

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CRÉDITS

Auteur : Eric Lang

Illustrations : Mike S. Miller

Version Française

Traduction: Sandy Julien

Mise en page: EDGE Studio

edge®

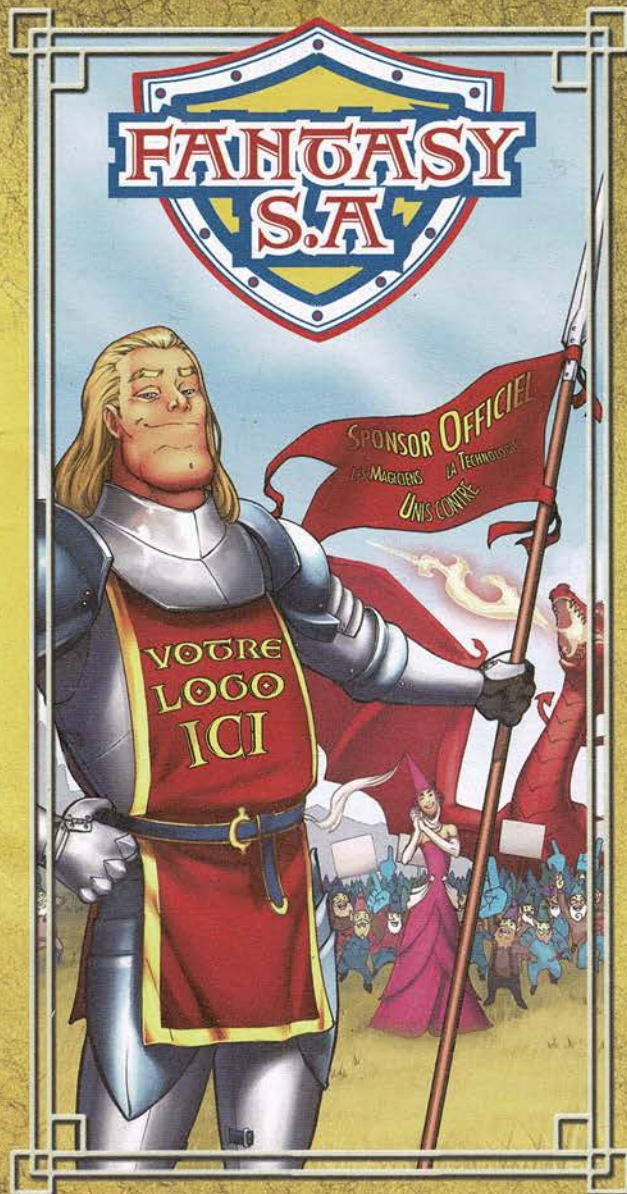
WWW.EDGEENT.COM

HYPERION 

www.hyperion-games.com

Pour plus de sponsors vous pouvez visiter le site
www.fantasiasa.edgeent.com, et si vous désirez en
savoir plus sur nos jeux www.edgeent.com.

Que les sponsors puissent toujours
vous accompagner et que Saint
Georges et les Magiciens Unis contre
la Technologie © vous protègent.



RÈGLES DU JEU



Il y a bien longtemps, des chevaliers portaient par monts et par vaux pour secourir des princesses en détresse et massacrer des dragons en échange d'une somme modique : la moitié (50%) du royaume. De nos jours, le chevalier errant moderne n'est plus si ignare en matière de business, et il comprend tout l'avantage qu'il y a à tirer des contrats de sponsoring.

En faisant de la publicité pour des entreprises florissantes pendant qu'ils accomplissent leur héroïque devoir, ces chevaliers parviennent à faire rentrer bien plus d'argent dans leur escarcelle que leurs prédécesseurs. Et le mieux, c'est qu'ils ne sont même pas forcés d'épouser une mégère aux genoux cagneux ni de gérer un royaume de pacotille isolé dans un trou perdu.

Dans *Fantasy, S.A.*, vous et jusqu'à 4 de vos amis devenez des chevaliers entrepreneurs qui s'efforcent de signer les plus juteux contrats de sponsoring par tous les moyens. Malheureusement, cela implique généralement d'accomplir toutes sortes d'Exploits Héroïques déplorables.

D'un autre côté, vous connaissez les risques du métier quand vous vous êtes engagé, non ?

L'OBJECTIF

Le but de ce jeu est d'être le premier chevalier à amasser assez de *Butin* pour prendre sa retraite dans l'opulence. Vous rassemblez le Butin en remportant des contrats de Sponsoring, mais pour les signer, il vous faut accomplir avec succès des Exploits Héroïques. Le Butin minimal nécessaire pour gagner dépend du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous.

NOMBRE DE JOUEURS

BUTIN NÉCESSAIRE POUR GAGNER

2	14
3	12
4	10
5	9

LES ACCESSOIRES

Fantasy, S.A. comprend les accessoires de jeu suivants :

DEUX DÉS À 6 FACES

Ces dés servent à tenter d'accomplir des Exploits Héroïques. Si vous êtes un joueur invétéré et si vous en avez déjà 18 000 semés dans toute la maison, vous pouvez aller en chercher deux autres pour chaque joueur.

5 CARTES CHEVALIER

Chaque joueur reçoit l'une de ces cartes. Le côté face de la carte représente le chevalier qu'interprète le joueur. Au dos, on trouve un dessin du même chevalier quand il vient de prendre une mémorable radée. Votre carte chevalier reste devant vous pendant toute la partie. La plupart du temps, elle montre le séduisant visage de votre chevalier, mais dès que vous êtes *expédié à l'hôpital*, retournez-la pour le voir intégralement plâtré. Si vous voulez, vous pouvez vous fendre d'effets sonores appropriés quand vous le faites, comme « Arrrrgh ! », « Aiiiiieee ! » ou, « Oh, je meurs Horatio ! ».



30 CARTES EXPLOIT

Ces cartes Exploit sont en quelque sorte des affiches de recrutement pour les Héros. Comme tous les monarques des univers fantastiques, les rois et les reines de ce pays sont trop incompetents pour se promener dans les rues sans un Héros pour les guider par la main. Heureusement, ils paient bien.

Il existe trois types d'Exploits que vous pourrez accomplir : *Combat* (partez combattre quelqu'un ou quelque chose), *Sauvetage* (partez récupérer quelqu'un pour votre patron) et *Quête* (partez chercher quelque chose pour votre patron). Si vous êtes déjà en train de penser que la vie d'un héros fantastique présente de stupéfiantes similitudes avec celles d'un homme de main de la mafia, vous avez le cynisme requis pour jouer à *Fantasy, S.A.*

41 CARTES HÉROS

Il existe deux types de cartes Héros : les cartes *Action* et les cartes *Équipement*.

Cartes Action

Les cartes Action permettent de faire toutes sortes de choses bizarres que nous ne détaillerons pas ici. Pas de panique : leur texte indique quand vous pouvez les jouer et ce qui se produit alors.

Cartes Équipement

Les cartes Équipement représentent les accessoires que votre chevalier peut utiliser. Vous pouvez les jouer en troquant des Exploits Héroïques contre de l'Or* afin de pouvoir les payer. Il existe des équipements de *Style* qui vous permettent de frimer, des *Compagnons* qui vous assistent (avec plus ou moins d'habileté) et des équipements de *Garde-*



robe qui vous permettent d'habiller votre chevalier pour dissimuler ses éventuelles tares physiques.

*De minuscules et grossières piécettes composées à 5% d'or et à 95% d'étain. Elles constituent la monnaie officielle du pays.

24 CARTES SPONSOR

C'est après les cartes Sponsor que vous allez vraiment courir. Vous les gagnez en troquant des Exploits Héroïques contre de la Renommée qui vous permettra d'attirer le sponsor en question. Dès que le total de *Butin* (représenté par un certain nombre de gros sacs de pièces en bas de la carte) de vos Sponsors est assez élevé, vous remportez immédiatement la partie. Il existe des Sponsors de type *Produits* qui font la réclame de biens matériels triviaux, des Sponsors de type *Service* qui offrent divers « services » (je parie que vous l'aviez deviné), des sponsors de type *Héraut* qui font la publicité de diverses choses liées à l'incompétent gouvernement local et enfin des Sponsors de type *Magie* qui vendent (allez, tous ensemble :) des objets magiques.



PRÉPARATION

Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre pour préparer la partie. Si vous déviez un tant soit peu de ce processus rigide, nos sinistres agents viendront défoncer votre porte et casseront tout chez vous.



1. Donnez une carte Chevalier à chacun des joueurs. Si certains veulent un autre chevalier que celui qu'ils ont reçu, réglez la situation de la manière la plus civilisée qui soit : par un match de catch en salon. Une fois la poussière et les débris balayés, demandez aux joueurs de placer leurs cartes Chevaliers devant eux, la face « en pleine forme » étant visible. Tous les Chevaliers excédentaires sont replacés dans la boîte.

2. Séparez les cartes restantes en 3 paquets selon leur dos. Vous devriez disposer d'un paquet Exploit, d'un paquet Héros et d'un paquet Sponsor. Mélangez soigneusement chacun de ces paquets.

3. Distribuez 3 cartes Héros à chaque joueur. Elles constituent leur « main ».

4. Tirez les 3 premières cartes du *paquet Exploit* et placez-les face visible en ligne près du *paquet Exploit*. Ces cartes face visible sont appelées la *Réserve d'Exploits*.

5. Tirez les 3 premières cartes du paquet Sponsor et placez-les face visible en ligne près du paquet Sponsor. Ces cartes face visible sont appelées la *Réserve de Sponsors*.

6. Celui qui a acheté le jeu commence la partie. (Il y a des avantages à être le roi.) Vous êtes prêts à jouer.

STRUCTURE DES TOURS

Lors de son tour, un joueur doit faire les choses suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. LA FOIRE AUX CARTES

Le joueur remplit la Réserve d'Exploits et la Réserve de Sponsors (si besoin est) et tire 1 carte Héros.

2. BRAVOUR

Le joueur peut soit guérir son chevalier (s'il est à l'hôpital), soit tenter d'accomplir un Exploit.

Ces phases sont détaillées ci-dessous. *Une fois qu'un joueur a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.*

PHASE 1. LA FOIRE AUX CARTES

En premier lieu, si la Réserve d'Exploits ou la Réserve de Sponsors comptent moins de 3 cartes, il faut les remplir en tirant des cartes de leurs paquets respectifs. Toutes les cartes

sont placées face visible dans la Réserve d'Exploits et la Réserve de Sponsors.

Une fois les deux réserves remplies, tirez 1 carte Héros du paquet Héros et placez-la dans votre main. Vous pouvez vous vanter haut et fort de votre épatante nouvelle carte. Toutefois, si cela porte le total des cartes de votre main à plus de 6, vous devez vous débarrasser des cartes excédentaires. Tant que vous n'avez pas ramené votre main à 6 cartes au maximum, vous ne pouvez jouer aucune carte.

PHASE 2. BRAVOUR

Si votre carte Chevalier indique que vous êtes à l'hôpital (c'est-à-dire si elle est tournée du côté qui présente votre chevalier dans le plâtre), retournez-la : elle présente de nouveau le séduisant visage de votre chevalier et vous devez passer votre tour.

Dans le cas contraire, vous êtes *obligé* de tenter d'accomplir un Exploit. Pour ce faire, choisissez une des 3 cartes face visible de la Réserve d'Exploits. Le gros nombre affiché sur la carte est sa *difficulté* : plus elle est élevée, plus l'Exploit est ardu. Vérifiez la difficulté de l'Exploit et lancez 2 dés. Faites le total des résultats. Vous venez d'effectuer un *Jet d'Exploit*. Si le total obtenu est *supérieur ou égal* à la difficulté de l'Exploit, vous l'avez accompli avec succès. Si ce total est *inférieur* à la difficulté de l'Exploit, vous avez échoué. Lavette, va !



Note : Nombre de cartes Équipement et Action vous donnent des bonus ou des malus au Jet d'Exploit. Il vous suffit d'additionner tous ces modificateurs et de les ajouter au total obtenu aux dés. Par exemple, un Jet d'Exploit de 7 assorti d'un bonus de +2 et d'un malus de -1 donne au final un résultat de 8.

Important : *Un Jet d'Exploit est toujours une réussite si on obtient un 12 naturel (c'est-à-dire deux 6 aux dés), quels que soient les modificateurs. À l'inverse, un Jet d'Exploit est toujours raté sur un résultat naturel de 2 (deux 1 aux dés) quels que soient les modificateurs.*

CONSEQUENCES D'UN ÉCHEC

Lisez ce qui est écrit sur la carte d'Exploit en face d'Échec et faites ce qui est indiqué. Ensuite, *défaussez la carte Exploit dans la défausse des Exploits*. La défausse est un tas de cartes distinct du paquet d'Exploits, où vous placerez tous les Exploits échoués ou encaissés (voir Réussir un Exploit, plus bas). Les conséquences de l'Échec peuvent vous envoyer à l'hôpital, vous faire perdre de l'Équipement ou des Sponsors... Certains Exploits deviennent même de l'Équipement nuisible si vous échouez : vous vous retrouvez alors avec un objet maudit ou un désagréable parasite. Sans parler, évidemment, des gloussements suspects de vos « camarades » chevaliers.

Aller à l'hôpital

Si on vous dit d'aller à l'hôpital, retournez votre carte Chevalier afin de le montrer dans le plâtre. Vous ne pourrez pas tenter d'accomplir d'Exploit au tour suivant. Si vous êtes expédié à l'hôpital alors que vous y êtes déjà, rien ne se passe.

RÉUSSIR UN EXPLOIT

Lisez ce qui est écrit sur la carte d'Exploit en face de Succès et faites ce qui est indiqué. Ensuite, *défaussez la carte Exploit dans la défausse des Exploits*. Pour la plupart des Exploits, vous « encaisserez » simplement l'Exploit, gagnant de l'Or (un chiffre sur un symbole en forme de pièce) ou de la

Renommée (un chiffre sur un symbole en forme de parchemin). L'Or est utilisé pour acheter des cartes Équipement de votre main de cartes Héros, tandis que la Renommée est utilisée pour acheter des Sponsors issus de la Réserve de Sponsors. Il arrive parfois que vous n'ayez pas les moyens d'acheter quoi que ce soit qui vous tente : dans ce cas, comme dans la vie réelle, vous vous êtes fait avoir... Vous ne pouvez pas garder de carte Exploit « pour plus tard » si rien ne vous plaît !

Acheter de l'Équipement

Quand vous encaissez un exploit pour obtenir de l'Or, vous pouvez choisir **1 et 1 seule** carte Équipement de votre main dont le coût en Or est *inférieur ou égal* à la valeur en Or de l'Exploit accompli. Jouez-la alors devant vous, face visible. On dit alors qu'elle est « en jeu ». On ne vous « rend pas la monnaie » quand vous achetez de l'Équipement, et vous ne pouvez pas non plus acheter 2 cartes Équipement ou plus avec 1 Exploit, sauf indication contraire sur la carte. Après avoir joué la carte Équipement que vous avez choisie, souvenez-vous de défausser l'Exploit accompli dans la défausse des Exploits.

Exemple : Vous venez d'accomplir l'exploit *Nelson le Sei... Baigneur de la guerre*. Vous pouvez donc obtenir soit 4 points de Renommée, soit 3 pièces d'Or. En regardant votre main de cartes Héros, vous voyez que vous détenez un *Élémentaire du vent pour effets de cape* qui coûte 2 pièces d'Or. Vous placez donc l'*Élémentaire du vent pour effets de cape* face visible devant vous et posez l'Exploit *Nelson le Sei... Baigneur de la guerre* dans la défausse des Exploits. Les 3 pièces d'Or de l'Exploit sont entièrement dépensées, même si l'*Élémentaire du vent pour effets de cape* n'en coûtait en réalité que 2.

Acheter des Sponsors

L'achat de sponsors fonctionne exactement comme l'achat d'équipement, sauf que vous échangez l'Exploit



accompli contre de la Renommée et non de l'Or, et que tous les Sponsors sont issus de la Réserve de Sponsors et non de votre main. Vous ne pouvez pas encaisser à la fois l'Or et la Renommée associés à un même Exploit : vous devez choisir l'un ou l'autre.

Exemple : Après avoir réussi l'Exploit *Nelson le Sei... Baigneur de la guerre*, vous décidez de l'encaisser pour acheter un Sponsor et non de l'Équipement. En regardant les conséquences d'un Succès sur la carte, vous voyez que vous pouvez l'échanger contre 4 points de Renommée. Dans la Réserve de Sponsors, vous voyez que le *Supermarché de la résurrection de Miracle Harry* est disponible pour 4 points de Renommée : vous prenez donc cette carte et vous la placez face visible devant vous, avant de poser *Nelson le Sei... Baigneur de la guerre* dans la défausse des Exploits.

Important : *Quand vous posez ainsi une carte Sponsor, si votre Butin total est supérieur ou égal au nombre requis pour remporter la partie, vous êtes immédiatement déclaré vainqueur et le jeu est terminé. Vive vous ! Moquez-vous sans pitié des autres joueurs, parce qu'ils ont tous perdu !*

CARTES ÉQUIPEMENT ET SPONSOR JOUÉES

Une fois qu'une carte Sponsor ou Équipement est jouée, vous gagnez tout le butin indiqué dessus en plus des avantages qui y sont décrits, tant que la carte reste face visible devant vous. Si vous la perdez (par exemple en échouant à certains Exploits), défaussez la carte dans la défausse appropriée. N'oubliez pas de vous lamenter amèrement et de jurer de vous venger de vos adversaires, des dés, etc.

QUAND LES PAQUETS SONT VIDES...

Dès qu'un paquet n'a plus de carte, on mélange sa défausse pour en créer un nouveau.

JOUER DES CARTES ACTION

Les cartes Action indiquent quand elles doivent être jouées et quels effets elles ont alors. Le nombre de cartes Action que l'on peut jouer en réaction à un événement n'est pas limité. Ainsi, un joueur peut jouer 2 cartes *Au service secret des Dieux* avant de faire un Jet d'Exploit pour bénéficier en tout d'un bonus de +2.

CHRONOLOGIE DES CARTES ACTION

Dès que plusieurs joueurs veulent jouer des cartes Action en même temps, c'est le voisin de gauche du joueur dont c'est le tour qui joue une carte en premier. Ensuite, chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre peut jouer 1 carte. On continue de la sorte jusqu'à ce que plus personne ne veuille jouer de carte Action.

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur a accumulé assez de Butin. Le Butin nécessaire pour gagner dépend du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :

NOMBRE DE JOUEURS	BUTIN NÉCESSAIRE POUR GAGNER
2	14
3	12
4	10
5	9

Tout le Butin issu des Sponsors qu'un joueur a en jeu compte dans son total, de même que tout Butin supplémentaire issu des cartes Équipement.

