

# Fantastale



## Règles



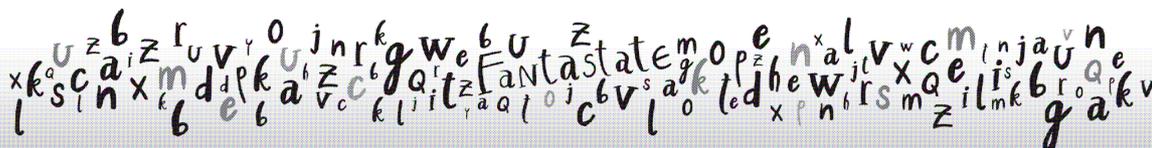
# Fantastate



## Sommaire

<b>Introduction</b>	3
<b>Contenu de la boîte</b>	3
<b>Avant de commencer à jouer</b>	4
<b>Règles de base</b>	4
<i>Préparation</i>	4
<i>Principe du jeu</i>	4
<i>Héros</i>	4
<i>Tour de jeu</i>	5
<i>Lieux</i>	6
<i>Combat contre les monstres et les gardiens de trésor</i>	8
<i>Dégrader l'état d'une arme, d'un véhicule ou d'un compagnon</i>	8
<b>Mode de jeu Action</b>	9
<b>Mode de jeu Coopératif</b>	15
<b>Mode de jeu Sans Merci</b>	18
<b>Mode de jeu par Equipe</b>	21
<b>En conclusion</b>	22

---





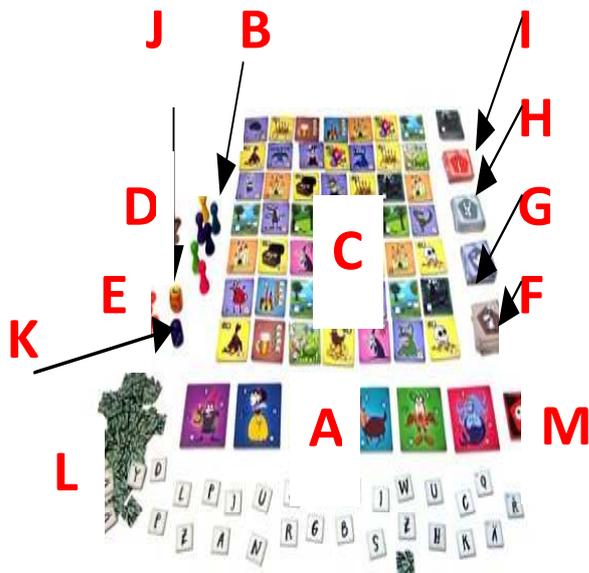
**Fantastate**

*Vous êtes né dans le monde de Fantastate, une petite province située au nord du Royaume Fantastique et à la frontière sud du Monde réel. Au-delà des limites de votre petit village, votre instinct vous souffle qu'un monde de monstres à vaincre, de trésors à conquérir et de hauts faits à accomplir est à votre portée. Alors préparez votre voyage ! L'armurier vous fournira votre arme sur commande : Balai de Guerre, Aiguille Aiguisée... En allant à la taverne, vous trouverez un compagnon pour vous aider dans votre quête, comme un Ecureuil Fou ou même John Rambo. Une fois équipé, vous serez prêt à devenir le plus grand des aventuriers de Fantastate !*

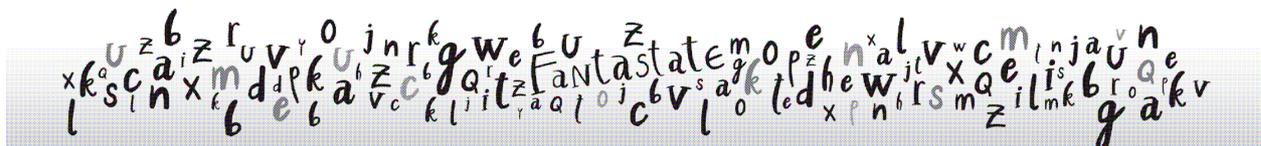
Fantastate est un jeu combinant l'imagination et l'action, un jeu de lettres et d'aventures tout à la fois. Dans cette boîte, vous trouverez les règles pour quatre modes de jeu différents, chacun vous apportant son lot d'expériences et de sensations différentes.

Familiarisez-vous avec les règles de base communes à tous les modes du jeu, puis choisissez le mode de jeu qui convient le plus à votre humeur du moment. Le premier mode est un jeu d'Action, où les joueurs parcourent le pays pour devenir le plus grand aventurier. Le suivant est un jeu Coopératif où les joueurs doivent s'allier pour débarrasser le pays des monstres qui y rôdent. Puis viennent les règles du mode Sans Merci où les joueurs s'affrontent pour devenir le seul héros de Fantaste, et enfin, les règles du jeu par Équipe, qui se rapproche du mode Action mais où les joueurs sont par équipe de deux. Vous pourrez trouver d'autres règles et modes de jeu sur [www.jirasgames.com](http://www.jirasgames.com). Pas de panique. Les règles sont simples et logiques. Commencez à jouer et apprenez-les au fur et à mesure. Si vous avez un doute, vérifiez dans les règles.

**Contenu de la boîte**



- 6 tuiles de héros avec un mouton au dos (A)
- 6 pions (B)
- 54 tuiles de lieu (C)
- pièces d'or (D)
- jetons de point de victoire (E)
- 6 tuiles de compagnons (F)
- 6 tuiles de véhicules (G)
- 6 tuiles d'armes (H)
- 6 tuiles de sorts (I)
- 1 tuile compte-tour avec un point d'exclamation
- 1 dé d'action orange (J)
- 1 dé de combat (K)
- lettres (L)





### Avant de commencer à jouer :

- Coller les autocollants sur le dé Action (le dé orange)
- Procurez-vous du papier et des crayons
- Pour jouer en Tchèque (resp. Anglais/Allemand), ajoutez au set de lettres basique les lettres avec une marque bleue (resp. rouge/jaune)

### Règles de base (communes à tous les modes de jeu)

#### Préparation

Chaque joueur choisit une tuile de Héros, la place devant lui et prend le pion de la couleur correspondante. Retirez cinq tuiles des cinquante-quatre tuiles Lieu (celles dont le verso représente une forêt sombre). Selon le mode de jeu choisi, les tuiles à retirer sont différentes. Mélangez les quarante-neuf tuiles Lieu restantes, et formez un plateau carré de sept tuiles par sept, face visible. Placez le set de lettres utilisé face cachée près du plateau. Placez également les pièces d'or et les jetons Points de Victoire orange près du plateau. Triez les tuiles avec les flèches en quatre piles : la pile des armes (avec le lance-pierre), la pile des compagnons (avec le lapin), la pile des véhicules (avec l'escargot) et la pile des sorts (avec la baguette magique). Chaque joueur place son pion sur une des tuiles de la couronne extérieur du plateau. Chaque joueur (chaque équipe dans le mode de jeu par Equipe) prend cinq pièces d'or et une lettre tirée au hasard qu'il place face visible devant lui.

#### Principe du jeu

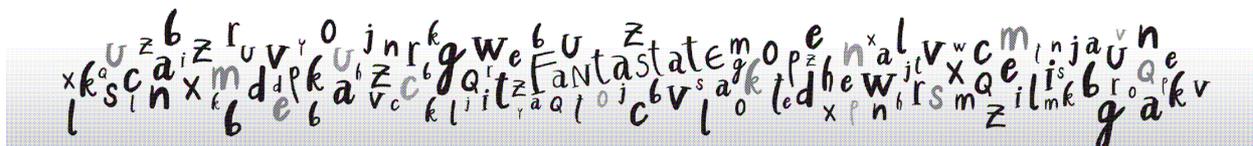
Ces conseils sont applicables dans tous les modes de jeu. Votre héros devra récolter des lettres sur les différentes tuiles de lieu. Ces lettres permettront de créer des armes, des véhicules et des sorts, et de rencontrer des compagnons. Sans armes et sans compagnons, vos ne pourrez pas combattre les monstres ni chercher les trésors. Les véhicules vous permettront de vous déplacer plus vite, et les sorts vous permettront d'aider et/ou de gêner les autres joueurs. Les armes et les véhicules peuvent être créés sur les tuiles fabrique bleues, et les compagnons se trouvent dans les tuiles tavernes marrons. Des sorts à usage unique peuvent être obtenus auprès des tuiles magiciens roses, alors que les sorts à usage multiples peuvent être obtenus à partir du moment, où vous aurez augmenté le niveau de magie de votre héros.

La principale différence entre les modes de jeu réside dans les objectifs à atteindre, et dans la manière d'obtenir les armes, les véhicules, les compagnons et les sorts.

Parlons maintenant des tuiles de Héros, dont les caractéristiques sont les mêmes pour chaque mode de jeu.

#### Héros

Chaque héros à quatre caractéristiques sur sa tuile : sa force (le lance-pierre), son intelligence (IQ), sa vitesse (l'escargot) et son niveau de magie (la baguette magique). Votre héros commence avec une force et un niveau de magie de zéro, une vitesse de un et une intelligence de quatre. Ces





caractéristiques peuvent être augmentées au cours du jeu grâce aux points de victoire. A chaque fois que vous gagnez un point de victoire, placez ce point de victoire près d'une des caractéristiques de votre héros. Pour augmenter une caractéristique de un, il faut y consacrer un point de victoire. Pour augmenter une caractéristique de deux, il faut y consacrer trois points de victoire au total (deux au total pour l'intelligence). Pour augmenter une caractéristique de trois, il faut y consacrer six points de victoire au total (trois au total pour l'intelligence). Chaque caractéristique peut être augmentée de trois au maximum. Les points de victoire utilisés pour augmenter les caractéristiques de votre personnage ne sont pas perdus, et comptent toujours dans le total de points de victoire nécessaire pour gagner. Sur l'exemple ci-contre, le héros à une force augmentée de deux (pour une valeur totale de deux en force), un niveau de magie de un (pour une valeur total de un en niveau de magie) et une vitesse augmentée de un (pour une valeur totale de deux en vitesse)



Les quatre caractéristiques sont :

Force – la force est utilisée pour combattre les monstres et ramasser les trésors. Cependant, votre héros ne peut pas utiliser sa force seule, il a besoin d'une arme ou d'un compagnon.

Intelligence – l'intelligence indique combien de lettres au maximum le joueur peut conserver devant lui. Les lettres déjà utilisées pour la création d'armes, de véhicules et de sorts ainsi que pour la rencontre avec des compagnons ne comptent pas dans votre limite. Au début du jeu, vous pouvez avoir jusqu'à quatre lettres devant vous.

Vitesse – la vitesse indique de combien de tuiles peut se déplacer votre héros à chaque tour. Votre héros peut se déplacer d'autant de tuile au maximum que sa vitesse, orthogonalement (jamais diagonalement). Il peut également rester sur place.

Magie – le niveau de magie permet de lancer des sorts de plus en plus puissants. Les sorts peuvent soit faciliter la vie de votre héros, soit rendre plus difficile la vie des héros des autres joueurs. Les sorts sont différents selon le mode de jeu.

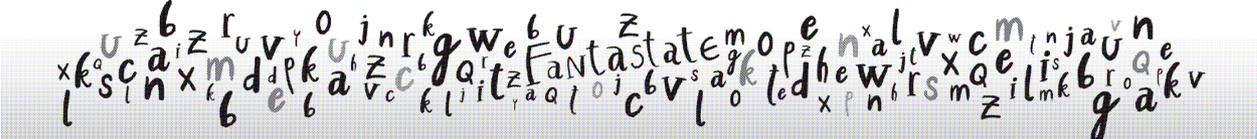
Maintenant que vous êtes plus familier avec votre héros, voyons comment il évolue dans le monde de Fantastate.

*Tour de jeu*

Le premier joueur est le dernier à avoir vu un mouton. Si personne n'a jamais vu de mouton (quelle honte !), le premier joueur est celui qui est le plus proche du propriétaire du jeu.

Le tour de jeu d'un joueur se décompose en deux phases : Mouvement, puis Action

1) Mouvement





Les joueurs jouent les uns après les autres. A son tour, un joueur peut (mais n'est pas obligé de) bouger son pion d'autant de tuiles que la vitesse de son héros. Il ne peut bouger son pion qu'orthogonalement, seulement diagonalement. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

## 2) Action

Après son mouvement, le joueur peut utiliser l'effet de la tuile de lieu sur laquelle se trouve son pion, mais il n'est pas obligé.

La phase Action d'un joueur terminé, on passe au joueur suivant, qui peut bouger son pion et utiliser l'effet de la tuile de lieu sur laquelle ce dernier se trouve, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. La condition de fin est différente selon le mode de jeu.

Ce n'est pas un jeu de vieux ! Le joueur doit réfléchir à son tour pendant le tour des autres. Un joueur a environ dix secondes pour jouer son tour, autrement il le perd.

Chaque tuile de lieu du plateau à sa propre utilisation, qui varie selon le mode de jeu utilisé. Cependant, quel que soit le mode de jeu, certains points sont communs.

### Lieux

Sur les tuiles Lieux se trouvent des symboles sur fond clair et/ou sur fond sombre. Les symboles sur fond clair indiquent ce que vous pouvez gagner, et sur fond sombre ce que vous devrez payer si le mode de jeu en choisi le demande.

Les tuiles ont un toutes un verso avec une forêt sombre. Au début du jeu, les tuiles sont placées face visible, mais durant la partie, certaines tuiles (les monstres, les trésors et les châteaux) seront retournées face forêt sombre visible.

Les effets des tuiles lieu sont les suivants :

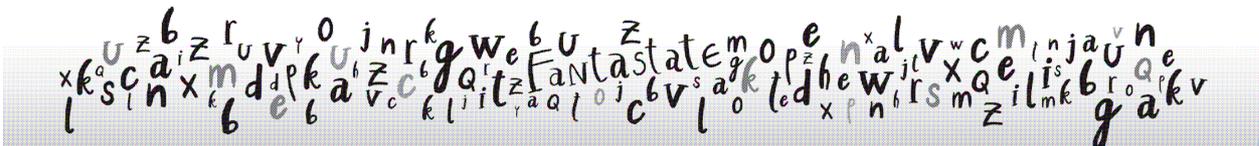
Tuiles vertes de paysage avec des arbres – Vous pouvez piocher une lettre au hasard et la placer face visible devant vous.

Tuiles vertes de paysage avec un mouton – Vous pouvez piocher deux lettres au hasard et la placer face visible devant vous.

Tuiles vertes de paysage avec des fleurs – Vous pouvez piocher des lettres au hasard et le placer face visible devant vous, jusqu'à avoir autant de lettres que l'intelligence de votre héros.

Tuiles vertes avec une forêt sombre – Vous pouvez piocher une lettre au hasard et la placer face visible devant vous.

*Rappel* : vous ne pouvez pas avoir devant vous plus de lettres que l'intelligence de votre héros. Selon le mode de jeu choisi, vous pourrez (ou pas) utiliser l'effet des tuiles ci-dessus pour dépasser temporairement votre limite de lettres.





Tuiles bleues de fabrique – Vous pouvez utiliser vos lettres pour créer une tuile arme ou véhicule. Le processus de création diffère selon le mode de jeu, mais l'utilisation reste identique dans tous les modes de jeu. Les lettres permettent de donner un nom à votre véhicule ou votre arme. Un véhicule vous permet de déplacer de plus de cases votre pion héros. Lors de son mouvement, vous pourrez déplacer votre pion héros d'un nombre de cases maximum égal à sa vitesse plus la vitesse du véhicule. La vitesse du véhicule est égale au nombre de lettres utilisées lors de sa création. Une arme vous permet de combattre des monstres et de vaincre les gardiens des trésors. Une arme apporte un bonus de force à votre héros égal au nombre de lettres utilisées lors de sa création. Un véhicule est matérialisé par une tuile de véhicule, et une arme par une tuile d'arme. Un joueur ne peut avoir qu'un véhicule et qu'une arme à la fois. Lors de la création, le véhicule ou l'arme est placé face avec les quatre flèches visibles, avec le symbole sur le fond le plus sombre vers le haut. Après chaque utilisation, l'état d'un véhicule ou d'une arme se dégrade, et au bout d'un certain nombre d'utilisations, le véhicule ou l'arme sera inutilisable et défaussé.

Tuiles marrons de taverne – Vous pouvez utiliser vos lettres pour rencontrer un compagnon. Le processus de rencontre diffère selon le mode de jeu, mais l'utilisation reste identique dans tous les modes de jeu. Les lettres permettent de donner un nom à votre compagnon. Un compagnon vous permet de combattre des monstres et de vaincre les gardiens des trésors. Un compagnon apporte un bonus de force à votre héros égal au nombre de lettres utilisées lors de sa rencontre. Un compagnon est matérialisé par une tuile de compagnon. Un joueur ne peut avoir qu'un compagnon à la fois. Lors de la rencontre, le compagnon est placé face avec les quatre flèches visibles, avec le symbole sur le fond le plus sombre vers le haut. Après chaque utilisation, l'état d'un compagnon se dégrade, et au bout d'un certain nombre d'utilisations, le compagnon sera inutilisable et défaussé.

Tuiles roses de magicien – Vous pouvez utiliser vos lettres pour créer un sort à usage unique. Le processus de fabrication et l'effet du sort dépend du mode de jeu choisi. Un sort à usage unique est matérialisé par la tuile de sort, placé côté grande baguette magique visible. Un joueur ne peut avoir qu'un sort à usage unique à la fois. Une fois le sort utilisé, la tuile est remise dans la pile correspondante.

Tuiles violettes de monstre – Vous pouvez essayer d'éliminer le monstre. En éliminant un monstre, vous gagnez un point de victoire. Pour éliminer le monstre, il faut avoir au moins un compagnon ou une arme, sans cela il n'est pas permis d'essayer de vaincre le monstre. La force requise pour éliminer le monstre est indiquée sur fond sombre, près du lance-pierres. Lorsqu'un monstre est éliminé, la tuile est retournée de manière à montrer la forêt sombre. Le combat contre un monstre est optionnel. Un joueur qui termine son mouvement sur une tuile monstre n'est pas obligé de combattre.

Tuiles jaunes de trésor – Vous pouvez essayer de récupérer un trésor. En récupérant le trésor, vous gagnez un point de victoire et autant de pièces d'or qu'indiqué sur la tuile. Pour récupérer un trésor, il faut dans tous les cas vaincre le gardien du trésor (dont la force est indiquée sur fond sombre, près du lance-pierres). Selon le mode de jeu choisi, il faudra également utiliser vos lettres pour indiquer la ruse qui vous a permis de vous emparer de ce trésor. Lorsqu'un trésor est récupéré, la tuile est retournée de manière à montrer la forêt sombre.





Tuiles oranges de château – Vous pouvez acheter le château. En achetant le château, vous gagnez un point de victoire. Pour cela, il faut payer en pièces d'or le montant requis sur la tuile. Lorsqu'un château est acheté, la tuile est retournée de manière à montrer la forêt sombre.

#### *Combat contre les monstres et les gardiens de trésor*

Un joueur ne peut combattre un monstre ou un gardien de trésor qu'avec l'aide d'une arme ou d'un compagnon. Si il n'a ni arme, ni compagnon, il n'a pas le droit d'essayer de combattre. Un combat contre un monstre ou un gardien de trésor se déroule de la manière suivante :

- 1) Le joueur annonce s'il utilise son arme, son compagnon ou les deux.
- 2) Le joueur lance le dé de combat. Il ajoute le résultat du dé, le bonus de force de l'arme et/ou du compagnon utilisé, et la force de son héros. Le bonus de force d'une arme ou d'un compagnon est égal au nombre de lettres utilisées lors de la création de l'arme ou de la rencontre avec le compagnon. Si cette somme est supérieure ou égal à la force du monstre ou du trésor (le chiffre sur fond sombre près du lance-pierres), le combat est gagné, sinon il est perdu.
- 3) Si une arme ou un compagnon a été utilisée, son état est dégradé. Si les deux ont été utilisés, les deux sont dégradés.
- 4) Si le combat est perdu, le joueur doit dégrader l'état de son arme et/ou de son compagnon une fois de plus.

#### *Dégrader l'état d'une arme, d'un véhicule ou d'un compagnon*

Lorsque que vous créez une tuile arme, véhicule ou compagnon, positionnez-la de manière à ce que le symbole en haut soit celui sur le fond le plus sombre. Cela représente une arme ou un véhicule neuf, ou bien un compagnon en pleine forme. Après chaque utilisation, l'arme (resp. le véhicule, le compagnon) est tourné d'un quart de tour dans le sens indiqué par la flèche au centre de la tuile. Cela représente l'état de l'arme(resp. du véhicule, du compagnon). Lorsque le symbole sur le fond le plus clair est en haut, cela signifie qu'il en reste plus qu'une utilisation avant que la tuile ne soit défaussée, avec les lettres qui ont été utilisées lors de la création de cette tuile.





## Mode Action (3 à 6 joueurs, 60 à 90 minutes)

Les joueurs sont des aventuriers qui parcourent le monde de Fantastate afin de devenir le plus légendaire des héros. Ils éliminent les monstres, récupèrent les trésors et achètent les châteaux.

### Préparation

Pour des parties de découvertes, retirez les tuiles de lieu suivantes : le monstre violet dragon/dinosaure avec une force de 10, le monstre violet diable avec une force de 9, les deux trésors jaunes montrant un coffre et un paysage vert avec des arbres. Pour des parties ultérieures, retirez cinq tuiles au hasard.

### But du jeu

Le premier joueur à gagner sept points de victoire remporte la partie. Cela représente une durée de jeu de 60 à 90 minutes. Pour une partie plus courte ou plus longue, vous pouvez changer le nombre de points de victoire à atteindre pour gagner. S'il n'y a plus de points de victoire à gagner et que personne n'a atteint le nombre de points requis, tous les joueurs perdent la partie (personne n'a atteint le statut de héros légendaire).

### Règles spéciales

#### Le saut

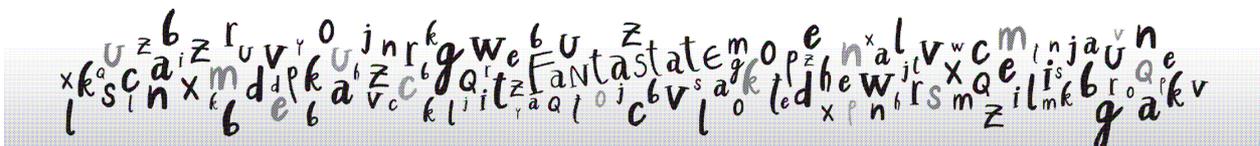
Lors de leur déplacement, les joueurs peuvent sauter par-dessus les tuiles vertes de paysage (y compris les tuiles de forêt sombre). Si plusieurs tuiles vertes sont adjacentes, le joueur peut sauter par-dessus toutes les tuiles en un seul déplacement. Il est toujours interdit de se déplacer diagonalement, même par un saut.

#### Echange de lettres

Lorsque vous piochez des lettres, vous pouvez dépasser le nombre de lettres autorisé par l'intelligence de votre héros, mais vous devez immédiatement défausser les lettres de votre choix de manière à redescendre au nombre de lettre indiqué par l'intelligence de votre héros. Remettez les lettres défaussées face cachée avec les autres lettres.

#### *Fabrication d'une tuile arme/véhicule/compagnon*

- 1) Choisissez le nombre de lettres que vous voulez consacrer à l'arme/au véhicule/au compagnon que vous voulez avoir. Plus vous utilisez de lettres, plus l'arme/le véhicule/le compagnon sera efficace.
- 2) Lancez le dé Action. Cela indique de quelle manière vous devrez décrire votre arme/véhicule/compagnon aux autres joueurs (une description orale, picturale ou pantomimique).
- 3) Les lettres utilisées représentent les initiales du nom de votre arme/véhicule/compagnon. Choisissez un mot pour chacune des lettres utilisées. Placez les lettres sous la carte dans l'ordre des





mots du nom choisi. Le nom d'un compagnon doit toujours représenter quelque chose de vivant (cela peut être une bactérie, ou un personnage de série télé par exemple). Le nom d'une arme représente quelque chose de non-vivant. Le nom d'un véhicule représente quelque chose de mobile, vivant ou non. Notez le nom complet au dos d'une feuille de papier. Ce n'est pas un jeu de vieux ! Vous avez environ dix secondes pour trouver le nom de votre arme/véhicule/compagnon, ou vous perdez votre tour.

4) Proposez de l'argent en récompense aux autres joueurs pour qu'ils vous aident à fabriquer votre tuile arme/véhicule/compagnon. Vous pouvez également les motiver à l'aide d'un sort (voir les effets des sorts).

5) Choisissez parmi les deux possibilités suivantes :

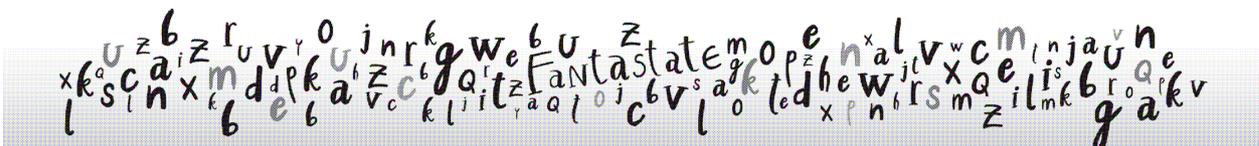
#### 5.1) A la cantonade

Décrivez votre arme/véhicule/compagnon de la manière indiquée par le dé action (en parlant, en dessinant ou en mimant). Vous pouvez essayer de faire deviner tous les mots d'un coup ou un par un, mais vous ne pouvez pas dire dans quel ordre vous les faites deviner. Pendant la description, vous ne pouvez pas utiliser les mots de la même racine que les mots à faire trouver. Les autres joueurs essaient de trouver le nom que vous avez écrit secrètement, en proposant des noms pendant votre description. Vous ne pouvez pas leur dire si les mots proposés sont bons tant qu'un joueur n'a pas donné le nom complet. Dès qu'un joueur a trouvé le nom complet, il gagne la récompense promise et votre arme/véhicule/compagnon est désormais utilisable. Si plusieurs joueurs trouvent en même temps, répartissez la récompense entre les joueurs comme bon vous semble. ATTENTION ! Un joueur peut refuser de coopérer s'il n'est pas intéressé par la récompense que vous offrez. Il peut alors tenter de saboter votre tentative. Pendant que vous faites votre description, il lance le dé de combat. Si il obtient deux (resp. trois, quatre) six dans le cas d'une description orale (resp. picturale, pantomimique), avant la fin de votre description, son sabotage est réussi. Pour qu'un lancé de dés soit validé, le dé doit tourner sur lui-même au moins deux fois. Chaque six obtenu doit être clairement annoncé. Le joueur saboté perd les lettres investies dans la création, mais ne paie pas la récompense promise. Vous pouvez modifier le nombre de six nécessaire pour augmenter ou diminuer la difficulté du jeu (dans le cas d'une partie avec de jeunes enfants, il est conseillé d'augmenter ce nombre).

Conseil pour joueurs expérimentés : il est plus facile d'obtenir des armes et des compagnons avec cette règle. Vous pouvez décider que pour gagner des combats, il vous faut avoir strictement plus de force que le monstre ou le gardien du trésor à combattre.

#### 5.2) Pas tout le monde en même temps

Décrivez votre arme/véhicule/compagnon de la manière indiquée par le dé action (en parlant, en dessinant ou en mimant). Vous pouvez essayer de faire deviner tous les mots d'un coup ou un par un, mais vous ne pouvez pas dire dans quel ordre vous les faites deviner. Pendant la description, vous ne pouvez pas utiliser les mots de la même racine que les mots à faire trouver. Lorsque vous pensez avoir fini votre description, les autres joueurs écrivent le nom qu'ils pensent avoir trouvé. Chaque





mot qui a été trouvé par au moins un joueur mais pas par tous les joueurs est validé. Un mot est invalidé si aucun joueur ne l'a trouvé, ou si tous les joueurs l'ont trouvé. Défaussez les lettres correspondant aux mots invalidés. Si il reste au moins une lettre à la fin, l'arme/le véhicule/le compagnon est utilisable. Si des lettres ont été défaussées, l'arme/le véhicule/le compagnon sera moins efficace mais utilisable tout de même. Partagez la récompense entre tous les joueurs qui ont trouvé au moins un mot.

Un joueur ne peut avoir qu'une tuile arme, une tuile véhicule et une tuile compagnon à la fois. Si il en veut une autre, il doit se débarrasser de la précédente, soit en la défaussant, soit en la revendant à un autre joueur. Un joueur qui achète une tuile à un autre la récupère dans l'état de dégradation dans laquelle elle était avant l'achat.

A chaque fois qu'un joueur veut utiliser une arme/un véhicule/un compagnon, il doit indiquer son nom. Si il ne se rappelle plus de son nom, il ne peut pas l'utiliser.

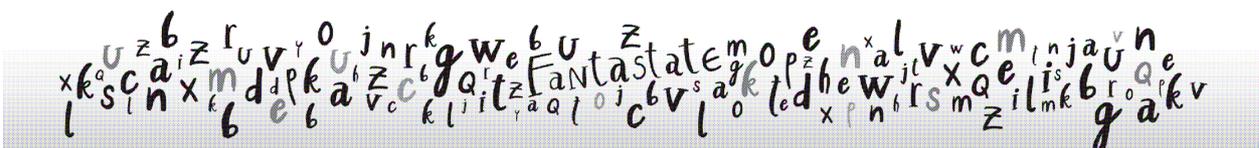
### *Récupération d'un trésor*

1) Pour récupérer un trésor, il vous faudra tout d'abord gagner un combat contre le gardien du trésor. Le combat se déroule comme face à un monstre (voir paragraphe ci-dessus) en prenant en compte la force indiquée sur la tuile trésor. Une fois le combat gagné, il vous faudra autant de lettres qu'indiqué sur le fond sombre du trésor. Ces lettres constituent les initiales des mots indiquant la manière dont vous vous êtes emparé du trésor – la ruse ou l'action héroïque qui vous a permis de récupérer le trésor. Cette ruse doit comporter un verbe à l'infinitif. Cela doit être une réponse à la question 'Qu'avez-vous fait pour vous emparer du trésor?'. Ecrivez-la au dos d'une feuille. Ce n'est pas un jeu de vieux ! Vous avez environ dix secondes pour trouver le nom de votre ruse, ou vous perdez votre tour.

2) Proposez de l'argent en récompense aux autres joueurs pour qu'ils vous aident à récupérer votre trésor. Vous pouvez également les motiver à l'aide d'un sort.

3) Lancez le dé Action. Cela indique de quelle manière vous devrez décrire votre ruse aux autres joueurs (une description orale, picturale ou pantomimique).

4) Décrivez votre ruse de la manière indiquée par le dé action (en parlant, en dessinant ou en mimant). Vous pouvez essayer de faire deviner tous les mots d'un coup ou un par un, mais vous ne pouvez pas dire dans quel ordre vous les faites deviner. Pendant la description, vous ne pouvez pas utiliser les mots de la même racine que les mots à faire trouver. Les autres joueurs essayent de trouver le nom que vous avez écrit secrètement, en proposant des noms pendant votre description. Vous ne pouvez pas leur dire si les mots proposés sont bons tant qu'un joueur n'a pas donné le nom complet. Dès qu'un joueur a trouvé le nom complet, il gagne la récompense promise et vous gagnez les pièces d'or du trésor ainsi qu'un point de victoire. Si plusieurs joueurs trouvent en même temps, répartissez la récompense entre les joueurs comme bon vous semble. ATTENTION ! Un joueur peut refuser de coopérer s'il n'est pas intéressé par la récompense que vous offrez. Il peut alors saboter votre tentative. Pendant que vous faites votre description, il lance le dé de Combat. Si il obtient deux (resp. trois, quatre) six dans le cas d'une description orale (resp. picturale, pantomimique), avant la





fin de votre description, son sabotage est réussi. Pour qu'un lancé de dés soit validé, le dé doit tourner sur lui-même au moins deux fois. Chaque six obtenu doit être clairement annoncé. Le joueur saboté perd les lettres investies dans la création, mais ne paie pas la récompense promise. Vous pouvez modifier le nombre de six nécessaire pour augmenter ou diminuer la difficulté du jeu (dans le cas d'une partie avec de jeunes enfants, il est conseillé d'augmenter ce nombre).

*Sorts à usages multiples*

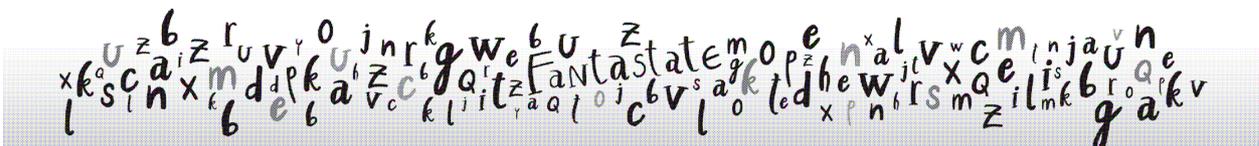
Pour lancer des sorts à usage multiple, vous devez augmenter le niveau de magie de votre héros. Dès que votre héros a un niveau de magie de un, prenez une tuile de sort. Vous devez affecter deux lettres au sort pour qu'il fonctionne. Si vous n'avez pas deux lettres au moment où vous prenez la tuile sort, vous pourrez les affecter dès que vous récupérez des lettres. Ces deux lettres sont les initiales des mots composant le nom de votre sort. Le nom doit représenter quelque chose d'intangible. Il n'y a pas de processus de création de sort, contrairement aux armes/véhicules/compagnons. A chaque fois qu'un joueur veut utiliser un sort, il doit indiquer son nom. Si il ne se rappelle plus de son nom, il ne peut pas l'utiliser. A chaque utilisation, un joueur peut lancer un sort de son niveau de magie ou d'un niveau inférieur. Un joueur ne peut avoir qu'un sort à la fois, que ce soit un sort à usage multiple ou un sort à usage unique. Il ne gagne pas de sort à chaque fois qu'il augmente son niveau de magie. Lorsque vous récupérez un sort, positionnez-le de manière à ce que le symbole en haut soit celui sur le fond le plus sombre

A chaque fois que vous utilisez un sort, vous devez attendre qu'il se recharge pour l'utiliser à nouveau. Vous ne pouvez utiliser un sort que lorsque le symbole sur le fond le plus sombre se trouve en haut. Lorsque vous utilisez un sort, tournez la tuile dans le sens indiqué par la flèche centrale. Le symbole sur le fond le plus clair se trouve alors en haut. Au début de chacun de vos tours, tournez la tuile dans le sens indiqué par la flèche. Lorsque le symbole sur le fond le plus sombre se trouve en haut, le sort est à nouveau utilisable. Si vous oubliez de recharger votre sort au début de votre tour, vous devez attendre le tour suivant. Votre sort mettra plus longtemps à se recharger.

Les effets des sorts sont décrits un peu plus bas. Un sort peut être utilisé comme un sort de production ou un sort de combat, et on peut changer l'effet à chaque fois qu'on utilise un sort. En d'autres termes, lorsque vous avez un sort, il n'est pas d'un type prédéfini et peut changer à chaque utilisation.

*Sort à usage unique*

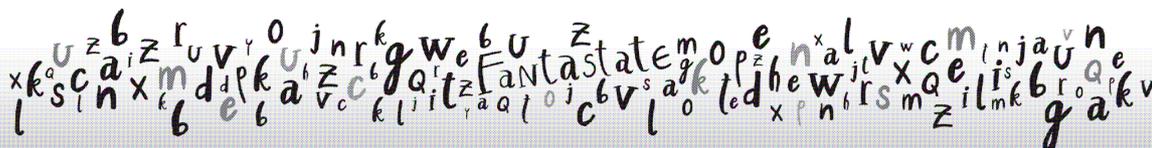
Les sorts à usage unique peuvent être récupérés sur les tuiles de magiciens roses, et uniquement si votre héros a un niveau de magie de zéro. Lorsque vous achetez un sort à usage unique, vous devez lui affecter deux lettres et lui donner un nom. Le nom doit représenter quelque chose d'intangible. Quand un joueur veut utiliser un sort, il doit indiquer son nom. Si il ne se rappelle plus de son nom, il ne peut pas l'utiliser. Pour acquérir un sort de niveau deux, un joueur doit payer en plus une pièce d'or. Pour acquérir un sort de niveau trois, un joueur doit payer en plus deux pièces d'or. Un joueur ne peut avoir qu'un sort à la fois, que ce soit un sort à usage multiple ou un sort à usage unique.





## Effets des sorts

Niveau du sort	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Type de sort</p> <p>Sort de production</p> <p>Ce sort est utilisé lorsque vous fabriquez une tuile arme/véhicule/compagnon. Les deux effets sont utilisables lorsque vous utilisez ce sort, cependant l'effet négatif est optionnel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le(s) joueur(s) qui devinent le nom que vous leur décrivez gagnent une pièce d'or supplémentaire de la réserve, ou peuvent améliorer l'état d'une de leur tuile arme/compagnon d'un cran.</li> <li>- Choisissez une des joueurs qui a deviné le moins de mots. Ce joueur doit rendre une pièce d'or à la banque ou dégrader l'état d'une de leur tuile arme/compagnon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le(s) joueur(s) qui devinent le nom que vous leur décrivez gagnent deux pièces d'or supplémentaires de la réserve, ou peuvent améliorer l'état d'une (et une seule) de leur tuile arme/compagnon de deux crans.</li> <li>- Choisissez un des joueurs qui a deviné le moins de mots. Ce joueur doit rendre deux pièces d'or à la banque ou dégrader l'état d'une (et une seule) de ses tuiles arme/compagnon de deux crans.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le(s) joueur(s) qui devinent le nom que vous leur décrivez gagnent trois pièces d'or supplémentaires de la réserve, ou peuvent améliorer l'état d'une (et une seule) de leur tuile arme/compagnon de trois crans.</li> <li>- Choisissez un des joueurs qui a deviné le moins de mots. Ce joueur doit rendre trois pièces d'or à la banque ou dégrader l'état d'une (et une seule) de ses tuiles arme/compagnon de trois crans.</li> </ul>
<p>Sort de combat</p> <p>Vous pouvez utiliser ce sort n'importe quand durant la partie. Vous ne pouvez utiliser qu'un effet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déplacez un pion adverse de trois cases. Ce pion doit être situé sur la même case ou sur une case adjacente à votre pion.</li> <li>- Augmentez la force d'un monstre ou d'un gardien de trésor de un. Cet effet peut être utilisé après qu'un joueur ait déclaré le combat, mais avant que le dé ne soit lancé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformez le héros d'un autre joueur en mouton. Ce joueur tourne sa tuile de héros de manière à montrer la face représentant un mouton. Ce héros reste un mouton jusqu'à ce qu'il gagne un combat. Un joueur ne peut lancer un sort de transformation qu'une fois par partie, et un héros ne peut être transformé en mouton qu'une fois par partie.</li> <li>- Réduisez la force d'un monstre ou d'un gardien de trésor de un.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prenez le contrôle du monstre sur lequel votre pion se trouve et dégradez l'état d'une (et une seule) des tuiles arme/ d'un autre joueur de trois crans. Prenez la carte monstre devant vous. Vous pouvez utiliser ce monstre lors d'un combat, lors duquel il vous donne un bonus égal à sa force. Vous pouvez faire ce combat même sans arme et sans compagnon, mais vous pouvez les utiliser si vous en avez. Lorsque vous utilisez le monstre, il est remis à sa place.</li> </ul>

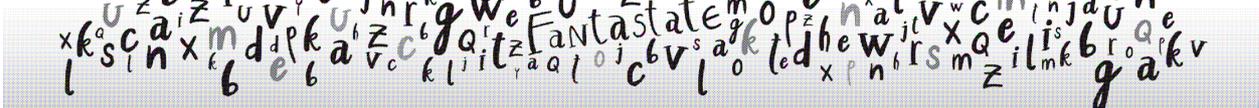




*Variante du parvenu*

Lorsque qu'un joueur atteint le nombre de points de victoire nécessaire à la fin de la partie, les joueurs peuvent acheter des points de victoire à raison d'un point de victoire pour cinq pièces d'or. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après ces achats. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces d'or à la fin gagne la partie.

L'éthique de ce mode de jeu veut que les joueurs ne réutilisent pas des mots déjà utilisés précédemment. Soyez créatifs et trouvez de nouvelles idées à chaque fois !







2) Les lettres utilisées représentent les initiales du nom de votre arme/véhicule/compagnon. Choisissez un mot pour chacune des lettres utilisées. Placez les lettres sous la carte dans l'ordre des mots du nom choisi. Le nom d'un compagnon doit toujours représenter quelque chose de vivant (cela peut être une bactérie, ou un personnage de série télé par exemple). Le nom d'une arme représente quelque chose de non-vivant. Le nom d'un véhicule représente quelque chose de mobile, vivant ou non. Notez le nom complet au dos d'une feuille de papier, sans dire le nom aux autres joueurs. Les lettres sont placées sous la tuile que vous fabriquez.

3) Tant que le nom n'a pas été entièrement trouvé, vous pouvez continuer à jouer normalement (vous déplacer et faire les actions sur les tuiles lieu sur lesquelles se trouvent votre pion), mais vous ne pouvez pas utiliser la tuile que vous êtes en train de fabriquer.

4) Les autres joueurs peuvent tenter de deviner l'un des mots de la tuile que vous essayez de fabriquer en payant une pièce d'or à la banque. Ils ne peuvent deviner qu'un mot par essai. Si le mot proposé est correct, la lettre correspondante est placée au dessus de la tuile que vous fabriquez. Quand toutes les lettres sont au dessus, la tuile est entièrement fabriquée et immédiatement utilisable.

5) Pour aider les autres joueurs à trouver le nom de la tuile que vous êtes en train de fabriquer, vous pouvez utiliser les autres lettres de votre réserve. Pendant votre tour, vous pouvez donner un indice sur l'un des mots de la tuile que vous êtes en train de fabriquer. Un indice est un mot, et un seul. Pour donner un indice, vous devez défausser une des lettres de votre réserve qui correspond à l'initiale de votre indice. Vous pouvez donner plusieurs indices à votre tour (en défaussant une lettre à chaque fois), et plusieurs indices sur chacun des mots de la tuile que vous êtes en train de fabriquer (en défaussant une lettre à chaque fois).

6) Il est interdit de commenter les propositions des autres joueurs, ou les indices. Notamment, il est interdit de dire que tel indice est plus important que tel autre.

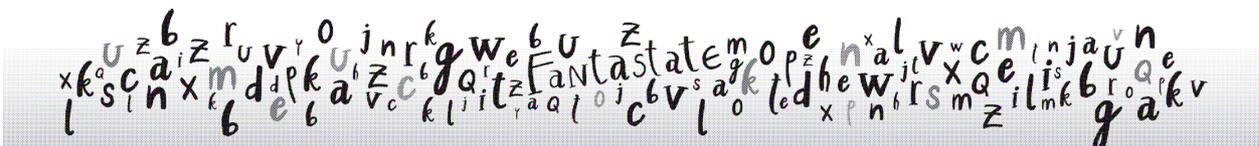
Un joueur ne peut avoir qu'une tuile arme, une tuile véhicule et une tuile compagnon à la fois. S'il en veut une autre, il doit se débarrasser de la précédente en la défaussant. Il est interdit de revendre une tuile à un autre joueur dans ce mode de jeu.

### *Combattre un monstre*

Si vous perdez un combat contre un monstre, placez un jeton orange de point de victoire sur ce monstre. Sa force est augmentée de un par jeton orange. Il ne peut pas y avoir plus de deux jetons oranges sur un monstre. Si un joueur vainc un monstre avec des jetons oranges, il ne gagne quand même qu'un point de victoire.

### *Récupération d'un trésor*

Pour récupérer un trésor, il vous suffit de gagner un combat en prenant en compte la force indiquée sur la tuile trésor. Ne tenez pas compte des lettres sur fond sombre indiquées sur la tuile de trésor.





*Sorts à usages multiples*

Les sorts s’obtiennent et s’utilisent de la même façon que dans le mode de jeu Action, mais ils se rechargent plus vite. Lorsque vous utilisez un sort, tournez la tuile de 180°. Au début de chacun de vos tours, tournez la tuile d’un quart de tour dans le sens de la flèche centrale.

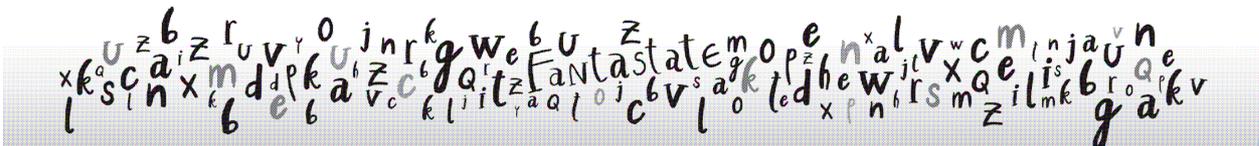
*Sort à usage unique*

Un sort à usage unique se fabrique sur une tuile de magicien rose. Un sort à usage unique n’a qu’un effet : il ne peut être utilisé que pour réduire la force d’un monstre de un. Pour qu’un sort à usage unique fonctionne, vous devez le fabriquer de la même manière que lorsque vous fabriquez une arme. Lorsque vous achetez un sort à usage unique, vous devez lui affecter deux lettres et lui donner un nom. Le nom doit représenter quelque chose d’intangible. Les autres joueurs peuvent payer une pièce pour faire une proposition sur l’un des deux mots de votre sort. Vous pouvez leur donner des indices en défaussant des lettres.

Dans ce mode de jeu, il est possible d’avoir deux sorts : un sort à usage multiple et un sort à usage unique. Pour les différencier, mettez le sort à usage unique avec la face montrant la grande baguette magique visible.

*Effets des sorts*

Niveau du sort	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Type de sort			
Sort de production	Un autre joueur peut faire une proposition sur un des mots d’une de vos tuiles en cours de fabrication sans payer de pièce d’or.	Un autre joueur peut faire deux propositions sur un des mots d’une de vos tuiles en cours de fabrication sans payer de pièce d’or.	Un autre joueur peut faire trois propositions sur un des mots d’une de vos tuiles en cours de fabrication sans payer de pièce d’or.





## Mode Sans Merci (2 à 6 joueurs, 50 à 70 minutes)

Le monde de Fantastate est trop petit pour plusieurs héros. Seul l'un d'entre vous verra son nom dans les gros titres du Daily Fantastate, le seul journal du pays.

### Préparation

Pour des parties de découvertes, retirez les tuiles de lieu suivantes : le monstre violet dragon/dinosaure avec une force de 10, le monstre violet diable avec une force de 9, un trésor jaunes montrant un coffre, et les deux tuiles roses de magicien. Pour des parties ultérieures, retirez trois tuiles au hasard et les deux tuiles rose de magicien.

### But du jeu

Le premier joueur à gagner sept points de victoire remporte la partie. Cela représente une durée de jeu de 50 minutes environ. Pour une partie plus courte ou plus longue, vous pouvez changer le nombre de points de victoire à atteindre pour gagner. S'il n'y a plus de points de victoire à gagner et que personne n'a atteint le nombre de points requis, tous les joueurs perdent la partie (personne n'a atteint le statut de héros légendaire).

### Règles spéciales

#### Echange de lettres

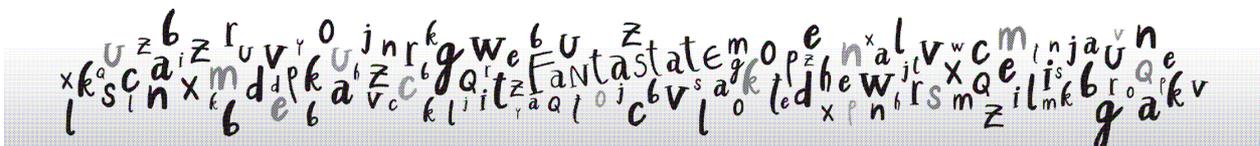
Lorsque vous êtes sur une tuile de forêt sombre et que vous avez déjà atteint votre limite de lettres, vous pouvez piocher une nouvelle lettre et défausser une lettre de votre réserve.

#### *Fabrication d'une tuile arme/véhicule/compagnon*

1) Choisissez le nombre de lettres que vous voulez consacrer à l'arme/au véhicule/au compagnon que vous voulez avoir. Plus il y a de lettres utilisées, plus l'arme/le véhicule/le compagnon sera efficace. Payez à la banque le nombre de pièces d'or indiqué sur la tuile fabrique en face du nombre de lettres utilisé.

2) Arrangez les lettres de manière à ce qu'elles forment le début d'un mot. Le nom d'un compagnon doit toujours représenter quelque chose de vivant (cela peut être une bactérie, ou un personnage de série télé par exemple). Le nom d'une arme représente quelque chose de non-vivant. Le nom d'un véhicule représente quelque chose de mobile, vivant ou non. Notez le nom complet au dos d'une feuille de papier. Ce n'est pas un jeu de vieux ! Vous avez environ dix secondes pour trouver le nom de votre arme/véhicule/compagnon, ou vous perdez votre tour.

3) Quel que soit le nombre de lettres utilisé pour la fabrication de la tuile, le joueur doit annoncer les trois premières lettres du mot. A partir de ce moment, le joueur qui fabrique la tuile lance le dé de combat et ajoute le résultat du dé jusqu'à atteindre une somme de trente ou plus. Pendant ce temps, les autres joueurs cherchent quel mot pourrait correspondre à celui de la tuile en cours de fabrication.







## Effets des sorts

Niveau du sort Type de sort	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Sort de production Ce sort est utilisé lorsque de la création d'une tuile arme/véhicule/compagnon,. Les autres joueurs ne peuvent pas tenter de détruire ce sort lorsque vous l'utilisez.	Augmentez ou diminuez la limite à atteindre avec le dé de 10 lors de la création d'une tuile arme/véhicule/compagnon.	Augmentez ou diminuez la limite à atteindre avec le dé de 15 lors de la création d'une tuile arme/véhicule/compagnon.	Augmentez ou diminuez la limite à atteindre avec le dé de 25 lors de la création d'une tuile arme/véhicule/compagnon.
Sort de sabotage Vous pouvez utiliser ce sort n'importe quand durant la partie. Vous ne pouvez utiliser qu'un effet. Si le sort affecte un autre joueur, ce joueur à l'opportunité de détruire le sort et donc d'annuler l'effet avant que celui-ci ait lieu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déplacez un pion adverse d'une case.</li> <li>- Augmentez la force d'un monstre ou la difficulté d'un trésor de un. Cet effet peut être utilisé après qu'un joueur ait déclaré le combat, mais avant que le dé ne soit lancé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformez le héros d'un autre joueur en mouton. Ce joueur tourne sa tuile de héros de manière à montrer la face représentant un mouton. Ce héros reste un mouton jusqu'à ce qu'il gagne un combat. Un joueur ne peut lancer un sort de transformation qu'une fois par partie, et un héros ne peut être transformé en mouton qu'une fois par partie.</li> <li>- Réduisez la force d'un monstre ou la difficulté d'un trésor de un.</li> <li>- Dégradez l'état d'une tuile arme/ véhicule/ compagnon d'un cran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prenez le contrôle du monstre sur lequel votre pion se trouve ; vous pouvez dégradez l'état d'une (et une seule) des tuiles arme/compagnon d'un autre joueur de trois crans. Prenez la carte monstre devant vous Vous pouvez utiliser ce monstre lors d'un combat, lors duquel il vous donne un bonus égal à sa force. Vous pouvez faire ce combat même sans arme et sans compagnon, mais vous pouvez les utiliser si vous en avez. Lorsque vous utilisez le monstre, il est remis à sa place.</li> </ul>

### *Destruction d'une tuile arme/véhicule/compagnon/sort*

Lorsqu'une tuile arme/véhicule/compagnon/sort est détruite, son propriétaire révèle son nom. S'il apparaît clairement que c'est un mot inventé que personne ne connaît, le joueur doit rendre tout ce qu'il a gagné en utilisant cette tuile arme/véhicule/compagnon/sort.





**Mode Jeu en équipe – mode Action pour plus de joueurs (6 à 12 joueurs, 60 à 90 minutes)**

Créer des armes, recruter des compagnons, transporter les affaires, préparer le voyage, faire la cuisine... Autant de tâches secondaires mais indispensables à la survie d'un héros dans le monde de Fantastate. Et ces derniers ont compris qu'il est plus aisé de se gérer ses tâches lorsque l'on est plusieurs, et surtout de laisser les autres les effectuer pour permettre de se concentrer sur leur objectif : accomplir leur destinée...

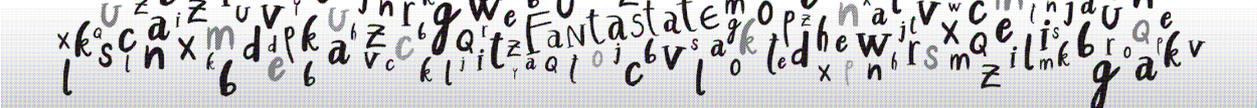
Au début du jeu les joueurs se mettent par équipe de deux. Si il y a un nombre impair de joueurs, l'un d'entre vous sera une équipe de un.

Les règles du jeu en équipe sont les mêmes que celles du mode de jeu Action à ces différences près :

- lorsque vous créez une tuile arme/véhicule/compagnon, désignez une équipe de deux joueurs, qui sera l'équipe des démolisseurs. Ne donnez pas le nom de la tuile que vous êtes en train de créer à votre coéquipier. Tous les joueurs essaient de trouver le nom de votre tuile en même temps, y compris votre coéquipier. Si votre coéquipier trouve le nom en premier, c'est lui qui empoche la récompense. Si l'équipe des démolisseurs trouve le nom de votre tuile en premier, la création de votre tuile échoue. Une autre équipe peut également décider de saboter votre création si elle estime que la récompense offerte n'est pas suffisante.
- lorsque vous récupérez un trésor, vous devez d'abord avoir la force suffisante pour vaincre le gardien, puis vous devez créer la ruse qui vous a permis de vous emparer du trésor (voir le mode de jeu Action). Comme pour la création d'une tuile, une des équipe sera désignée comme démolisseuse, et votre coéquipier essaye de trouver la ruse avant les autres.

*Variante du déplacement en groupe*

Vous pouvez décider que les héros commencent la partie avec une vitesse de deux au lieu de un. Lors du déplacement de votre héros, les joueurs d'une même équipe déplacent le héros d'une case chacun leur tour, jusqu'à ce que le héros ait fait autant de mouvement que sa vitesse. Il est interdit aux coéquipiers de communiquer sur le case d'arrivée. Un joueur ne peut pas ne pas bouger le pion, mais il peut faire revenir le pion héros sur la case que ce dernier vient de quitter





## En conclusion

Vous pourrez trouver sur le site [www.jirasgames.com](http://www.jirasgames.com) la réponse à la plupart des questions de règle, des conseils stratégiques ou des bonus à télécharger.

Vous trouverez également les points de ventes du jeu, les endroits où l'on pourra vous l'expliquer et où vous pourrez y jouer. Enfin, vous y trouverez également des offres spéciales et des concours.

*Ce jeu n'est pas ordinaire...*

Bien sûr, il est magique ☺. Mais ce n'est pas qu'un argument commercial. Ce qui rend ce jeu extraordinaire est qu'il a été créé par un petit éditeur, loin des géants du monde ludique et de leurs productions démesurées.

## Remerciements

Merci à tous ceux qui ont participé au processus de création de ce jeu et ceux sans qui il n'aurait jamais été créé. En tout premier ma femme Darinka, qui m'a conseillé durant toute la création du jeu depuis la toute première ébauche, puis Lomi de Plzen, membre du club de jeu de Tírga, de l'équipe Goadá ([www.goadá.cz](http://www.goadá.cz)) et de la boutique Kavenu ([www.kavenu.cz](http://www.kavenu.cz)). Merci Lomi pour toutes les suggestions sur le jeu et ton soutien sans faille. Viennent ensuite tous ceux qui ont testé le jeu : mon frère et Evicka, les gars de Plzen : Vasek, Pet, Ales ; les « Pragois » Pepa, Stana, Krisyna, Adam, Eliska et Patrik, Vojta Myslives et tous les autres amis. Enfin, je voudrais remercier mes parents pour leur soutien et leur confiance dans mon travail. Les remerciements pour la traduction vont à Joe Kundlak.

Une pensée spéciale pour l'illustrateur Aneta Kyrova, qui malgré un emploi du temps surchargé a trouvé le moyen de faire ces magnifiques illustrations.

Auteur : Jiri Mikolas – Jirasgames (2009).

Illustrations : Aneta Kyrova

[www.jirasgames.com](http://www.jirasgames.com)

