

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



REALM of WONDER

Règles

CONTIENT : PLATEAU DE JEU EN 3 PARTIES, 6 FIGURINES, 6 CARTES DE PERSONNAGE, 6 JETONS POUVOIR SPÉCIAL, 6 MARQUEURS DE TOUR ET 6 MARQUEURS DE SCORE (1 POUR CHAQUE PERSONNAGE DU JEU), 50 CARTES DE DÉPLACEMENT, 5 CARTES DE QUÊTE, DÉ DE BATAILLE (+ AUTOCOLLANTS), DÉ DE ROTATION DU PLATEAU DE JEU (+ AUTOCOLLANTS), 60 JETONS FORT EN BOIS (10 X 6 DE CHAQUE COULEUR), 6 MAISONS (1 X 6 COULEURS), 36 TUILES TOUR (+ 4 TUILES VIERGES DE RECHANGE), 50 JETONS POINT DE MAGIE (+ 4 JETONS VIERGES DE RECHANGE), 6 TUILES BONUS (+ 1 JETON DE RECHANGE), 6 JETONS VICTOIRE (+ 1 JETON DE RECHANGE), LIVRET D'AVENTURES.

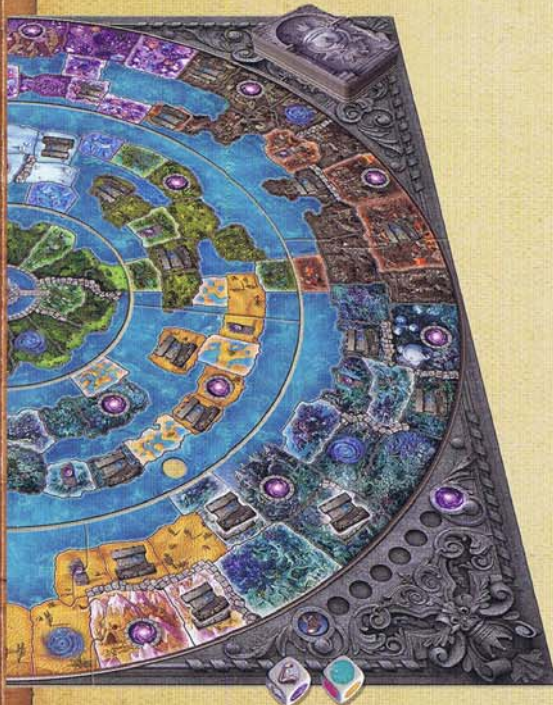
A. BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à accomplir la quête ordonnée par le roi et à se rendre au château du roi, ou bien de détrôner le roi en terrassant trois monstres sur le champ de bataille, ou en obtenant trois boules magiques.

B. MISE EN PLACE

Avant la première partie, retirez les pièces en carton de leurs cadres, collez les autocollants de bataille sur l'un des dés, et les autocollants de rotation du plateau de jeu sur l'autre dé.

1. Assemblez le plateau de jeu sur la table. Les trois disques du plateau de jeu s'emboîtent les uns dans les autres.
2. Mélangez les tuiles Tour et posez-les face cachée sur le plateau de jeu, sur les images de tours du plateau de jeu.



3. Séparez les cartes de déplacement, les cartes magiques et les cartes de quête. Mélangez les cartes de déplacement et les cartes magiques, et posez les deux piles séparément sur les coins du plateau de jeu. Mélangez les cartes de quête et choisissez-en une au hasard. Cette carte sera la quête ordonnée par le roi que les joueurs essaieront de mener à bien. Placez la carte dans le coin libre du plateau de jeu.

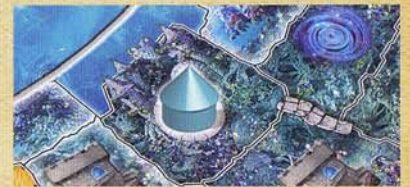
4. Positionnez les deux disques internes du plateau de jeu de manière aléatoire en jetant le dé de rotation du plateau de jeu et en alignant le « tourbillon » (trou dans le plateau de jeu) au sentier de la région qu'indique le dé. Utilisez toujours le sentier du disque externe du plateau de jeu comme référence lorsque vous faites tourner les disques internes du plateau de jeu. Jetez le dé pour chacun des deux disques.



5. Un personnage (une figurine) (a) est assigné au hasard à chaque joueur, ainsi que sa carte de personnage (b), sa maison (c), ses jetons Fort (d), son marqueur de tour et son marqueur de score (e), et le jeton Pouvoir spécial (f). Les pièces en trop sont mises à part.



6. Les joueurs placent leurs personnages et leurs maisons sur le plateau de jeu, sur le puits magique de la case de leur maison (les joueurs reconnaîtront leurs maisons sur les illustrations derrière les personnages des cartes de personnage). Placez les jetons Pouvoir spécial sur les cartes de personnage, la face personnage cachée et la face pouvoir visible.



7. Chaque joueur pose son marqueur de score sur la carte de personnage, sur le numéro 3.



8. Chaque joueur reçoit des jetons Point de magie d'une valeur de 10 points, 3 cartes de déplacement et 3 cartes magiques. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.



C. DÉROULEMENT DU JEU

Lisez à voix haute la quête choisie pour cette partie dans le livret d'aventures. Le joueur qui termine la quête reçoit un jeton Victoire. Le premier joueur à apporter le jeton Victoire, ou trois monstres vaincus, ou trois boules magiques au château du roi a gagné.

Chaque manche du jeu se divise en quatre étapes : 1. Attribution des points de magie, 2. Usage des cartes de déplacement, 3. Phase de sortilèges et 4. Déplacement. Ces étapes se jouent toujours dans le même ordre.

- 1) Attribution des points de magie - Attention ! Sautez cette étape lors de la première manche !

Les joueurs utilisent les points de magie (PM) pour acheter des cartes magiques, retourner des jetons du plateau de jeu, fortifier des puits magiques et acheter plus de points de déplacement, par exemple.

Carte de déplacement



Carte magique



Carte de quête



Au début d'une manche, tous les joueurs reçoivent des points de magie comme suit :

- + 3 PM pour votre maison
- + 1 PM par puits magique fortifié
- + 1 PM par boule magique en votre possession
- 1 PM par boule magique maudite en votre possession
- + éventuels points de magie supplémentaires (voir ci-dessous)

Vous devez être attentif à votre score de points de magie au cours du jeu et déplacer votre marqueur de score si nécessaire. Au début du jeu, tout le monde pose son marqueur sur 3, car une maison équivaut à 3 points de magie.

Points de magie supplémentaires

Lorsque le tourbillon de l'un des deux cercles internes du plateau de jeu est aligné avec le sentier de la région natale d'un joueur, sur le cercle externe du plateau du jeu, ce joueur obtient des points supplémentaires. Vous obtenez 1 PM pour le tourbillon du disque intermédiaire, et 1 PM pour le tourbillon du disque central.

Attention ! Durant la première manche, vous ne pouvez pas obtenir de points supplémentaires.

2) Usage des cartes de déplacement

Au début du jeu, chaque joueur reçoit trois cartes de déplacement. Ensuite, chaque joueur obtient une carte de déplacement au début d'une nouvelle manche. Tous les joueurs jouent l'une de leurs trois cartes de déplacement simultanément.



Le petit chiffre sur la carte indique la vitesse : le joueur avec le chiffre le plus élevé se déplace en premier et celui avec le chiffre le plus bas

joue en dernier. Placez les marqueurs de tour sur le coin du plateau de jeu sur le compteur de tour prévu à cet effet. Le marqueur du joueur le plus lent est placé à la fin magique du compteur et le marqueur du joueur le plus rapide est placé à l'opposé.



Le chiffre à droite de la chaussure indique combien de points de déplacement possède le joueur.

Cartes de déplacement spéciales

Les actions suivantes ont lieu dès que les cartes sont jouées :



Remettez votre jeton Pouvoir spécial utilisé sur la carte de personnage, face pouvoir visible.



Retirez une carte magique du jeu.



Jetez le dé de rotation du plateau et alignez l'un des tourbillons avec le sentier indiqué sur le dé.



Recevez cinq points de magie.

3) Phase de sortilèges

Le joueur ayant joué la carte de déplacement la plus lente est le premier à jeter des sorts. Il peut utiliser toutes les cartes magiques qu'il désire. Joue ensuite le deuxième joueur le plus lent, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait jeté son sort.

Cartes magiques : Voir chapitre I. Vous n'avez pas besoin de payer pour utiliser les cartes magiques. Toutes les cartes magiques sont à usage unique et elles sont retirées du jeu après leur utilisation.



Le symbole de muscle sur certaines cartes vous concèdera un point de bataille supplémentaire. Ces cartes Muscle sont utilisées soit au cours d'une bataille, soit pour jeter un sort.

Voir chapitre F.

4) Déplacement

Les joueurs se déplacent dans l'ordre assigné par les cartes de déplacement qu'ils jouent, en utilisant au maximum le nombre de points indiqué sur la carte, plus d'éventuels points de déplacement supplémentaires. Le joueur avec le plus grand chiffre de vitesse commence. Durant votre tour, vous pouvez vous déplacer sur plusieurs cases et effectuer les actions associées à ces cases.

Les joueurs utilisent les points de déplacement pour se déplacer sur le plateau de jeu. Se déplacer sur une case facile (indiquée par la flèche 1 sur l'image) coûte 1 point de déplacement, et se déplacer sur une case difficile (avec un cadre blanc et rayé, indiquée par la flèche 2 sur l'image) coûte 2 points. Normalement, vous ne pouvez pas vous déplacer à travers un mur ou au-dessus de l'eau.



Si un personnage du jeu pénètre sur la même case qu'un autre personnage, il s'ensuit une bataille (voir chapitre F).

Points de déplacement supplémentaires

Les joueurs peuvent acheter 1 point de déplacement supplémentaire par tour, au prix de 3 points de magie. Vous ne pouvez acheter

et utiliser qu'un seul point de déplacement supplémentaire durant votre tour.

D. LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu se divise en 6 régions qui diffèrent les unes des autres en apparence. De plus, le plateau de jeu se divise en trois disques séparés. Les régions se trouvent sur les deux disques extérieurs du plateau de jeu, et le château du roi se trouve sur le disque central, l'île du château. Les sentiers se déplacent au cours du jeu en faisant tourner les disques central et intermédiaire ; des tourbillons sont prévus à cet effet (trous dans le plateau de jeu).



Maison : Les maisons des différents personnages se trouvent dans les diverses

régions du plateau de jeu. Vous pouvez apercevoir une image de la maison de votre personnage sur votre carte de personnage, derrière celui-ci. Placez votre maison sur le puits magique de la case de votre maison sur le plateau de jeu. La maison est un fort qui ne peut ni être déplacé, ni détruit par le biais de la magie, ni conquis par d'autres joueurs. Vous ne pouvez traverser une case contenant la maison d'un autre joueur que si vous utilisez une montgolfière (voir chapitre I).



Tour : Voir chapitre J. Lorsqu'un

joueur se trouve sur une case avec une tour, il peut retourner une tuile Tour en payant 1 point de magie. Lorsqu'il retourne une tuile, le joueur peut l'utiliser, sauf s'il s'agit d'une tuile Monstre, auquel cas, le joueur doit combattre le monstre (voir chapitre F).



Puits magique : Vous pouvez acheter une carte magique par tour lorsque vous vous trouvez sur un

puits magique libre ou occupé par votre propre fort. **Une seule carte magique peut être achetée par tour.** Une carte magique coûte 3 points de magie. Le joueur contrôle chaque puits sur lequel il a construit un fort (voir chapitre E). Un puits magique fortifié rapporte 1 point de magie au joueur au début de chaque manche.



Pierre runique : En payant 1 point de magie sur la

case d'une pierre runique, les joueurs peuvent faire pivoter un disque du plateau de jeu au hasard. Choisissez l'un des disques du plateau de jeu, jetez le dé et faites pivoter le tourbillon du plateau de jeu de votre choix afin de l'aligner avec le sentier du disque externe indiqué par le dé. En payant 3 points de magie, le joueur peut faire tourner le tourbillon du disque de son choix pour l'aligner avec le sentier du disque externe de son choix. N'oubliez pas de changer les marqueurs de score des joueurs lorsqu'un tourbillon bouge (voir chapitre C1) !



Vortex magique : Sur une case de vortex magique, un joueur peut se déplacer

jusqu'au prochain vortex magique sur le même disque du plateau de jeu dans n'importe quelle direction. **Un voyage en vortex magique coûte 3 points de magie.** Vous pouvez effectuer plusieurs voyages en vortex magique au

cours du même tour. Ces déplacements ne coûtent aucun point de déplacement.



Mur : Vous ne pouvez pas déplacer au-dessus des murs qu'avec une carte magique Montgolfière (voir chapitre I). Le Golem est une exception, car il peut se déplacer à travers les murs avec son pouvoir spécial (voir chapitre H).

L'île du château (disque central du plateau de jeu)



- Le joueur qui commence son tour dans l'île du château n'obtient pas de points de magie au début de la manche.
- Le contre-sortilège est le seul sort qui peut être jeté sur l'île du château. Les cartes magiques Muscle peuvent cependant être utilisées au cours d'une bataille.
- La montgolfière ne peut pas être utilisée pour se rendre sur l'île du château. Vous devez la laisser derrière vous lorsque vous quitterez le disque intermédiaire et rendre la carte utilisée. Les points de déplacement restant peuvent cependant être utilisés normalement.
- Les pouvoirs spéciaux des personnages ne peuvent pas être utilisés sur l'île du château, et leurs effets s'annulent lorsque vous pénétrez sur l'île.
- Vous ne pouvez pénétrer dans le château du roi que si vous transportez un jeton Victoire ou 3 tuiles Monstre ou 3 boules magiques.

E. FORTS



Construire un fort coûte 3 points de magie par jeton Fort. Chaque joueur possède 10 jetons Fort. Les joueurs peuvent construire des forts de 1 à 3 jetons Fort sur les puits magiques lorsqu'ils se trouvent sur la case d'un puits. Avec le sortilège de transfert, vous pouvez construire des forts encore plus hauts. Un ou plusieurs jetons restent sur la case afin de représenter le fort, et au début de chaque manche, chaque fort rapporte 1 point de magie à son propriétaire.

Un fort d'au moins 3 jetons est une forteresse. Le joueur peut choisir de retourner à sa forteresse plutôt qu'à sa maison lorsqu'il perd une bataille (voir chapitre G).

Les autres joueurs ne peuvent pénétrer sur la case du fort d'un autre joueur qu'en conquérant le fort. La conquête se fait en construisant un fort plus haut que l'original. Un nombre de jetons égal à la différence de taille entre les deux forts reste sur la case ; par exemple, si la case est protégée par 3 jetons Fort, et que le conquérant construit un fort de 4 jetons, seul 1 jeton du conquérant est placé sur le puits magique. Les jetons qui sont restés sont rendus aux joueurs.

Vous pouvez traverser une case contenant un fort adverse en utilisant une montgolfière.

F. BATAILLE

Lorsque deux joueurs, ou un joueur et un monstre, se retrouvent sur la même case, une bataille s'ensuit. Le joueur dont c'est le tour est toujours l'attaquant. La bataille a lieu en jetant le dé de bataille. Les symboles de muscle sur les cartes magiques jouées et sur les jetons Bonus, ainsi que les chevaliers actifs, influent sur le résultat. Chaque carte Muscle jouée



(carte magique avec un symbole de muscle) ajoute 1 point de bataille au résultat du dé de bataille du joueur. Les cartes magiques utilisées sont retirées du jeu après la bataille.

Attention ! Si le joueur lance le dé et obtient le numéro 2 violet, il relance le dé de bataille et additionne les résultats. Ceci peut avoir lieu plusieurs fois au cours d'une seule bataille si les joueurs obtiennent le numéro 2 violet plusieurs fois de suite.

Voici comment se déroule la bataille :

1. **L'attaquant joue autant de cartes Muscle qu'il le souhaite.**
2. **Le défenseur joue autant de cartes Muscle qu'il le souhaite.**
3. **L'attaquant jette le dé de bataille.**
4. **Le défenseur jette le dé de bataille.**
5. **Les éventuels points supplémentaires sont ajoutés aux résultats. Les points supplémentaires peuvent provenir des cartes Muscle, des éventuels jetons Bonus et des chevaliers. Les monstres reçoivent des points supplémentaires en fonction de leur classification (voir chapitre J sur les monstres et les combats).**

Le joueur avec le plus de points de combat remporte la bataille.

Le vainqueur peut voler autant de tuiles Tour du perdant qu'il le souhaite, ou lui donner une boule magique maudite s'il en a. Lorsqu'il bat un monstre, le joueur obtient ses trésors ainsi que la tuile Monstre elle-même (voir chapitre J). Le tour du joueur perdant s'achève et il doit placer son pion sur sa maison ou sur l'une de ses forteresses (voir chapitre E)

En cas d'égalité, l'attaquant retourne à la case où il se trouvait avant l'attaque, et son tour s'achève.

G. FIN DU JEU



Lorsqu'un joueur termine la quête ordonnée par le roi, il reçoit un jeton Victoire. Le joueur ne perd pas ce jeton même si ses accomplissements changent. Le jeu se termine lorsqu'un joueur pénètre dans le château du roi avec un jeton Victoire. Ce joueur gagne la partie. Il est également possible de gagner la partie sans jeton Victoire, en apportant 3 tuiles Monstre ou 3 boules magiques au château du roi.

H. POUVOIR SPÉCIAUX DES PERSONNAGES DU JEU

Pendant leur tour, les joueurs peuvent choisir d'utiliser leur pouvoir spécial si leur jeton Pouvoir spécial est posé face pouvoir visible sur leur carte de personnage. Une fois qu'il a été utilisé, le jeton Pouvoir spécial est placé à côté de la carte de personnage, face pouvoir cachée, et face visage visible. Vous n'avez pas besoin de payer pour utiliser le pouvoir, mais normalement, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois.

Mage / Baguette magique

Tous les puits magiques en votre possession vous procurent immédiatement un point de magie supplémentaire.



Golem / Poing

Durant une manche, vous pouvez vous déplacer à travers les murs. Votre déplacement d'une case à l'autre vous coûtera le nombre de points de déplacement habituel.



Troll / Vautour

Durant une manche, vous pouvez vous déplacer sur toutes les cases au prix d'1 point de déplacement, mais uniquement au sein d'une région.



Yéti / Pierre runique congelée

Vous pouvez faire tourner l'un des tourbillons sur les disques du plateau de jeu et l'aligner avec le sentier de la Région de glace sur le disque externe.



Gnome / Catapulte

Vous pouvez vous catapulter sur l'un des vortex magiques du disque externe du plateau de jeu.



Cyclope / Casque de plongée

Vous pouvez plonger d'une case plage à une autre case plage facile (1 point) au sein de la même région.



I. CARTES MAGIQUES

Vous ne pouvez utiliser les cartes magiques qu'une seule fois. Les cartes utilisées sont retirées du jeu.



Canon – Retirez un jeton Fort du plateau de jeu, et rendez-le à son propriétaire.



Éclair – Le joueur ajoute 50 points à la vitesse indiquée sur sa carte de déplacement pour cette manche. Ceci place immédiatement le joueur en dernière position pour jeter un sort, et en première position pour se déplacer. Pour cette raison, le joueur utilisera les cartes magiques restantes de son choix après les autres joueurs.



+ 3 Points de déplacement – Vous gagnez 3 points de déplacement pour cette manche. Si vous le souhaitez, vous pouvez les offrir au joueur de votre choix.



- 3 Points de déplacement – Pendant cette manche, le joueur de votre choix perd 3 points de déplacement.



Montgolfière – Au cours de cette manche, toutes les cases vous coûtent 1 point de déplacement. Vous pouvez également voyager au-dessus des maisons, des forts, des monstres, des autres joueurs et des murs.



Pierre runique – Vous pouvez faire tourner le tourbillon de l'un des disques du plateau de jeu au niveau du sentier de votre choix. N'oubliez pas de changer les marqueurs de score des joueurs lorsqu'un tourbillon se déplace.



Transfert – Sur le plateau de jeu, vous pouvez déplacer le jeton Fort de votre choix sur un autre puits magique, ou sur un autre fort de la même couleur.



Souhait – Vous pouvez prendre la tuile Tour du joueur de votre choix.



Sous-marin – Vous pouvez vous déplacer de n'importe quelle case de plage vers une autre case de plage facile (1 point) inoccupée au sein du même disque de plateau de jeu. Ce voyage est immédiat lors de la phase de sortilèges.



Contre-sortilège – Vous pouvez bloquer un sort jeté par un autre joueur (toute carte magique jouée par ce joueur). N'importe quel joueur peut utiliser la carte de contre-sortilège à tout moment pendant la phase de sortilèges.



Les **symboles de muscle** sur certaines cartes magiques sont utilisés pour se battre contre les autres joueurs et les monstres.

J. TUILES TOUR



Les tuiles Tour sont mélangées et placées face cachée sur le plateau de jeu avant que le jeu ne débute. Un joueur

peut retourner une tuile Tour en payant un point de magie si son personnage se trouve sur la même case que cette tuile. Les différentes tuiles sont utilisées de diverses manières décrites ci-dessous.

Les tuiles Tour suivantes sont retirées du jeu immédiatement après leur révélation et utilisation :



Tirez une carte magique. Vous pouvez avoir autant de cartes magiques en main que vous le souhaitez.



Coffre magique. Tirez autant de cartes magiques qu'il y a de joueurs. Choisissez secrètement l'une d'elles et donnez le reste des cartes au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur choisit une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu une carte.

Les tuiles Tour suivantes se placent sur la carte de personnage du joueur après les avoir retournées :



3 x Boules magiques. Une boule magique augmente votre solde de points de magie d'1 point. En rassemblant trois boules magiques, quelles qu'elles soient, vous pouvez gagner la partie.



2 x Boules magiques maudites. Une boule magique maudite diminue votre solde de points de magie d'1 point. La seule manière de vous débarrasser d'une boule magique maudite est de battre un autre joueur sur le champ de bataille. Le vainqueur peut donner une boule magique maudite en sa possession au perdant. En rassemblant trois boules magiques, quelles qu'elles soient, vous pouvez gagner la partie.



Télétransport. Vous pouvez vous télétransporter depuis votre puits magique ou un puits magique libre sur tout autre puits magique vous appartenant ou étant libre. L'usage du télétransport termine votre tour et la tuile est retirée du jeu.



Chevalier. Avec le chevalier sur votre carte de personnage, vous obtenez 2 points pour votre prochaine bataille. Une fois utilisé, le chevalier est retiré du jeu.



Potion magique. En buvant la potion magique sur une **case de pierre runique**, le joueur gagne un jeton Bonus permanent. Dans ce cas, vous avez le choix entre un bonus de déplacement (chaussure ailée) ou un bonus de bataille (muscle) et vous devez placer le jeton Bonus sur votre carte de personnage sur l'emplacement réservé à cet effet, avec la face de votre choix visible. Le jeton ne peut pas être retourné au cours du jeu. La potion magique est retirée du jeu après son utilisation.

Jetons Bonus



Un **bonus de déplacement** concède au joueur 1 point de déplacement supplémentaire lors de chaque manche.



Un **bonus de bataille** concède au joueur 1 point de bataille supplémentaire lors de chaque bataille.

Les tuiles Tour suivantes sont des monstres que le joueur doit immédiatement combattre après les avoir révélés :



Le monstre cyclope obtient 1 point de bataille supplémentaire lors de son combat. Son trésor est une carte magique.



Le vampire obtient 2 points de bataille supplémentaires lors de son combat. Son trésor est un jeton Bonus.



Le dragon obtient 3 points de bataille supplémentaires lors de son combat. Son trésor est une carte magique, plus un jeton bonus.

Vous devez vous battre contre le monstre immédiatement après avoir retourné la tuile Tour, ou lorsque vous pénétrez sur la case où se trouve le monstre. Le joueur dont c'est le tour est l'attaquant et le monstre est le défenseur (voir chapitre F). Le joueur à la droite du joueur dont c'est le tour jette le dé à la place du monstre. Aucune carte Muscle ne peut être jouée pour le monstre.

La tuile Monstre reste sur le plateau de jeu jusqu'à ce que quelqu'un le batte. Le vainqueur obtient le trésor du monstre et place la tuile Monstre sur sa carte de personnage. Vous pouvez gagner la partie en rassemblant trois tuiles Monstre.