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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

WIZKIDS

Bruce Glassco

Fantasy Realms

20 min. Âge 14+ 3-6 joueurs

Matériel

- 53 cartes (dix familles et trois jokers)
- 1 Livret de règles
- 1 bloc de feuilles de score

Vous êtes le dirigeant suprême d'un pays lointain. Votre but : construire le royaume le plus puissant du monde. Vous pouvez lever une extraordinaire armée qui écrasera tous vos adversaires, mais ce n'est pas la seule stratégie pour atteindre la victoire. Votre royaume peut aussi prendre la forme d'un volcan en éruption, ou d'un ouragan qui détruira tout sur son passage. Peut-être amasserez-vous une impressionnante collection d'armes ou d'objets magiques. Peut-être manipulerez-vous un puissant sorcier au fin fond d'une forteresse cachée sur une île lointaine, inaccessible, et entourée d'une infranchissable muraille de flammes… vous avez le choix : il n'existe pas deux royaumes semblables.

APERÇU

Dans une partie de Royaumes Fantastiques, vous piochez des cartes du paquet ou de la défausse afin de former les meilleures combinaisons possibles. 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 : **Armée**, **Seigneur**, **Sorcier**, **Arme**, **Artefact**, **Créature**, **Terrain**, **Climat**, **Vague** et **Flamme**, plus trois **jokers**.
3. **Force de base**. La force de base 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 : CALCUL DES SCORES).

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

Zone de la défausse

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mise en place : distribuez sept 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, les joueurs additionnent la force de base des cartes de leurs mains ; celui qui obtient le total le plus bas gagne.

CALCULER LE SCORE DE VOTRE MAIN

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*). Ignorez les cartes masquées.

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

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

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

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 (bonus : +25 avec n'importe quel **Sorcier**) 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 dans votre main du type spécifié.

MASQUER	Le malus de certaines cartes demande de MASQUER d'autres cartes. Une carte qui a été masquée n'a 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.**

EXEMPLES DE SCORES

Fantasy Realms

Nom du joueur :		JOE							
Carte Un	Base	9							
	Bonus / Malus	+50							
	Sous-total	59							
Carte Deux	Base	40							
	Bonus / Malus	0							
	Sous-total	40							
Carte Trois	Base	27							
	Bonus / Malus	0							
	Sous-total	27							
Carte Quatre	Base	32							
	Bonus / Malus	0							
	Sous-total	32							
Carte Cinq	Base	13							
	Bonus / Malus	+40							
	Sous-total	53							
Carte Six	Base	0							
	Bonus / Malus	0							
	Sous-total	0							
Carte Sept	Base	4							
	Bonus / Malus	+45							
	Sous-total	49							
Total:		260							

Vous pouvez copier cette page pour votre usage personnel.

Carte Un

Carte Deux

Carte Trois

Carte Quatre

Carte Cinq

Carte Six

Carte Sept

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 **Tornade** et le faux **Orage**.

Voici une des mains rapportant le plus de points :

Carte Un

Carte Deux

Carte Trois

Carte Quatre

Carte Cinq

Carte Six

Carte Sept

Fantasy Realms

Nom du joueur :		JOE						
Carte Un	Base	2						
	Bonus / Malus	+100						
	Sous-total	102						
Carte Deux	Base	3						
	Bonus / Malus	0						
	Sous-total	3						
Carte Trois	Base	4						
	Bonus / Malus	+40						
	Sous-total	44						
Carte Quatre	Base	5						
	Bonus / Malus	+150						
	Sous-total	155						
Carte Cinq	Base	6						
	Bonus / Malus	0						
	Sous-total	6						
Carte Six	Base	7						
	Bonus / Malus	+40						
	Sous-total	47						
Carte Sept	Base	8						
	Bonus / Malus	+15						
	Sous-total	23						
Total:		380						

Vous pouvez copier cette page pour votre usage personnel.

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 **Chandelle** et du **Beffroi**. 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.

VARIANTES

1 – Realms, pour deux 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, et 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 ensuite 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.

2 – Chaos Realms, pour 3 à 7 joueurs

Mise en place : chaque joueur reçoit sept cartes. Établissez une limite de temps pour la partie. Cinq minutes conviendront si les joueurs sont expérimentés. Pour des joueurs moins rodés, il faudra sans doute un peu plus de temps. 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.

Déroulement : commencez à chronométrer. Durant la phase d'échange, tout le monde peut échanger 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.

Q&R

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 d'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 Basilik ?

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'apparait pas sur le Feu de Forêt, ce dernier masque les **Armées** normalement.

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

A : 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 originels.

Famille	Nom	Famille	Nom
Armée	Infanterie Naine Archers Elfes Chevaliers Cavalerie Légère Éclaireurs	Terrain	Beffroi Caverne Élémental de Terre Forêt Montagne
Artefact	Livre des Mutations Gemme de Loi Rune de Protection Bouclier de Keth Arbre-Monde	Seigneur	Impératrice Roi Princesse Reine Chef de Guerre
Créature	Basilik Dragon Hydre Licorne Cheval de Guerre	Arme	Arc Elfique Baguette Magique Épée de Keth Dirigeable Navire de Guerre
Flamme	Chandelle Élémental de Feu Forge Éclair Feu de Forêt	Climat	Élémental d'Air Blizzard Orage Fumée Tornade
Vague	Source de Vie Inondation Île Marécage Élémental d'Eau	Joker	Doppelgänger Mirage Métamorphe
		Sorcier	Dresseur Collectionneur Enchanteresse Nécromancien Démoniste

CRÉDITS

Conception du jeu : Bruce Glassco
Illustrations : Octographics.net
Conception graphique : Patricia Rodriguez
Éditeur : Summer Mullins

Merci aux testeurs : Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco, Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer, Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco, Peter Lewellen, Amy Lewellen, Wendy Qualls

Version française par Edge Entertainment
Traduction : Shan Deraze
Relecture : Pauline Marcel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur :
EdgeEnt.fr

www.wizkids.com

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids et les logos et les marques associées sont TM de WizKids. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.