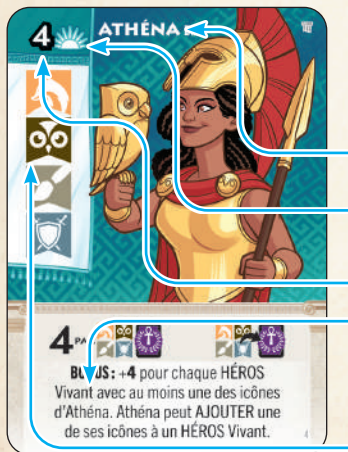


Fantasy Realms

MYTHES GRECS



MATÉRIEL

80 cartes · 6 aides · 1 bloc-notes · 1 livret de règles



APERÇU

Dans Fantasy Realms: Greek Legends, vous cherchez à former la meilleure combinaison en piochant des cartes du paquet ou de la défausse. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie ! Chaque carte présente les informations suivantes :

Nom – Le nom de chaque carte est unique.

Famille – 15 Dieux , 19 Héros , 11 Objets , 12 Lieux , 11 Créatures , 11 Quêtes 

Force de base

Bonus ou Malus – Chaque carte peut présenter un Bonus, un Malus ou les deux. Leurs effets sont rappelés schématiquement au-dessus du texte (voir Décompte final en page 2).

Icônes – La plupart des cartes présentent des icônes dans cette zone sur leur gauche.

Héros :

MONARQUE



AGILE



ROBUSTE



Héros et Dieux :

ARTISTE



RUSÉ



GUERRIER



SAGE



Créatures

AMICALE



HOSTILE



Lieux, Objets et Dieux

AQUATIQUE



DIVIN



VÉGÉTAL



MAGIQUE



AUTRES
ICÔNES

FIN DE PARTIE



AU-DELÀ



MISE EN PLACE

Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur. Placez le paquet au milieu de la table et laissez de la place pour une zone de Défausse. Chaque joueur prend ses cartes en main, une aide de jeu et garde un peu de place pour sa zone d'Au-delà devant lui. Désignez un premier joueur au hasard, puis jouez dans le sens horaire.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR DE JEU : Lors de votre tour, vous devez piocher la première carte du paquet ou l'une des cartes visibles dans la zone de Défausse et l'ajouter à votre main.

À la fin de votre tour, vous devez défausser l'une de vos cartes dans la zone de Défausse ou vers votre Au-delà.

Toutes les cartes placées sur la table doivent être étalées et révélées de sorte à être visibles de tous les joueurs.

FIN DE PARTIE : La partie prend fin s'il y a 10 cartes (ou plus) dans la zone de Défausse à la fin d'un tour.

DÉCOMPTE FINAL : Chaque joueur ajoute la force de base de chacune des cartes de sa main et de son Au-delà, leurs Bonus et leurs Malus. Leurs effets ne s'appliquent qu'aux cartes présentes dans votre main et dans votre Au-delà, non aux cartes de vos adversaires. Retirez 10 points pour chaque carte dans votre Au-delà. Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur dont les cartes (en main et dans son Au-delà) présentent la force de base totale la plus faible l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les exaequo partagent la victoire.



Les cartes de vos adversaires (en main ou dans leur Au-delà) n'ont aucun effet sur le décompte de votre score.

LEXIQUE

Vous retrouvez ces termes dans les Bonus et Malus des cartes :

AVEC

Si une carte vous rapporte un Bonus **AVEC** une autre carte ou un type de carte, vous ne pouvez le gagner qu'une seule fois.

Note : Sur les cartes « / » signifie « OU ».

EXEMPLE : Si vous avez Hector avec Arès et Apollon, vous gagnez une seule fois le Bonus de 6 points.

POUR CHAQUE PAR

Si une carte reçoit un Bonus ou un Malus **POUR CHAQUE** carte d'un certain type, appliquez son effet une fois par carte du type indiqué que vous possédez.

Note : Sur les cartes « | » signifie « ET ».

AJOUTEZ

Si une carte vous permet d'**AJOUTER** des icônes à une autre carte (généralement un Héros), l'effet s'applique uniquement lors du décompte final.

Vous ne pouvez pas ajouter à une carte une icône qu'elle a déjà.

Important : Aucune carte ne peut avoir 2 fois une même icône.

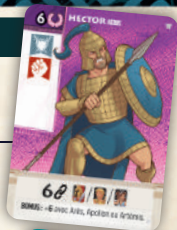
REQUIERT

Si un Bonus **REQUIERT** un certain type de carte, vous devez avoir au moins une carte de ce type dans votre main ou votre Au-delà pour en bénéficier.

MASQUE

Parfois, un Bonus ou un Malus **MASQUE** les Bonus, les icônes ou les Malus d'autres cartes. Une carte dont le Malus est masqué conserve sa famille, ses icônes, sa force de base et son Bonus. Les Bonus « Masque » sont optionnels et appliqués avant les Malus, ce qui peut vous permettre de les éviter. Les Malus « Masque » sont obligatoires.

Les Bonus et les Malus les plus complexes sont détaillés dans la FAQ.



L'AU-DELÀ

Chaque joueur a sa propre zone d'Au-delà, dans laquelle il peut stocker autant de cartes face visible qu'il le souhaite. Tout effet qui se réfère à l'Au-delà s'applique à votre Au-delà, jamais à celui d'un autre joueur. Toutes les cartes de votre Au-delà vous rapportent leurs icônes, les forces de base, leurs Bonus et leurs Malus comme si elles faisaient partie de votre main. *Par exemple, Hermès vous rapporte un Bonus pour chaque carte Lieu même si certaines, comme le Fleuve Styx ou le Jardin de Perséphone, sont dans votre Au-delà.*

Lors du décompte, **chaque carte dans votre Au-delà vous fait perdre 10 points !** Si une carte requiert un Héros Vivant, vous devez avoir un Héros en main, ceux présents dans l'Au-delà ne remplissent pas cette condition.

Vous pouvez défausser des cartes vers votre Au-delà de deux manières :

1. Défausse : si une carte présente la mention « peut être défaussée vers l'Au-delà », cela signifie qu'à la fin de votre tour vous pouvez la défausser vers votre Au-delà, au lieu de la zone de Défausse. Si vous le faites, certaines cartes vous rapportent un Bonus immédiat.



Exemple : L'Oracle de Delphes peut être défaussé vers l'Au-delà. Si vous le faites, consultez les 5 premières cartes du paquet. Placez celles que vous voulez sous le paquet et remettez les autres dessus, dans le même ordre.

2. Mort : les Créatures avec l'icône HOSTILE peuvent envoyer vos Héros dans l'Au-delà en fin de partie si vous ne contrez pas leur Malus.

Exemples :

- ◆ Sirènes : en fin de partie, tous les HÉROS vont dans l'Au-delà sauf si un HÉROS Vivant est RUSÉ.
- ◆ Sanglier de Calydon : en fin de partie, tous les HÉROS vont dans l'Au-delà sauf si vous avez 3 HÉROS Vivants ou plus.



Attention toutefois :

- L'effet « peut être défaussée vers l'Au-delà » n'est pas obligatoire. Vous n'êtes pas obligé de l'appliquer durant le tour où vous piochez la carte.
- À la fin de votre tour, au moins une carte doit avoir été ajoutée à la zone de Défausse. Si vous défaussez votre carte vers l'Au-delà, ajoutez la première carte du paquet à la zone de Défausse. Si un effet a ajouté une ou plusieurs cartes à la zone de Défausse pendant votre tour (ex. : Corne d'abondance), n'en ajoutez pas d'autre.
- Si un joueur oublie ce dernier point, attendez la fin du tour en cours pour que le joueur suivant soit le premier à pouvoir la piocher.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin s'il y a **10 cartes ou plus** dans la zone de Défausse à la fin d'un tour (par exemple si les Moires ou la Corne d'abondance ont été jouées au dernier tour). Les joueurs appliquent alors leurs effets de fin de partie et calculent leurs scores. L'ordre dans lequel vous appliquez certains effets peut avoir une grande importance. Dans ce cas, résolvez les étapes suivantes. Lors d'une même étape, appliquez vos effets dans l'ordre de votre choix.

1. Appliquez vos Bonus « MASQUE » si vous le souhaitez (ils sont optionnels).

2. Appliquez vos Malus « MASQUE » (obligatoires, à moins qu'ils n'aient été masqués à l'étape 1).

3. Appliquez vos Bonus qui AJOUTENT des icônes. Une carte ne peut jamais avoir plusieurs fois une même icône. Les icônes masquées à l'étape 2 peuvent être ajoutées à l'étape 3.

Exemple : Si Circé masque les icônes de Thésée à l'étape 2, Athéna pourra quand même lui ajouter une icône à l'étape 3.



4. Phase Omega : Appliquez les Malus qui envoient des cartes de votre main vers votre Au-delà. Appliquez ces effets l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Exemple : Vous avez Médusa et 3 Héros, dont un avec AGILE

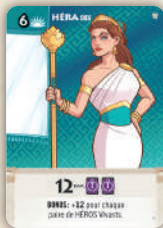
Médusa présente un Malus qui envoie les Héros de votre main vers votre Au-delà, sauf si l'un d'eux est RUSÉ ou AGILE .

Il est possible que certains Héros vous rapportent plus de points dans l'Au-delà. Vous pouvez donc décider que Médusa envoie les 2 premiers dans l'Au-delà avant que le troisième (qui est AGILE) ne l'arrête et annule son Malus.



5. Retirez 10 points pour chaque carte dans votre Au-delà. Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur dont les cartes (en main et dans son Au-delà) présentent la force de base totale la plus faible l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les exaequo partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ



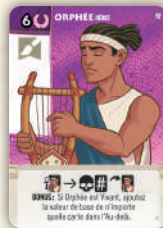
(+12 pour 1 paire de Héros)
6 + 12 = 18



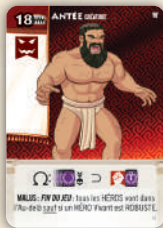
(+10 car Héros > Dieux)
3 + 10 = 13



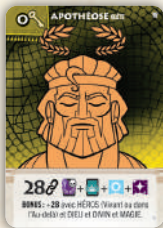
(a l'icône ROBUSTE)
10



(ajoute la force d'une carte de l'Au-delà)
6 + 6 (Grenade) = 12



(pas de Malus car
Hippolyte est ROBUSTE)
18



(conditions remplies entre
votre main et l'Au-delà)
28



(masque le Malus
de la Grenade)
4

MAIN	AU-DELÀ
HERA 18	GRENADE 6
ARACHNÉE 13	FLEUVE STYX 5
HIPPOLYTE 10	
ORPHÉE 12	
ANTÉE 18	
APOTHÉOSE 28	
MOLY 4	
103	11
(2 CARTES DANS L'AU-DELÀ) -20	
94	

AU-DELÀ

(Malus masqué par le Moly)
6

(+5 pour 1 lot Dieu + Héros)
0 + 5 = 5

QUESTIONS FRÉQUENTES

Comment fonctionne l'étape Omega Ω en fin de partie ? Lors de cette étape, vous devez appliquer les effets de vos cartes présentant un Malus Ω, l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

De la même manière, vous pouvez choisir dans quel ordre vos Héros affrontent vos Créatures. Dès qu'une Créature se trouve face à un Héros doté de l'icône nécessaire, elle est vaincue et son effet s'arrête (voir exemple en page 5).

Lorsque vous résolvez le Sanglier de Calydon ou l'Hydre de Lerne, vérifiez immédiatement si vous avez le nombre de Héros ou d'icônes nécessaires pour l'arrêter.

L'icône Aquatique de l'Argo est-elle prise en compte lors de son décompte ?

Oui. Une main avec l'Argo, Poséidon et 3 Héros vaudrait $2 \times 3 \times 5 = 30$ points.

Appliquer un Bonus est-il obligatoire ?

Non, les Bonus sont toujours optionnels. Ainsi, vous n'êtes pas obligé de sauver un Héros avec le Heaume des Ténèbres si vous préférez l'envoyer dans l'Au-delà. De même, si vous avez la Bride enchantée et une Créature qui tuerait tous vos Héros, vous pouvez choisir de ne pas appliquer l'effet de la Bride. Toutefois, vous devez décider si vous utilisez le Bonus ou non pour toute l'étape : vous n'avez pas le droit de sauver certains Héros du Malus d'une Créature et d'en laisser mourir d'autres.

Lorsqu'un Héros peut vaincre une Créature, est-ce obligatoire ? Les Héros veulent sauver leur vie, même s'il est trop tard pour leurs camarades. S'ils ont la capacité nécessaire pour stopper une Créature, ils le font. Mais en jouant sur l'ordre de résolution des effets, un Héros qui vaincrait

une Créature pourrait disparaître avant même de l'affronter.

L'effet de Circé s'applique-t-il même si elle se trouve dans l'Au-delà ? Oui.

Le Moly peut-il annuler la pénalité de -10 points d'une carte dans l'Au-delà ? Non.

Les cartes présentant plusieurs icônes peuvent-elles compter plusieurs fois pour le Bonus d'une autre carte ?

Oui.

Par exemple, Poséidon marque « +5 pour chaque autre AQUATIQUE  et pour chaque CRÉATURE ». Les Sirènes sont une Créature ET sont Aquatiques, elles rapportent donc +10 à Poséidon.

Certaines cartes offrent un bonus par lots de cartes. Par exemple pour Perséphone : « +6 par lot d'une autre carte dans  ET une autre  ». Ces bonus fonctionnent aussi si les deux conditions sont remplies par une même carte. Perséphone obtiendrait donc une fois son bonus avec une seule carte présentant l'icône  qui serait dans l'Au-delà (comme la Corne d'abondance).

De plus, si l'effet de Perséphone demande « une autre carte », cela signifie qu'elle ne compte pas elle-même dans son bonus. De la même manière, même si Jason est dans votre main, son bonus ne vous rapporte des points que par « autre Héros Vivant » (autre, donc pas Jason lui-même).



RAPPEL :

Lors de votre tour, vous devez défausser au moins 1 carte dans la zone de Défausse (de votre main ou du paquet si vous avez défaussé vers l'Au-delà).

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête s'il y a 10 cartes ou plus dans la zone de Défausse à la fin d'un tour (ce qui peut arriver si les Moires ou la Corne d'abondance ont été jouées au dernier tour).

Décomptez toutes les cartes de votre main ET de votre Au-delà en résolvant les étapes suivantes dans l'ordre. Lors d'une même étape, appliquez vos effets dans l'ordre de votre choix.

1. OPTIONNEL : appliquez vos Bonus « MASQUE »
2. OBLIGATOIRE : appliquez vos Malus « MASQUE »
3. Appliquez vos Bonus qui Ajoutent des icônes (une carte ne peut avoir plusieurs fois une même icône)
4. Appliquez vos Malus 
5. N'oubliez pas de compter la force de base de chacune de vos cartes puis retirez 10 points pour chaque carte dans votre Au-delà.

CRÉDITS

Un jeu de Bruce Glassco

Illustrations : Darren Calvert

Design graphique : Renee Lasater, Daniel Solis

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Traduction : Bruno Larochette

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry 



WIZKIDS™

Merci à tous nos testeurs :

Amory Fischer, Amy Lewellen, Chris Fishel, Coleman Charlton, Dave Platnick, Elinor Glassco, Julie Glassco, Lisa Glassco, Morgan Dontanville, Peter Lewellen, Rick Glassco, Roderick Schertler, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Wendy Qualls, Meg et David Glassco-Polsdorfer. Un grand merci à Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer et Elinor Glassco pour leurs suggestions.



dontpanicgames



@DontPanicGames1



@dontpanicgames



@DontPanicGames

Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France - www.dontpanicgames.com
© 2025 WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

