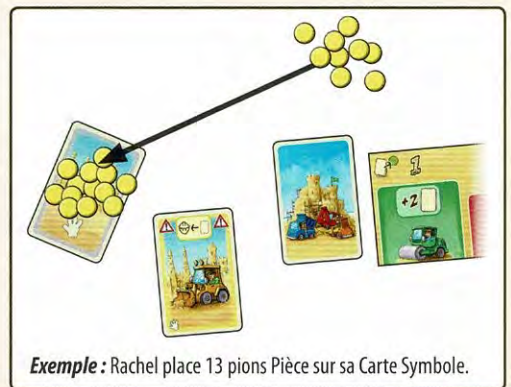
De plus, vous aurez besoin d'une feuille de score. Vous trouverez 4 feuilles de score au dos de ce livret de règles, et un fichier PDF sur notre site Internet [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com).

### Déroulement de la partie

Dans la **Campagne Solo**, l'utilisation de l'action jaune « cadeau » à votre voisin diffère de celle présentée dans les règles standard.

Aussi longtemps que votre Carte Symbole porte des pions Pièce, ignorez cette action, et ne placez pas de cartes de votre main sur votre Carte Symbole.

Au lieu de cela, à la fin du tour, après avoir vérifié la limite de votre main, retirez 1 pion Pièce de la Carte Symbole et remplacez-le au centre de la table.



Exemple : Rachel place 13 pions Pièce sur sa Carte Symbole.



Au début du 14e round, retirez tous les pions Pièce. La Carte Symbole est maintenant vide. À partir de maintenant, à chaque tour, vous DEVEZ faire « cadeau » de 1 carte de votre main et la placer sur votre Carte Symbole. Vous ne pouvez pas résister à ce plaisir !

## Fin de la partie

Vous déclenchez la fin de la partie de la façon habituelle, lorsque vous piochez TOUTES les cartes restantes et que votre pioche ainsi que votre défausse sont épuisées. Pour chaque carte manquante, vous prenez, comme dans les règles normales, 1 pion Pièce au centre de la table.

## Score final

Comptez toutes vos cartes non construites. Prenez la feuille de score et notez les valeurs suivantes dans les deux cases :

**PILE** : toutes les cartes dans votre main, et toutes les cartes de la pioche et de la défausse comptent pour 1 point.

**CADEAU** : toutes les cartes dont vous avez fait « cadeau » grâce à votre Carte Symbole comptent pour 2 points.

Additionnez ces deux valeurs pour obtenir votre TOTAL. Bien sûr, votre but est d'obtenir le total le plus bas possible et de cocher le nombre correspondant sur la feuille de score.

Pendant toute la **Campagne Solo**, vous pouvez cocher une fois chacun des nombres, qui vont de 1 à 20. Si votre total est égal à un nombre que vous avez déjà coché dans une partie précédente, cochez à la place le nombre supérieur le plus proche qui n'est pas encore coché.

Si vous devez cocher un nombre supérieur à 20, vous perdez la partie et commencez une nouvelle campagne.

À la fin d'une partie, s'il vous reste des pions Pièce, cochez 1 case par pièce dans la zone de la feuille de score réservée aux **pions Pièce**. Commencez par la rangée supérieure, et cochez les cases de gauche à droite. Si vous remplissez une série de cinq cases, vous pourrez, lors du calcul du score final de la partie, soustraire de votre total la valeur indiquée en bout de ligne, avant de cocher ce total sur votre feuille de score.

**Exemple** : la PILE de Rachel contient encore 5 cartes (5 points) (a) et sa Carte Symbole porte 6 cartes CADEAU (12 points) (b). Son TOTAL pour cette partie est de 17 points (c). Elle a 4 pions Pièce, et peut donc aussi cocher la première série de cases de la section **pions Pièce** (d) qu'elle a fini.

Rachel avait déjà marqué 17 points dans la première partie. Grâce au « -1 » elle coche le 16 lors de cette partie (e).

#	PILE	CADEAU	TOTAL
1	3	14	17
2	5	12	17
3	a	b	c
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

PIONS PIÈCE	
e	<del>XXXXXX</del> ○○○○ -1
	-2 ○○○○ ○○○○ -2
	-3 ○○○○ ○○○○ -3
	-4 ○○○○ ○○○○ -4
	-5 ○○○○ ○○○○ -5

20	
19	
18	
17	X
16	X e
15	
14	
13	
12	
11	☆
10	1
9	2
8	3
7	4
6	5
5	6
4	7
3	8
2	9
1	10

## De partie en partie – le tas de Fable

À la fin de chaque partie, ajoutez de nouvelles cartes Fable à votre pile de cartes.

Mélangez votre pile de cartes et retournez 6 cartes portant des numéros sur leur coin inférieur droit (pas de signal d'avertissement !). Choisissez 3 de ces cartes, et remplacez-les dans la boîte de jeu. Piochez les 3 premières cartes du tas de Fable et ajoutez-les aux 27 cartes de votre pile, puis mélangez l'ensemble.

Là encore, placez 13 pions Pièce sur votre Carte Symbole, avant de commencer une nouvelle partie de votre **Campagne Solo**.

## Fin de la Campagne Solo

Vous perdez la **Campagne Solo** si vous devez cocher un nombre supérieur à 20.

Vous gagnez la **Campagne Solo** après la 10e partie. Si vous avez coché des nombres entre 1 et 10, vous gagnez les points de victoire indiqués en face de ces nombres (1 point de victoire pour le 10, et ainsi de suite, jusqu'à 10 points de victoire pour le 1).

Lors de chaque nouvelle **Campagne Solo**, tentez de battre votre propre record !

**Auteur** : Friedemann Friese

**Illustrations et Mise en page** : Harald Lieske

**Production** : Henning Kröpke

Version française par **Edge Entertainment**

**Traduction** : Shan Deraze

**Relecture** : Pauline Marcel

**Responsable éditorial** : Stéphane Bogard

© 2018, 2F-Spiele, Brême/Allemagne. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Non conçu pour des enfants de moins de 10 ans.

**EDGE**



# FEUILLE DE SCORE POUR LA CAMPAGNE SOLO

#	PILE	CADEAU	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

PION PIÈCE

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

★

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

#	PILE	CADEAU	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

PION PIÈCE

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

★

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

#	PILE	CADEAU	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

PION PIÈCE

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

★

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

#	PILE	CADEAU	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

PION PIÈCE

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

★

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10