

The background of the cover is a dark, atmospheric forest scene with blue and green light filtering through the trees. In the foreground, there is a dark silhouette of a creature with long, flowing hair or tentacles. At the top, a piece of aged parchment is unrolled, displaying the title 'FANTASY V' in a stylized, gothic font. The parchment has a yellowish-brown hue and some texture.

# FANTASY V

*Règles de jeu*

# FANTASY

© Sylvie Barc 2009



Jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 8 ans



Après de multiples retournements,  
qui saura obtenir le plus grand  
peuple de la forêt ?

## Le Matériel:

- 56 cartes : 7 races de 8 individus chacune.
- 1 règle du jeu

## La Mise en place de la partie:

- Les cartes sont mélangées face cachée. Le plus jeune joueur en distribue 5 à chacun, forme une pioche avec les cartes restantes et commence.

- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## **Le Déroulement de la partie :**

- Chaque carte représente un individu d'une race. À chaque race est accordé un pouvoir.
- À son tour, chaque joueur pioche une carte puis pose devant lui une des cartes de sa main. Il applique immédiatement le pouvoir indiqué sur cette carte.

Note : il peut arriver que l'application du pouvoir soit impossible, dans ce cas, rien ne se passe.

- Les cartes posées devant chaque joueur forment son peuple.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Remarque : lorsqu'un joueur joue une Fée pour se protéger d'un pouvoir adverse, il la pose immédiatement devant lui bien que ce ne soit pas son tour. Cette Fée peut aussi être contrée par

une autre Fée... puis, pourquoi pas, par  
une autre Fée encore, etc...

## La Fin de la partie :

- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement de la pioche. La partie continue ensuite, chaque joueur posant une carte à son tour en appliquant son pouvoir, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait posé sa dernière carte. Les joueurs terminent alors le tour de table, jusqu'à

- celui placé à la droite du joueur ayant posé sa dernière carte, afin que chacun ait joué le même nombre de fois. A la fin de ce tour de table, la partie s'arrête.
- Le joueur dont le peuple comporte alors le plus d'individus remporte la victoire.



*Fantasy est un jeu édité par Asmodee  
angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls, BP 00037,  
78960 Voisins le Bretonneux,  
sous licence Week End Games*

*Tous droits réservés*

*© 2009 "Les éditions du Kangourou"*

*[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)*

*[www.sylviebarc.com](http://www.sylviebarc.com)*



*Fantasy est un jeu de Sylvio Barc*  
*Illustré par Franck Dion.*

The image is the cover art for the French edition of the video game Fantasy VII. It features a highly detailed, golden lion's head with a thick, flowing mane. The lion's eyes are a deep, intense orange. Above the lion's head is a horizontal scroll with the word "FANTASY" written in a bold, black, serif font. The scroll is held by ornate golden brackets. The entire scene is set against a background of golden, swirling patterns that resemble the lion's mane or a stylized sunburst.

# 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](http://www.asmodee.com)  
[www.sylviebarc.net](http://www.sylviebarc.net)**



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