



ROLLING REALMS v9

by Jamey Stegmaier

FR v2 • © Ange & Aliflex 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. Le joueur possédant le plus d'étoiles remporte la partie.

TAPESTRY

Placer une forme (aucune limite à l'utilisation de chaque n° et la rotation est permise).

Marquez une étoile par ligne / colonne complète.

☆☆☆☆☆☆

BETWEEN TWO CITIES

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

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

☆☆☆☆☆☆

EUPHORIA

Cochez un carré (et 2 carrés si double, 1 par zone). Puis additionnez ensuite la somme des carrés cochés de la(les) zone(s) modifiée(s) pour déterminer le bonus.

1-3: 1 dé
4-10: 2 dés
11+: 3 dés

☆☆☆☆☆☆

SCYTHE

Cochez la ligne du haut donne des bonus. Cochez la ligne du bas coûte les ressources indiquées pour obtenir les étoiles.

☆☆☆☆☆☆

WINGSPAN

Remplissez de gauche à droite les petits carrés sur n'importe quelle carte oiseau. Les 1^{er} et 2nd carré de chaque carte rapporte un bonus.

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

☆☆☆☆☆☆

BETWEEN 2 CASTLES

Remplissez les cases du bas vers le haut par valeur décroissante. Lorsque vous remplissez une colonne, gagnez le bonus.

Marquez 1 étoile par ligne terminée (3 par château).

☆☆☆☆☆☆

CHARTERSTONE

Gagnez le bonus lié à un dé et notez le 2nd dé (à jouer ailleurs) dans la caisse correspondante OU cochez toutes les valeurs des caisses qui correspondent au dé pour gagner les étoiles.

☆☆☆☆☆☆

MY LITTLE SCYTHE

Cochez un hexagone pour gagner une ressource ou un cœur.

1 étoile pour :

- le gain d'au moins 7 pumpkins lors de cette manche.
- le gain d'au moins 7 cœurs lors de cette manche.
- chaque double coché ci-dessus.

☆☆☆☆☆☆

VITICULTURE

Gagnez le bonus en entourant la grappe autour du dé OU utilisez la somme d'un dé et d'au moins une grappe (la cocher) pour remplir un verre.

10 11 12

☆☆☆☆☆☆

TOURS	MANCHE 1
☆☆☆☆	☆☆☆☆
TOURS	MANCHE 2
☆☆☆☆	☆☆☆☆
TOURS	MANCHE 3
☆☆☆☆	☆☆☆☆
TOTAL : ☆☆☆	

TOURS	MANCHE 1
☆☆☆☆	☆☆☆☆
TOURS	MANCHE 2
☆☆☆☆	☆☆☆☆
TOURS	MANCHE 3
☆☆☆☆	☆☆☆☆

Les ressources ne se cumulent pas de manche en manche. Chaque ressource non-utilisée rapporte 0,1 étoile.

- Payez
- 2 pumpkins pour modifier un dé de +/- 1
 - 3 pumpkins pour modifier un dé de +/- 1. Cette valeur peut être utilisée dans un royaume où un dé a déjà été placé
 - 2 cœurs sur un double pour réutiliser un dé
 - 3 cœurs pour réutiliser un dé
 - 2 pumpkins sur somme=7 pour réutiliser un dé
 - X pumpkins 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.
- un dé réutilisé est obligatoirement réutilisé avec sa valeur originale.