



ROLLING REALMS v7

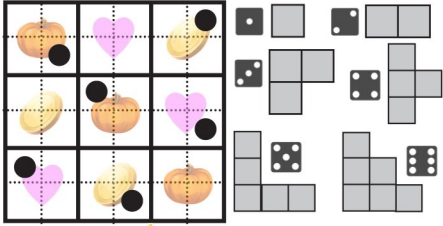
by Jamey Stegmaier

FR v1 • ©Ange&Alflex pour Gus&Co

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 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).

TAPESTRY

Utilisez 1 dé pour placer la forme correspondante (aucune limite à l'utilisation de chaque n°). Par carré de 2x2 cases rempli, gagnez le bonus.



Marquez une par GRANDE ligne / colonne complétée (6 au total).



BETWEEN TWO CITIES

Notez 1 dé par carré. Deux mêmes chiffres ne peuvent pas être adjacents. Gagnez le bonus indiqué par ligne / colonne complétée.

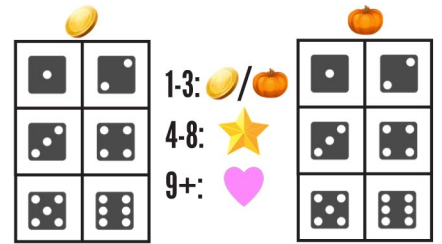


Recevez un nombre d' égal au plus faible de vos 2 autres royaumes de cette manche, limité au nombre de cases remplies ci-dessus.



EUPHORIA

Utilisez 1 dé (et en cas de double : 2 fois ce dé, 1 par zone) pour cocher un carré. Additionnez ensuite la somme de tous les carrés cochés de la(les) zone(s) pour déterminer le bonus.



SCYTHE

Utilisez un dé pour gagner un bonus OU utilisez 2 dés dans la même colonne pour gagner les 2 bonus.



WINGSPAN

Notez 1 dé dans un petit carré sur n'importe quel oiseau, de gauche à droite. Le 1^{er} et les 2^{ème} carré de chaque oiseau rapporte un bonus.

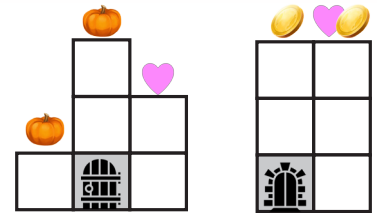


Marquez 2 par oiseau complet si la somme des chiffres est égale au nombre indiqué dans la zone.



BETWEEN TWO CASTLES

Utilisez 1 ou 2 dés (1 par château) pour remplir les cases du bas vers le haut par valeur décroissante. Lorsque vous remplissez une colonne, gagnez le bonus.

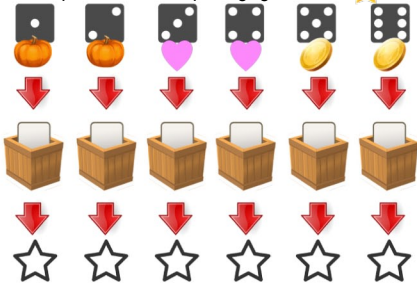


Marquez 1 par ligne terminée (3 par château).



CHARTERSTONE

Cochez un dé et marquez la valeur du 2nd dé dans sa caisse (et jouez ce 2nd dé dans un autre royaume) OU cochez TOUTES les valeurs notées dans les caisses qui correspondent au dé pour gagner leurs .



MY LITTLE SCYTHE

Utilisez 1 dé pour cocher un hexagone et gagnez une ou un .



Marquez 1/2/3 pour 3+ / 6+ / 9+ / gagnées n'importe où dans la manche.



VITICULTURE

Utilisez un dé pour entourer une grappe OU utilisez la somme d'un dé et d'au moins une grappe pour remplir un verre.



TOURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MANCHE 1

—

MANCHE 2

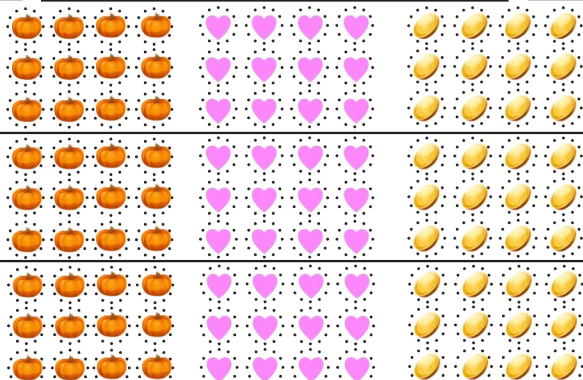
—

MANCHE 3

—

TOTAL:

—



Les ressources ne se cumulent pas de manche en manche

- 2 pour modifier un dé de +/- 1
- 3 pour modifier un dé de +/- 1. Cette valeur peut être utilisée dans un royaume où un dé a déjà été placé
- 2 sur un double pour réutiliser un dé
- 3 pour réutiliser un dé
- 2 sur somme=7 pour réutiliser un dé
- X pour gagner un dé de valeur X (1-6)
- Les dés ne peuvent être modifiés pour former une paire ou une somme = 7.
- Un dé ou un n° suppl. ne peut être réutilisé dans la/les même(s) case(s) à ce tour (excepté si la case permet d'utiliser plusieurs dés).
- un dé réutilisé est obligatoirement réutilisé avec sa valeur originale.