

# Règles pour "Rolling Realms v7 FR v1" ([lien](#))

Par Alflex et Ange

## ► Déroulement du jeu :

Le jeu se joue en 3 manches de 9 tours. À chaque manche, les joueurs choisissent collectivement 3 royaumes. À chaque tour, un joueur lance 2 dés à 6 faces, tous les joueurs notent les deux valeurs obtenues en bas de page et utilisent ces dés dans les 3 royaumes de la manche. Chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois, chacun dans un royaume différent (à moins que ce royaume ne spécifie le contraire).

Le joueur possédant le plus d'étoiles remporte la partie (chaque ressource non-utilisée rapporte 0,1 étoile).

Lorsqu'un joueur gagne une ressource (citrouille, cœur ou pièce), il l'entoure en bas de page dans la zone correspondante à la manche. S'il souhaite utiliser une ressource disponible, il la raye.

## ► Tapestry (un dé uniquement)

Utiliser un dé pour placer la forme correspondante dans la grille. Cette forme peut être pivotée, mais ne doit pas dépasser de la grille ni superposer une case déjà remplie. Les points déjà dessinés comptent comme une case remplie. La même forme peut être choisie plusieurs fois au cours d'une manche.

- À chaque fois qu'un grand carré (2 × 2) est rempli, le joueur gagne la ressource correspondante.

- À chaque fois qu'une grande ligne ou qu'une grande colonne (3 grands carrés adjacents) est remplie, le joueur gagne une étoile.

*S'il n'est pas possible de dessiner complètement une forme correspondante à un dé, il n'est pas possible de choisir ce dé.*

## ► Between Two Cities (un dé uniquement)

Inscrire la valeur du dé dans une case. Deux valeurs identiques ne peuvent pas être adjacentes orthogonalement. Lorsqu'une ligne ou un colonne est pleine, le joueur gagne les ressources correspondantes.

Les joueurs gagnent autant d'étoiles que le plus petit nombre d'étoiles parmi les deux autres royaumes de la manche. Ce nombre d'étoiles ne peut pas dépasser le nombre de cases remplies.

## ► Euphoria (un dé uniquement)

Utiliser un dé pour cocher la valeur correspondante d'une zone (gauche ou droite). La somme totale des valeurs cochées dans la zone détermine le bonus obtenu.

Il est possible de cocher la même valeur dans les deux zones si les dés du tour inscrits dans la manche forment la paire correspondante. Dans ce cas, un seul dé est utilisé et le deuxième dé n'est pas "choisi", il doit être utilisé dans un autre royaume. Le joueur reçoit alors les ressources/étoiles des deux zones.

*Pour une valeur de 1 à 3, la zone de gauche rapporte une pièce et la zone de droite rapporte une citrouille.*

## ► Scythe (un dé ou deux dés)

Cocher, sur la première ou la deuxième ligne, une case correspondante à la valeur du dé et gagner la ressource ou l'étoile associée, ou à la place, cocher les deux cases d'une même colonne si les deux valeurs correspondent.

*Il est possible de cocher une case si celle du dessus ou du dessous a déjà été cochée lors d'un autre tour.*

*Il est possible de cocher une case, de débloquent ainsi une ressource permettant d'obtenir un dé supplémentaire pour cocher la deuxième case de la même colonne.*

## ► Wingspan (un dé uniquement)

Les cases de chaque oiseau sont à remplir de gauche à droite avec la valeur du dé. Il n'est pas obligatoire de finir un oiseau pour en commencer un nouveau. La première case de chaque oiseau rapporte une ressource lorsqu'elle est remplie, de même pour la deuxième case.

Lorsqu'un oiseau est complet et que la somme des valeurs le composant est égale au nombre inscrit (7, 12 ou 16), le joueur gagne deux étoiles.

*Il est possible d'ajouter une valeur à un oiseau même si celle-ci fait passer la somme des valeurs à un total supérieur au nombre de l'oiseau.*

## ► Between Two Castles (un dé ou deux dés)

Utiliser un dé par château pour remplir les cases du bas vers le haut. La valeur d'une case doit être strictement inférieure à la valeur de la case du dessous. Lorsqu'une colonne est complète, le joueur gagne la ressource correspondante.

Chaque ligne complète d'un château rapporte une étoile (chaque château est composé de 3 lignes).

*La porte du château est une case déjà remplie.*

### ► Charterstone (un dé uniquement)

Cocher le dé choisi et noter la valeur du deuxième dé dans la caisse de la même colonne pour gagner la ressource correspondante (cela ne compte pas comme "choisir" le deuxième dé, il doit être utilisé dans un autre royaume), ou à la place, cocher TOUTES les valeurs notées dans les caisses qui correspondent à la valeur du dé.

Chaque caisse cochée rapporte une étoile.

*Un dé obtenu avec X pièces permet de cocher le dé dont la valeur correspond et de noter la valeur d'un des deux autres dés au choix dans la caisse, ou bien de cocher toutes les valeurs correspondantes notées dans les caisses.*

*Il n'est pas possible de noter la valeur d'un dé obtenu par X pièces dans une caisse, mais seulement la valeur d'un des deux dés du tour inscrits dans la manche, non-changée par un bonus.*

### ► My Little Scythe (un dé uniquement)

Utiliser un dé pour cocher un hexagone de même valeur et recevoir une citrouille ou un cœur selon l'hexagone.

Le nombre d'étoiles obtenues dépend du nombre total de citrouilles et de cœurs obtenus lors de cette manche :

- 3 à 5 citrouilles : 1 étoile
- 6 à 8 citrouilles : 2 étoiles
- 9 citrouilles ou plus : 3 étoiles
- 3 à 5 cœurs : 1 étoile
- 6 à 8 cœurs : 2 étoiles
- 9 cœurs ou plus : 3 étoiles

*Il n'est pas obligatoire d'avoir coché des hexagones pour bénéficier des étoiles en fin de manche, seul le nombre total de citrouilles et de cœurs pour la manche (en bas de page) est pris en compte.*

### ► Viticulture (un dé uniquement)

Utiliser un dé pour entourer la grappe de raisin correspondante et obtenir la ressource associée, ou à la place, utiliser la somme de la valeur d'un dé et d'une ou plusieurs grappe(s) déjà entourée(s) pour remplir le verre de vin correspondant et gagner deux étoiles.

### ► Bonus : utilisation des ressources

- pour 2 citrouilles : changer la valeur d'un dé par sa valeur +/- 1 ;
- pour 3 citrouilles : changer la valeur d'un dé par sa valeur +/- 1. Cette nouvelle valeur peut être utilisée dans un royaume où un dé a déjà été placé ;
- pour 2 cœurs : si les dés du tour inscrits dans la manche forment une paire, réutiliser un dé ;
- pour 3 cœurs : réutiliser un dé ;
- pour 2 pièces : si la somme des valeurs des dés du tour inscrits dans la manche vaut 7, réutiliser un dé ;
- pour X pièces : obtenir un dé supplémentaire d'une valeur X (allant de 1 à 6).

#### Notes :

- les dés peuvent être changés pour former une paire ou si la somme des valeurs obtenues est égale à 7, mais ne permettent alors pas de déclencher les bonus liés à ces conditions ;
- les dés réutilisés et les dés supplémentaires ne peuvent pas être utilisés dans le même royaume qu'un autre dé du tour (à moins que ce royaume ne spécifie le contraire) ;
- les dés réutilisés le sont comme s'ils venaient d'être lancés.

### ► Points de règle

- Il est possible d'utiliser plusieurs bonus lors du tour, à n'importe quel moment.  
*Exemple : Un joueur obtient deux 4. Il peut payer 2 cœurs pour obtenir un troisième 4, puis payer 2 citrouilles pour modifier un 4 en 5. Le joueur peut alors placer deux 4 et un 5 dans les royaumes.*
- Il n'est pas possible de gagner plus de 12 citrouilles, 12 cœurs ou 12 pièces par manche.
- Il est possible de payer X pièces pour obtenir un dé, puis de payer 3 cœurs pour le réutiliser.
- Il est possible de payer 2 citrouilles pour augmenter la valeur d'un dé à réutiliser de 1.
- Lorsqu'un joueur réutilise un dé dont la valeur a changé, il réutilise le dé avec sa valeur originale.
- Il est possible de réutiliser plusieurs fois un dé.
- Avec le bonus 3 citrouilles, il est obligatoire de changer la valeur du dé avant de l'utiliser dans un royaume.
- Les dés qui ne peuvent pas être utilisés sont perdus pour le tour.
- Il n'est pas possible de ne pas utiliser un dé par choix : s'il est possible de l'utiliser, il faut l'utiliser.
- Il est possible d'utiliser les deux dés lancés et les dés supplémentaires dans l'ordre de son choix.
- Les dés qui ne peuvent pas être utilisés sont perdus pour le tour.  
*Exemple : Un joueur obtient deux 3. Il utilise une pièce pour obtenir un 1 supplémentaire. Il peut placer un 3 et le 1, puis se retrouver dans la situation où le second 3 ne peut pas être placé. Ce dernier est alors perdu.*