

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



FAIRY TALE

Contenu

Cartes (total de 100)
Livret de règles (1 japonais, 1 anglais, 1 français)
Liste des cartes (1 bilingue, 1 français)

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs utilisant les règles Novices.
2 à 5 joueurs utilisant les règles Expert.

Lire les cartes

Le verso de chaque carte est le même, alors que le recto de chaque carte est différente.

Cartes ayant des effets
quand elles sont jouées



Autres cartes



Les cartes contiennent une variété d'informations :

- 1)-Le nom de la carte : Le nom de cette carte. Il peut être important au moment du décompte des points.
- 2)-Les points : La valeur des points de cette carte. Si la valeur contient un symbole *, la valeur de cette carte varie en fonction des autres cartes en jeu.
- 3)-Nombre de cartes : Ce nombre montre combien de copies de la même carte sont dans le paquet de jeu. 4/100 signifie qu'il y a quatre copies de cette carte dans tout le paquet.
- 4)-Catégorie : Cela montre à quelle catégorie appartient la carte.
- 5)-Effet, pouvoir : Cela montre l'effet ou le pouvoir de cette carte. Pour plus de détails, voyez "Explication des icônes".

Avant de commencer

En premier lieu, lisez les règles Basiques. Ensuite, en jouant pour la première fois, essayez d'ajouter les règles Novice optionnelles.
Une fois que vous avez assimilé les règles Novice, essayez d'utiliser les règles Expert optionnelles à leur place.

Les règles Basiques

-Le but du jeu

Collectionnez les cartes pour marquer autant de points que possible.

-Préparation

Du jeu de 100 cartes, enlevez les 20 cartes avec la marque des règles Expert (🍀). Vous utilisez uniquement 80 cartes en jouant avec les règles Basiques.

Mélangez bien les cartes et faites une pile de pioche au milieu de la table que chaque joueur puisse atteindre.
Les joueurs sont assis en cercle autour de la pioche.

-Ordre de jeu

Le jeu se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

- (1)-1ere pioche → (2)-Jouer les cartes en main
- (3)-2eme pioche → (4)-Jouer les cartes en main
- (5)-3eme pioche → (6)-Jouer les cartes en main
- (7)-4eme pioche → (8)-Jouer les cartes en main
- (9)-Décompte des points

-Piocher

Les joueurs piochent des cartes pour leur main en choisissant des cartes piochées dans la pile de pioche.

La pioche suit ces cinq étapes :

Distribuez cinq cartes de la pile de pioche, face cachée, à chaque joueur.

Quand le donneur donne le signal, chaque joueur regarde ses cartes et choisit l'une d'elles.

Chaque joueur place la carte qu'il a choisit, face cachée, en face de lui.

Ensuite, chaque joueur passe les cartes restantes de sa main au joueur à coté de lui. Dans la 1ere et la 3eme pioche, passez à votre gauche. Dans la 2nde et 4eme pioche, passez à votre droite.

Répétez les étapes (2) à (5) jusqu'à ce que plus personne n'ait de carte en main.

Vous êtes autorisés à regarder les cartes que vous avez choisis en face de vous à n'importe quel moment.

-Jouer vos cartes

Après que la première pioche soit finie, vous aurez 5 cartes en face de vous. Vous pouvez en jouer 3, une à la fois.

Jouez vos cartes de la manière suivante :

Choisissez une carte de votre main et placez la sur la table face cachée.

Quand tous les joueurs ont placé leur carte choisie face cachée, tout le monde retourne sa carte choisie face visible.

Regardez les cartes face visible et appliquez chaque effet qu'elles pourraient avoir. Les effets sont expliqués plus loin dans "Appliquer les effets".

Répétez les étapes (1) à (3) trois fois. Tous les joueurs doivent avoir trois cartes utilisées en face d'eux et deux cartes inutilisées encore dans leurs mains. Chaque joueur place ensuite ses deux cartes inutilisées face cachée dans une seule pile dans un coin de la table.

Chaque fois que vous terminez d'utiliser les cartes de votre main, vous devez avoir trois cartes supplémentaires en face de vous. Ainsi, à l'étape (2) vous avez 3 cartes, à l'étape (4) vous avez 6 cartes, à l'étape (6) vous avez 9 cartes, et à l'étape (8) vous avez 12 cartes sur la table en face de vous.

-Application des effets

L'ordre d'application des effets est déterminé par l'icône dans la colonne effet/pouvoir de la carte.

- 1) Open : Trouvez toutes les cartes face cachée que vous avez joué qui remplissent les conditions de cette carte et retournez-les face visible.
- 2) Close : Trouvez toutes les cartes face visible que vous avez joué qui remplissent les conditions de cette carte et retournez-les face cachée. Les cartes face cachée valent 0 points lors du calcul final des scores.

Vous pouvez regarder n'importe quelle carte face cachée en face de vous à n'importe quel moment. Les effets Open et Close affectent tout autant les cartes qui les ont généré.

Exemple

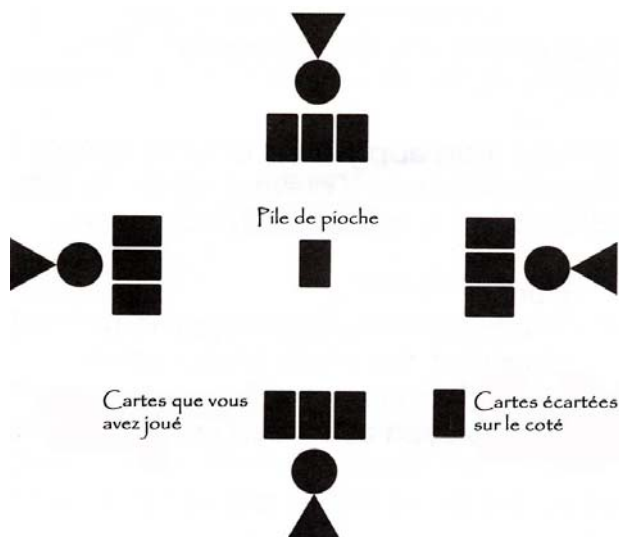
Le joueur A dévoile un "Dragon's Lair". Le joueur A a aussi un "Sky-Dance Dragon" en face de lui. Parce que le "Dragon's Lair" et le "Sky-Dance Dragon" sont toute deux des cartes [Dragonvale], le joueur A doit choisir l'une des deux et la clore (= retourner face cachée).

Quand il y a de multiples effets Open et Close, appliquez en autant que possible.

Si aucune carte ne peut être légalement ciblée par un effet, cet effet n'est pas appliqué.

Plan de jeu

Le diagramme ci-dessous montre 4 joueurs qui viennent de finir de jouer leurs cartes à l'étape (2)



-Fin de partie

Quand la 4ème pioche (7) est finie et que toutes les cartes ont été jouées (8), il est temps de calculer les points (9). Parce que toutes les cartes face cachée valent 0 points, retirez les de la table en premier. Ensuite, chaque joueur ajoute les points de ses cartes restantes.

• Pour les cartes de valeur variable, le symbole * a la valeur du nombre de cartes désignées en face de vous.

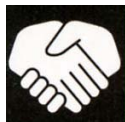
Exemple #1

A la fin du jeu vous avez 4 cartes "Homesteaders" en jeu. Puisque * = 4, chaque carte "Homesteaders" vaut 4 points.



Exemple #2

A la fin du jeu vous avez 1 carte "Bronze Dragon" et 2 cartes "Knight of the Round Table" en face de vous. Puisque * = 2, le "Bronze Dragon" vaut $3 \times 2 = 6$ points.



Les cartes avec des alliés possèdent l'icône Friends. La carte nommée après l'icône Friends montre avec quelle carte elle est alliée. Dans l'exemple #2 ci-dessus, nous voyons que le "Knight of the Round Table" est l'allié du "Bronze Dragon".

Chaque joueur additionne tous ses points des cartes face visible. Le joueur avec le plus de points gagne.

Règles optionnelles

-Règles Novice

Jusqu'à ce que vous soyez familier avec le jeu, il est difficile de savoir quelles cartes jouer et celles à écarter. Ajouter les règles suivantes peut faciliter le processus :

Avant de commencer la 1ère pioche (1), distribuez une carte à chaque joueur face visible.

Si une carte distribuée a une icône Open ou Close, remettez-la dans la pile de pioche, mélangez-la et redistribuez jusqu'à ce que vous obteniez une carte sans icône Open ou Close.

Cette carte est considérée comme étant en jeu et vous pouvez piocher en conséquence. Notez qu'avec cette règle, pour la première pioche (1), chaque joueur reçoit 4 cartes seulement au lieu de 5. Au moment de jouer les cartes (2), chaque joueur choisit 2 cartes seulement au lieu de 3.

Pour les étapes (3) à (9) procédez comme expliqué dans les règles basiques, ci-dessus.

-Règles Expert

Une fois que vous êtes familier avec les règles basiques, ajoutez les 20 cartes avec la marque des règles Expert à la pile de pioche et jouez avec le jeu complet de 100 cartes.

Utilisez les règles ci-dessous avec les cartes ajoutées.

•Hunt

Les cartes avec l'icône Hunt font effet avant que les effets Open et Close ne soient appliqués en jouant les cartes. En d'autres termes, l'ordre des effets est : Hunt → Open → Close.

L'effet Hunt ne s'applique uniquement qu'aux cartes jouées en même temps. Contrairement à Close, il n'affecte pas les cartes qui ont été jouées à une étape précédente.

Les cartes ciblées par l'effet Hunt sont mises en jeu face cachée. Chaque effet des cartes ciblées n'est pas appliqué.

Exemple

Le joueur A utilise "Demon", et le joueur B utilise "The Fairy Queen". Dans ce cas, l'effet Hunt de la carte "The Fairy Queen" cible "Demon" laquelle est mise en jeu face cachée. L'effet Close de la carte "Demon" n'est pas appliqué.

•Points conditionnels



Les cartes avec l'icône conditionnel valent plusieurs points mais uniquement si les conditions de la carte sont remplies.

Au calcul des points vérifiez si les conditions de la carte sont remplies. Si elles le sont, vous marquez pleinement les points pour cette carte. Si les conditions ne sont pas remplies, la carte vaut 0 points.

•L'illusionniste



La carte "The Trickster" est la seule carte avec l'icône Allmighty. Quand vous marquez des points, cette carte peut être utilisée comme si vous aviez un autre nom de carte.

Exemple

A la fin du jeu, vous avez "The Trickster" et "Dragon's Tale-Chapter 4" en face de vous. Si vous utilisez "The Trickster" comme "The Gold Dragon", vous remplissez les conditions du 3dragon's Tale-Chapter 4" et marquez plus de points.

Vous ne pouvez choisir qu'un autre nom de carte pour le "Trickster" par jeu.

Même si le "Trickster" change son nom, il vaut toujours -1 point au score final.

-Règles Match par paire

Ces règles sont destinées pour des parties à 4 joueurs. En jouant un match par paire, vous devez toujours vous souvenir quelles cartes votre partenaire a pioché.

Premièrement, les joueurs forment deux équipes de deux. Ensuite, ils s'assoient à la table de manière à ce que les partenaires soient croisés.

La partie est jouée normalement excepté pour le décompte des points (9). Dans un match par paire, vous gagnez si le score total de votre équipe dépasse celui de l'équipe adverse.

Explication des icônes

Icônes utilisés dans le jeu :

Icônes affinité



Dragonvale



Holy empire



Fairywood



Shadow



Character



Home



Story



Any affinity



Icônes effet

OPEN

CLOSE

HUNT

Icônes point



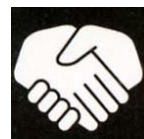
Points variables



Points conditionnels



Cette carte marque des points uniquement si vous avez le plus de cartes de ce type en jeu.

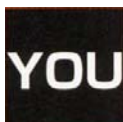


Alliés



Cette carte peut être utilisée comme n'importe quelle autre carte pour marquer des points

Icônes cible



YOU

ALL



Vous, votre

Tous les joueurs,
Tout des joueurs

Carte désignée

Autre



Cette carte doit être utilisée avec les règles Expert.

Questions sur le jeu

Envoyez un email à l'adresse suivante :

mail@yuhodo.jp

<Publisher>

<Game Design>

<Illustrations>

<Layout>

<Traduction>

©2004 Y U H O D O

Yuhodo

Satoshi Nakamura

Yoko Nachigami

Angurira

Julien Cerdan - Frederic Zilbermann