

ATTENTION ! Ces indications contiennent des informations de référence et des réponses à certaines questions récurrentes que les joueurs peuvent se poser au cours du jeu.

Pour commencer la partie, prenez le paquet ordonné (1 à 72) sans le mélanger, lisez la carte supérieure et suivez les instructions qui y figurent.

LÉGENDE

Gardez cette légende à portée de main jusqu'à ce que vous ayez mémorisé la signification de toutes les icônes.

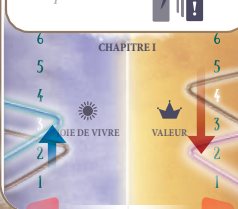
+ Après que vous avez fini de manipuler la carte actuelle (sauf précisions contraires), prenez une carte au hasard avec l'icône correspondante dans le coin supérieur droit et ajoutez-la **SUR LE DESSUS DE VOTRE MAIN**.

Important ! Lorsqu'une de ces icônes est précédée d'un chiffre (par exemple, 5x) , prenez **toutes** les cartes portant cette icône (le chiffre indique leur quantité totale dans le **paquet**) , mélangez-les et ajoutez-les à votre main comme indiqué, sans en changer l'orientation.

Si vous devez défausser votre **main** précédente, les cartes nouvellement récupérées constituent votre nouvelle **main**.

- + Ajoutez 1 point à la jauge correspondante du COMPTEUR en déplaçant son marqueur.
- Retirez 1 point à la jauge correspondante du COMPTEUR en déplaçant son marqueur.
- # Prenez la carte avec le numéro indiqué dans le paquet AVENTURE ou OBJET et lisez-la.
- Retournez cette carte dans le sens de la longueur (vers la gauche).
- Retournez cette carte dans le sens de la largeur (vers le haut).
- Défaussez cette carte : placez-la sous le paquet AVENTURE ou remettez-la dans le paquet OBJET s'il s'agit d'une carte Objet.
- + Déplacez cette carte à l'arrière de votre main.
- ! Laissez cette carte sur le dessus de votre main.
- Défaussez toute votre main (placez-la sous le paquet AVENTURE sur la table), sauf les cartes que vous venez de récupérer. Laissez les objets collectés sur la table, à moins qu'on ne vous dise le contraire.
- Placez cette carte sur la table, devant vous.

Vous escaladez le mur rapidement.



Exemple : Lorsque vous choisissez cette option, ajoutez d'abord 1 point à votre JOIE DE VIVRE et enlevez 2 points à votre VALEUR. Retournez la carte dans le sens de la largeur (vers le haut) et laissez-la sur le dessus de votre main. Lisez immédiatement le texte de la moitié supérieure de la carte.

1 Ne regardez que la moitié supérieure de la carte. Modifiez d'abord les valeurs des jauges correspondantes si vous voyez leurs icônes respectives et **lisez le texte d'introduction** en haut de la carte.

2 Choisissez l'une des options disponibles.

2a Vous pouvez choisir cette option (si vous le souhaitez) uniquement si vous remplissez la condition indiquée en rouge : vous avez ou non collecté les objets indiqués ou l'un de vos marqueurs indique une certaine valeur sur la jauge correspondante.

2b Certaines options sont accompagnées d'un texte d'instruction mis en évidence, en plus des icônes. Si vous choisissez l'une de ces options, suivez d'abord son instruction, puis passez aux icônes.

COMMENT JOUER ?

Remarque ! Toutes les cartes AVENTURE sont numérotées sur leur face afin de faciliter la recherche de la carte nécessaire dans le jeu et de remettre les cartes dans leur état d'origine à la fin de la partie.

La plupart des cartes ont une icône supplémentaire à côté du numéro. Piochez ces cartes lorsque vous recevez l'instruction correspondante.

Vous êtes convoqué par votre mère la Reine. Elle souhaite un peu de compagnie pendant que votre père discute des affaires du Royaume avec ses conseillers.

Vous vous comportez de manière exemplaire et écoutez ses histoires de jeunesse avec intérêt.

Vous décidez de faire vos preuves en rejoignant votre père et ses visiteurs.

Seulement si vous avez VAILLANT :

Vous faites le mur pour jouer avec votre chien à l'extérieur du château. Bousculant par mégarde une vieille femme, elle croasse, les yeux écarquillés.

*Prenez **PROPHÉTIE**.*

3 Appliquez les effets de chaque icône correspondant à votre choix dans l'ordre indiqué (de gauche à droite, de haut en bas).

4 Arrêtez-vous ici. Ne lisez pas la moitié inférieure de la carte.

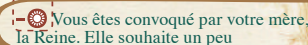
Vous êtes de plus en plus investi dans les affaires de la cour, prenant vos responsabilités très au sérieux.

FAQ

1 J'ai accidentellement mélangé le jeu ou reçu le jeu avec les cartes mélangées. Comment puis-je remettre le jeu dans son état d'origine ?

Empilez les cartes dans l'ordre croissant de 1 à 72. Commencez le jeu en lisant la carte 1.

2 Une icône précède le texte d'introduction. Que signifie cette icône ?

 Vous êtes convoqué par votre mère, la Reine. Elle souhaite un peu

Vous devez d'abord modifier la valeur de la jauge correspondante, puis lire le texte sur la carte.

3 Où et dans quel ordre dois-je ajouter les nouvelles cartes AVENTURE ?

Les nouvelles cartes AVENTURE sont **toujours** ajoutées sur le **DESSUS** de votre main **APRÈS** que vous avez terminé de manipuler la carte que vous venez de lire. Imaginez que vous avez reçu l'instruction suivante :

Tout d'abord, vous devez ajouter 1 point à votre jauge **PEUPLE 1** (ignorez le second point. Vous ne pouvez pas dépasser la plus haute valeur.) Cette jauge a atteint 7, vous pouvez donc ajouter une carte  **2** sur le dessus de votre main. **Ensuite**, réduisez votre jauge Trésorerie **1** de 1 point sur l'échelle **3** (si votre TRÉSORÉRIE tombe à zéro, ajoutez immédiatement une carte  aléatoire **4** sur le dessus de votre main, au-dessus de la carte . **Enfin**, retournez et **6** déplacez la carte AVENTURE actuelle .



4 Je dois ajouter une carte  à ma main, mais il n'y a **plus de cartes avec cette icône** dans le paquet. Que dois-je faire ?

Dans de rares cas, le paquet peut être à court de **cartes avec certaines icônes**. Si toutes ces cartes se trouvent déjà dans votre main ou ont été défaussées, ignorez simplement l'instruction d'ajouter ces cartes.

5 J'ai choisi une option nécessitant un objet que j'avais déjà collecté. Dois-je me **débarrasser de l'objet utilisé** ?

Si la carte ne vous indique pas explicitement de jeter certains objets, gardez-les sur la table : vous pouvez utiliser les mêmes objets plusieurs fois. Conservez les objets, même lorsque vous commencez le chapitre suivant, sauf indication contraire.

6 Je me suis rendu compte qu'à un moment j'ai **retourné (et/ou déplacé) une carte de manière incorrecte**. Que dois-je faire ?

Revenir en arrière dans le jeu peut s'avérer très délicat. Ne vous inquiétez pas et continuez à jouer ! Imaginez que votre personnage soit tombé de son cheval en se cognant la tête et qu'il soit un peu désorienté.

7 Je veux faire une pause et **terminer le jeu plus tard**. Quelle est la meilleure façon d'empiler les cartes pour ne pas les mélanger ?

Disposez les cartes dans l'ordre suivant (de haut en bas, comme indiqué sur l'image) :

- A** tous les **objets** que vous avez **collectés** (ne retournez pas les cartes)
- B** votre **main** (en conservant l'ordre des cartes)
- C** votre **COMPTEUR** actuel (sans changer les valeurs)

7

- D** le paquet **OBJET**
- E** le **reste du jeu** avec les cartes AVENTURE défaussées



Pour reprendre le jeu :

- placez les **objets collectés** sur la table
- prenez votre **main**
- placez le **COMPTEUR** sur la table
- séparez le **paquet OBJET** du reste des cartes
- placez ces deux paquets sur la table

Vous êtes prêt à reprendre le jeu !



Auteur : Johannes Krenner
Édition : Maria Kravchenko
Production : Kristina Balakirova
Red Cat Games LLC.
 51/1-14, Komitas Ave,
 Yerevan 0014, Republic of Armenia
 mail@redcatgames.am
 www.RedCatGames.am
 ©2025 All rights reserved.
 Published under license of
 Johannes Krenner

© 2025 FateFlip est édité en français sous licence par Origames, 52 avenue Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine, France. Tous droits réservés.
Directrice éditoriale : Tiffany Martin
Cheffe de projet : Jessica Roser
Illustrations : Yvan Villeneuve
Traduction : Laurent Moulin
Maquette : Julien Bès, Nessy Dos Santos
Relecture : Arnyanka

FATE FLIP

RÈGLES DU JEU



Le Destin d'un Roi