



RÈGLES DU JEU

Cette extension ne peut pas être jouée sans le jeu de base *Fantasy*.

FANTASY

ÉLIXIRS
ET SECRETS

Sylvie Barc
Maud Chalmel

8+ 2-4 30'

Les temps changent... Après des siècles passés à se faire des farces ou à se disputer, en toute amitié bien sûr, les lutins, fées et autres farfadets voient leur forêt envahie par de grands individus très peu engageants. Les ogres, les garous et les hommes (espèce abhorrée entre toutes) viennent chambouler leurs habitudes ancestrales et s'installer au cœur de la forêt.

MATÉRIEL

- 56 cartes :
 - 16 cartes Homme
 - 8 cartes Ogre
 - 8 cartes Garou
 - 14 cartes Élixir de sommeil
 - 10 cartes Secret
- 1 livret de règles



NOUVELLES CARTES

Cette extension propose aux amateurs de Fantasy d'élargir et de renouveler leur plaisir de jouer, grâce notamment à l'arrivée de trois nouvelles espèces.

Hommes, Garous et Ogres sont des espèces au même titre que celles du jeu de base : les cartes de ces personnages posées devant chacun comptent dans l'évaluation du plus grand peuple en fin de partie.



En présence des Hommes, la magie n'a plus cours...

À son tour, un joueur peut poser un Homme devant lui. Dès lors, aucun pouvoir affectant les cartes posées devant lui ne peut lui faire d'effet.

En revanche, les pouvoirs affectant ses cartes en main s'appliquent toujours.

Exemple : il n'est pas possible d'utiliser une Dryade pour voler une carte posée devant un joueur possédant un Homme (y compris la carte Homme) mais le pouvoir d'un Lutin sera toujours applicable.



À son tour, un joueur peut poser un Garou devant lui et « transformer » un Homme posé par un adversaire en n'importe quelle autre espèce déjà présente dans son propre peuple (Garou compris), mais pas en un autre Homme. Seuls les Hommes peuvent être transformés.



À son tour, un joueur peut poser un Ogre devant lui et défausser soit une carte posée devant un adversaire ne possédant aucun Homme, soit un Homme posé devant un adversaire. Tous les personnages peuvent être mangés par les Ogres.



À son tour, un joueur peut défausser un Élixir de sommeil pour endormir un Homme (juste pour ce tour) avant de poser une carte affectant un personnage du peuple de cet Homme (Homme compris). Si plusieurs Hommes protègent ce peuple, défausser un Élixir par Homme.

LES SECRETS

À son tour, un joueur peut poser un Secret. Chaque espèce a le sien qui la rend plus forte.



- Les cartes Secret ne changent jamais de place en cours de partie et ne peuvent donc pas être volées.
- Un joueur peut poser devant lui une carte Secret correspondant à une espèce qu'il n'a pas encore jouée.
- À la fin de la partie, les cartes Secret n'ont aucune valeur, mais chaque personnage de l'espèce correspondante vaudra deux points au lieu d'un.