

Fantasy Realms

Le TRÉSOR MAUDIT

APERÇU

Alors que les royaumes se préparent au conflit, un événement vient bouleverser l'équilibre des pouvoirs. Un trésor regorgeant d'antiques artefacts a été découvert, chacun d'entre eux apportant un pouvoir considérable qui risque de modifier le cours de la bataille. Cependant, chaque artefact cache aussi une malédiction qui mettra en péril quiconque sera assez fou ou assez avide pour l'utiliser.

Pendant ce temps, les habitants des royaumes ont commencé à bâtir de grands châteaux, creuser des donjons, et remplir des cryptes de morts-vivants pour renforcer leurs terres. Et au-delà du royaume des mortels, même des créatures extérieures à notre réalité ont commencé à entrer dans la mêlée...



Matériel

- 47 cartes
- 1 livret de règles
- 1 étui



3-6



14+



20
min



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

Un véritable magot truffé d'Objets Maudits forme un paquet de cartes séparé.

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

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

Première partie : Objets Maudits

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

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



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

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

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

3) **Utiliser** la carte **Objet Maudit**. Certaines cartes vous donnent une action qui remplace votre tour normal ; d'autres peuvent être jouées à tout moment pendant votre tour, y compris avant de prendre une carte dans la pioche ou la défausse, ou après avoir défaussé une carte. Lorsque vous utilisez un **Objet Maudit**, retournez la carte face cachée et gardez-la devant vous. Toutes les cartes **Objet Maudit** retournées face cachée affectent le score à la fin de la partie (la plupart, mais pas toutes, donneront des points négatifs). À la fin de votre tour, piochez une nouvelle carte **Objet Maudit** pour remplacer celle que vous avez jouée. Quelle que soit l'option que vous choisissiez, à la fin de votre tour, vous devriez toujours avoir exactement une carte **Objet Maudit** face visible et éventuellement un certain nombre de cartes cachées. Vous pouvez consulter vos cartes cachées à tout moment, mais jamais celles de vos adversaires.

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

Deuxième partie : Bâtiments, Extérieurs, Morts-vivants

Il y a 3 nouvelles familles qui peuvent être ajoutées au jeu : **Bâtiments**, **Extérieurs** et **Morts-vivants**. Vous devez les ajouter (ainsi que la carte Jardin) en tant que groupe, et vous devez également remplacer les cartes suivantes du jeu de base par leurs versions du Trésor Maudit : **Beffroi**, **Éclaireurs**, **Arbre-Monde**, **Métamorphe**, **Mirage**, **Inondation**, **Nécromancien** et **Source de Vie**.

Changements de règles et de mise en place

Puisque les nouvelles familles vont diluer le jeu et rendre plus difficile l'élaboration de combinaisons, le jeu a été élargi pour rétablir l'équilibre.

Au début de la partie, tirez 8 cartes au lieu de 7, et conservez une main de 8 cartes tout au long de la partie.

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



Les familles :

Bâtiments :

Aucune règle spéciale.

Extérieurs – main étendue :

Le **Génie** et le **Leprechaun** dans la famille des **Extérieurs** permettent d'ajouter de nouvelles cartes à votre main à la fin du jeu – de la même façon que le **Nécromancien** fonctionne dans le jeu de base.

Ces tirages ont lieu avant tout **MASQUE**, effet **Doppelgänger**, etc., et avant tout score de **Mort-vivant**.

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



*Exemple : Apolline a 9 cartes en main à la fin de la partie grâce à la carte Objet Maudit « Portail ». L'une de ses cartes est le **Leprechaun**, donc elle tire une nouvelle carte de la pioche grâce à sa capacité spéciale. Elle tire le **Nécromancien**.*

*Elle doit défausser une carte de sa main, autre que le **Leprechaun**, pour conserver 9 cartes. Si elle décide de garder le **Nécromancien**, elle peut utiliser sa capacité pour piocher dans la zone de défausse, puis se défausser d'une autre carte (qui ne peut être ni le **Leprechaun** ni le **Nécromancien** puisqu'ils ont tous deux été utilisés pour piocher des cartes).*

*Notez bien que, si elle a utilisé le **Génie** en premier pour tirer le **Leprechaun**, il serait trop tard pour utiliser la capacité du **Leprechaun** (voir Nouvelle séquence de fin de partie, p.7).*



Morts-vivants – utilisation de la zone de défausse

4 des 5 **Morts-vivants** fournissent des bonus pour les cartes qui sont face visible dans la zone de défausse, plutôt que des cartes dans la main d'un joueur. Les Jokers (*Doppelgänger*, *Métamorphe* et *Mirage*) dans la zone de défausse ne comptent PAS comme appartenant à une famille autre que Joker.



Nouvelle séquence de fin de jeu

1. Tout d'abord, le Leprechaun, puis le Génie, et enfin le Nécromancien peuvent tirer de nouvelles cartes de la pioche et de la défausse (comme indiqué sur leurs cartes), en se défaussant s'ils ont plus de neuf cartes en main.
2. Attribuez le Doppelgänger, le Mirage, et le Métamorphe.
3. Utilisez le Livre des Mutations.
4. Effacez les malus devant être effacés.
5. Si son malus n'a pas été effacé, le Démon masque toutes les cartes non appariées.
6. Appliquez tous les malus non effacés, en commençant par les cartes non masquées par d'autres cartes.
7. Calculez les scores de toutes les cartes non masquées.

FAQ

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

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

La **Chapelle** nécessite exactement 2 cartes parmi les familles indiquées. Cela signifie que vous pouvez avoir 2 **Seigneurs** ou un **Extérieur** et un **Mort-vivant**, mais vous n'obtiendrez pas le bonus si vous avez 2 **Sorciers** et un **Mort-vivant** ou 1 carte de chacune des familles suivantes, **Seigneur**, **Sorcier** et **Extérieur**. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes dans votre main des autres familles n'étant pas indiquées sur la Chapelle.

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

CRÉDITS

Auteur : Bruce Glassco

Illustrations : Anthony Cournoyer

Maquette : Richard Dadisman

Version française : Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

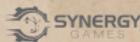
Traduction : Nicolas Lion

Adaptation graphique : Clémence Gouyon

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry

www.dontpanicgames.com



Merci aux testeurs :

Lisa Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Dave Platnick, Roderick Schertler, Coleman Charlton, Chris Fiabel, et Meg et David Glassco-Polsdorfer. Remerciements spéciaux à Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer et Elinor Glassco pour leurs suggestions de cartes.

WIZKIDS



© 2021 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS et tous les symboles et logos apparentés sont des marques déposées par WizKids. Tous droits réservés.