



# ROLLING REALMS v8

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 une forme (aucune limite à l'utilisation de chaque n° et rotation 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

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

1-3: /  
4-8: ☆  
9+: ♥

☆☆☆☆☆☆

### SCYTHE

Utilisez 1 dé ou 2 dés dans la même colonne. La ligne du haut donne les bonus, la ligne du bas coûte ces ressources pour obtenir les étoiles.

☆☆☆☆☆☆

### WINGSPAN

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

7 12 16

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

☆☆☆☆☆☆

### BETWEEN 2 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 étoile par ligne terminée (3 par château).

☆☆☆☆☆☆

### CHARTERSTONE

Cochez un dé, notez le 2nd dé dans sa caisse (2nd dé à jouer ailleurs) et prenez le bonus OU cochez toutes les valeurs des caisses qui correspondent au dé pour gagner les étoiles.

☆☆☆☆☆☆

### MY LITTLE SCYTHE

Cochez 1 dé et gagnez une orange ou un cœur.

1 étoile par:

- zone dont la somme des dés est 8+.
- gain de 9+ orange / cœur lors de cette manche.
- paire de doubles cochés ci-dessus.

☆☆☆☆☆☆

### VITICULTURE

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

10 11 12

☆☆☆☆☆☆

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

- Payez
- 2 orange pour modifier un dé de +/- 1
  - 3 orange pour modifier un dé de +/- 1. Cette valeur peut être utilisée dans un royaume où un dé a déjà été placé
  - 2 cœur sur un double pour réutiliser un dé
  - 3 cœur pour réutiliser un dé
  - 2 pièce sur somme=7 pour réutiliser un dé
  - X pièce 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.