

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 le jeu, prenez le paquet ordonné (1 à 68) 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.



Prenez une carte au hasard avec l'icône correspondante dans le coin supérieur droit et ajoutez-la **au dos** de votre main.

Important ! Lorsqu'une de ces icônes est précédée d'un chiffre (par exemple, 4x ) , prenez **toutes** les cartes portant cette icône (le chiffre indique leur quantité totale dans la **pioche**), mélangez-les et ajoutez-les à l'arrière de votre main sans en changer l'orientation.

Si vous devez défausser votre **main** précédente, utilisez les cartes nouvellement piochées comme 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 la pioche AVENTURE ou OBJETS et lisez-la.
-  Retournez cette carte dans le sens du grand côté (vers la gauche).
-  Retournez cette carte dans le sens du petit côté (vers le haut).
-  Défaussez cette carte : placez-la sous la pioche AVENTURE ou remettez-la dans la pioche OBJETS 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 la pioche AVENTURE sur la table) sauf les cartes que vous venez de piocher. Laissez les objets collectés sur la table, à moins qu'on ne vous dise le contraire.
-  Placez cette carte sur la table, devant vous.



Exemple : Lorsque vous choisissez cette option, ajoutez d'abord 1 point à votre **ENERGIE** et soustrayez 2 points à votre **NOURRITURE**. Retournez la carte dans le sens du petit côté et laissez-la sur le dessus. Lisez immédiatement le texte sur 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 en surbrillance, en plus des icônes. Si vous choisissez cette option, suivez d'abord cette 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.



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

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

FAQ

1 J'ai accidentellement mélangé le jeu / 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 68. Commencez le jeu en lisant la carte 1.

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

 Vous entrez dans un petit bosquet.

72 

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 au **dos** de votre main **avant** que vous ne commenciez à manipuler la carte que vous venez de lire. Imaginez que vous ayez reçu l'instruction suivante :

 **Tout d'abord**, vous devez ajouter une carte aléatoire avec une icône  à l'arrière de votre main (mélangez toutes les cartes avec cette icône et prenez-en une, puis remettez le reste de ces cartes dans la pioche).

Ensuite, déplacez votre marqueur de SÉCURITÉ  d'un point sur l'échelle (si votre SÉCURITÉ tombe à zéro, ajoutez immédiatement une carte S aléatoire à l'arrière de votre main et remplacez votre SÉCURITÉ  à 3 en suivant les instructions du COMPTEUR).

Enfin, retournez et déplacez la carte aventure actuelle selon les icônes  .

6

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

Dans de rares cas, la pioche 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 s'est cogné la tête et qu'il est 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 la pioche **OBJETS**

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 la **pioche OBJETS** du reste des cartes
- placez les deux pioches sur la table

Vous êtes prêt à reprendre le jeu !



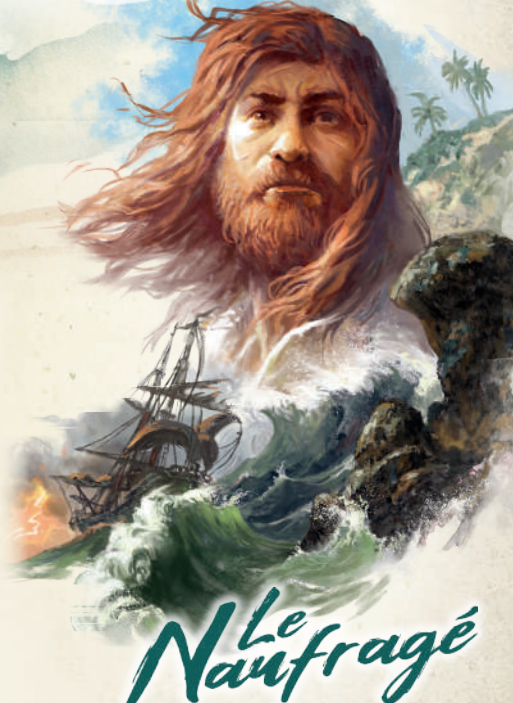
Auteur : Johannes Krenner
Édition : Maria Kravchenko
Production : Kristina Balakirova
Red Cat Games LLC.
51/1-14, Komitas Ave, Yerevan
0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am |
www.RedCatGames.am
©2024 All rights reserved.
Published under license of
Johannes Krenner

© 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
Chef de projet : Julien Bès
Illustrations : Yvan Villeneuve
Traduction : Valentin Dhilly
Relecture : Alain Piccard

8

FATE FLIP

Regles du Jeu



Le Naufragé

