

The cover art for Fantasy VII features a highly detailed, golden lion's face. The lion's eyes are a deep, intense orange, and its mane is intricately carved with swirling, flame-like patterns. Above the lion's head, a scroll unfurls across the top, bearing the title 'FANTASY VII' in a classic, blackletter-style font. The entire composition is set against a dark, textured background that makes the golden elements stand out prominently.

FANTASY VII

Règles de jeu

Cette extension ne peut pas être jouée sans Fantasy



Les temps changent... Après des siècles passés à se faire des farces, ou à se disputer en toute amitié, les races du Petit Peuple voient maintenant leurs forêts profondes envahies par de grands individus pas très engageants qui viennent chambouler leurs habitudes ancestrales. Les Ogres, les Garous et, race honnie entre toutes, les Hommes, commencent à découvrir les lieux retirés des Lutins, Fées et autres Farfadets et à vouloir s'y installer...



Fantasy 2 propose aux amateurs de Fantasy d'élargir et de renouveler leur plaisir de jouer avec une extension qui, sans modifier radicalement les règles, les rend un peu plus tactiques tout en gardant le même esprit. Avec Fantasy 2, découvrez trois nouveaux peuples aux pouvoirs très particuliers.

Les Hommes d'abord, qui comme chacun sait sont beaucoup trop terre à terre pour croire en la magie. Heureusement, ils retrouvent un peu leur âme d'enfant dès qu'ils ont la possibilité de boire une bonne Bière ! Les Ogres ensuite, toujours affamés, qui croquent tout ce qui tombe sous leurs grosses dents cariées, même les Hommes. Les Garous enfin, qui n'ont comme proie unique que les Hommes. Peut-être sont-ils finalement les meilleurs protecteurs du Petit Peuple, qui sait... Et découvrez aussi le Secret de la force de chacune des races en lice.

Le matériel

- 56 cartes : - 16 cartes Homme ; - 14 cartes Bière ;
- 8 cartes Ogre ; - 10 cartes Secret ;
- 8 cartes Garou.
- 1 livret de règles.

Les cartes

Homme, Garou et Ogre sont des races au même titre que celles de Fantasy : les cartes correspondantes posées devant chacun compteront dans l'évaluation du plus grand peuple en fin de partie.

• Les Hommes

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

- À son tour, un joueur peut poser une carte Homme devant lui. Dès lors, aucun pouvoir affectant les cartes posées devant lui ne peut lui faire d'effet. Par contre, les pouvoirs affectant sa main peuvent être appliqués.

Exemple : il n'est pas possible d'utiliser une Dryade pour lui voler une carte mais le pouvoir d'un Lutin sera toujours applicable.

• Les Ogres

- À son tour, un joueur peut poser un Ogre devant lui. Il décide qui cet Ogre va manger :

- . soit il choisit une carte posée devant un adversaire ne possédant aucun Homme,
- . soit il choisit un Homme posé devant un adversaire.
- Toutes les créatures peuvent être mangées par les Ogres.
- La carte choisie est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

• Les Garous

- À son tour, un joueur peut poser un Garou devant lui et "transformer" un Homme posé par un adversaire. Il prend la carte concernée et décide de transformer cet Homme en n'importe quel individu d'une autre race déjà présente dans son peuple.

Seuls les Hommes peuvent être transformés.

• Les Bières

- À son tour, un joueur peut utiliser une Bière pour "endormir" le pouvoir d'un Homme. Il peut alors

jouer une carte affectant le peuple posé devant le propriétaire de l'Homme.

- Les Hommes n'étant pas partageurs (surtout en matière de bière), si un joueur possède plusieurs Hommes devant lui, il faudra utiliser autant de cartes Bière que d'Hommes présents pour les endormir tous.
- Les cartes Bière utilisées par un joueur sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie.

• Les Secrets

À chaque race son Secret, qui la rend plus forte.

- À son tour, un joueur peut poser une carte Secret devant lui.
- Les cartes Secret ne changent jamais de place en cours de partie.
- Un joueur peut poser devant lui une carte Secret correspondant à une race dont aucun individu n'est encore présent dans son peuple.

- À la fin de la partie, cette carte Secret n'a aucune valeur. Par contre chaque carte de la race correspondante vaudra deux points au lieu d'un...

La Mise en place de la partie

- Toutes les cartes de Fantasy et Fantasy 2 sont mélangées. Chaque joueur en reçoit cinq dont il prend connaissance. Les autres, face cachée, forment la pioche.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence.

Le déroulement de la Partie

- À son tour, chaque joueur pioche une carte et peut :
 - soit poser une carte dont il applique le pouvoir,
 - soit poser un Secret,
 - soit utiliser une (ou plusieurs) carte(s) Bière pour

annuler le pouvoir d'un (ou plusieurs) Homme(s) et poser ensuite une carte dont il applique le pouvoir.

- Il est possible de poser une carte dont le pouvoir n'est pas applicable.

Exemple : un joueur peut décider de jouer un Farfadet contre un adversaire dont le peuple est protégé par un (ou plusieurs) Homme(s).

- Les joueurs doivent poser leurs cartes devant eux, en colonnes (une par race).

- Les cartes Hommes doivent constituer la première colonne (celle de gauche) de chaque joueur : chacun sait ainsi, à tout moment, quels sont les peuples protégés.
- Les cartes Secret sont posées visibles, sous la première carte de la colonne correspondante.
- Les cartes "Hommes ayant été transformés" sont posées dans une de ses colonnes au choix par le joueur ayant utilisé le Garou : un homme

transformé posé dans une colonne Gnome est donc devenu un véritable Gnome.

Important

- Lorsque le pouvoir d'un Farfadet est appliqué (Farfadet ou Elfe qui copie le pouvoir d'un Farfadet), ce ne sont plus les cartes qui sont échangées mais les places des joueurs.
 - Il peut donc arriver qu'un joueur joue deux fois de suite ou ne joue pas pendant un tour...

Exemple : Barnabé, Cunégonde, Félicie et Gudule sont placés dans cet ordre là autour de la table. Si Barnabé échange son jeu, donc sa place, avec Cunégonde, il rejouera immédiatement alors que Cunégonde aura passé un tour.

Remarques

- Un Elfe peut bien entendu copier le pouvoir d'un Ogre ou d'un Garou posé dans le peuple de celui qui l'utilise.

- Une Fée peut empêcher l'application du pouvoir d'un Ogre ou d'un Garou.

Une Fée peut également empêcher l'effet somnifère d'une ou plusieurs Bières jouées en même temps. Les Bières contrées par une Fée sont perdues.

La fin de la partie

- Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement de la pioche.
- Les joueurs continuent ensuite avec les cartes qu'ils ont en main.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il en pioche immédiatement une dans la main de chacun de ses adversaires, excepté de ceux qui n'en ont plus qu'une seule.

- Dès qu'un joueur ne peut plus récupérer de cartes parce que ses adversaires n'en ont plus qu'une seule chacun, la partie prend fin immédiatement.
- Chaque joueur compte alors la valeur du peuple

posé devant lui : un ou deux points par individu selon qu'il possède ou non le Secret de sa race.

- Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la victoire.



**Fantasy 2 est un jeu édité par
Asmodee - Z.A.C. Le Mérantais
Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls
BP 00037 - 78960 Voisins Le Bretonneux.
Tous droits réservés.**

**www.asmodee.com
www.sylviebarc.net**



*Fantasy 2 est un jeu de Sylvie Barc,
illustré par Franck Dion et Stéphane Poinsot.*