

FANTASY DEFENSE

1-2 JOUEURS · 15MINS · 10+

JEU PAR YOSHIYUKI ARAI & EVAN SONG · ILLUSTRATIONS PAR YANN TISSERON

Les orques sanguinaires vous envahissent, écrasant tout sur leur passage.
Un par un, les individus libres de ce monde sont tombés. Certains disent que c'est la fin.
Pour votre armée, ce n'est que le commencement ...

Fantasy Defense est un jeu de cartes complexe qui peut être joué seul ou à plusieurs.

Gérez vos unités et sorts limités pour vaincre les envahisseurs assiégeant les portes de votre ville.

Chaque attaque que vous ne parvenez pas à repousser impacte le moral de la ville et mène un peu plus vers la destruction.

COMPOSANTS

◇◇ **HUMAINS** (37 cartes et référence)

Arrière



Puissance



Effet

Sort de départ



Unité de départ



◇◇ **ELFES** (37 cartes et référence)

Arrière



Puissance



Effet

Sort de départ



Unité de départ



ENVAHISSEURS (27 cartes et référence) ◇◇◇

Arrière



Effet



Direction de
déploiement

Bosses



Pillage

CARREAUX DE PORTE ◇◇◇

7 pour 1 joueur (+5 pour 2 joueurs)



x4



x2



x1



**MORAL DE LA VILLE
ET MARQUEUR** ◇◇◇

MODE SOLO

I. CONFIGURATION

Retirez les envahisseurs et les portes pour 2 joueurs ("2p"); remettez les dans la boîte.

1. Mélangez les 7 portes restantes et placez-les selon une **ligne horizontale**.
2. 3. Divisez les Envahisseurs en 3 piles : Sous-fifres (dos de la carte bleue), Elites (dos de la carte rouge) Boss (dos de la carte jaune). Mélangez chaque pile séparément et construisez le paquet des envahisseurs de bas en haut dans l'ordre suivant : 1 Boss, tous les Envahisseurs Elite, un autre Boss et enfin tous les Envahisseurs sous-fifres.
3. Disposez le moral de la ville sur 20.
4. Choisissez quel paquet de Défenseurs utiliser (humain ou elfique) ; Remettez l'autre paquet dans la boîte.
5. Placez les 3 cartes de départ (identifiées dans la section Composants précédents) face visible devant vous ; mélangez les cartes restantes.
7. Piochez 4 cartes du paquet des Défenseurs pour former votre main initiale.



II. JEU

Chaque tour se compose des phases suivantes dans l'ordre :

1. **INVASION** (piochez de nouveaux envahisseurs et affectez-les aux portes)
2. **STRATÉGIE** (déployez et déplacez les défenseurs pour protéger les portes)
3. **BATAILLE** (résolvez l'action à chaque porte assiégée)
4. **RENFORCEMENT** (piochez de nouveaux défenseurs)

1. PHASE D'INVASION

Une par une, piochez et assignez 3 cartes du paquet des envahisseurs.

Chacun assiégeant une seule porte selon les règles suivantes :

- Attribuez à partir de l'extrémité gauche ou droite en fonction de l'indication donnée par la flèche de déploiement.
- Si la première porte est déjà assiégée, vérifiez si la porte suivante est disponible.
- Si toutes les portes sont actuellement assiégées, reposez la carte au dessus du paquet des envahisseurs. Ne tirez plus d'ennemis lors de ce tour.
- Lorsqu'un ennemi « infiltré » est pioché, choisissez et jetez immédiatement une unité de votre main.



2. PHASE DE STRATÉGIE

Déployez n'importe quel nombre de Défenseurs de votre main, en les affectant spécifiquement à la porte qu'ils vont protéger.



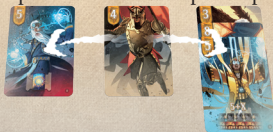
Les effets immédiats ne peuvent être déclenchés que lorsque le défenseur est déployé.



Les effets en cours sont appliqués aussi longtemps que le défenseur concerné reste en jeu.

Vous pouvez également déplacer n'importe quel nombre de Défenseurs déployés sur une porte vers une porte immédiatement adjacente, y compris les Défenseurs qui viennent d'être déployés. Chaque défenseur ne peut se déplacer qu'une fois par tour (tournez légèrement les cartes pour indiquer celles qui ont bougé).

- Les portes aux deux extrémités (droite et gauche) ne sont pas adjacentes.
- Un maximum de 2 défenseurs peut être conservé après la phase de stratégie.



Cartes de départ

Vous commencez chaque partie avec 1 unité de cartes de départ (qui a une valeur de puissance) et 2 sorts (qui n'ont aucune valeur de puissance). L'unité de départ de la carte est déployée normalement, tandis que les sorts peuvent être utilisés à tout moment pendant la phase de stratégie. Il suffit de réaliser l'effet et de retourner la carte utilisée - elle ne peut plus être utilisée, sauf si elle est spécifiée par un autre effet. Les cartes de départ ne sont pas incluses dans la limite de votre main.

3. PHASE DE BATAILLE

À chaque porte assiégée-dans l'ordre que vous choisissez-combinez la valeur de puissance de tous les défenseurs (y compris les bonus de défense de la porte).

Comparez ceci avec la valeur de l'envahisseur assiégeant :

- A. Si la valeur de la puissance des défenseurs est supérieure (ou égale), la bataille est gagnée ! Jetez l'envahisseur.
- B. Si la valeur de la puissance des défenseurs est inférieure, la bataille est perdue ! Diminuez le moral de la ville d'une valeur équivalent à la moitié de la valeur de pillage de l'envahisseur (arrondir au supérieur)
- C. Si vous n'avez pas assigné de défenseurs à la porte, l'envahisseur pille votre ville sans combattre ! Diminuez le moral de la ville par la valeur de pillage de l'envahisseur.



A
24 > 22



B
13 < 21
-2



C
0 < 15
-2

Les batailles entraînent toujours des victimes.

Qu'elles soient gagnées ou perdues, défaussez 1 défenseur de chaque porte où une bataille a eu lieu.

Note : Les portes non défendues ne font pas de victimes.

4. PHASE DE RENFORCEMENT

Piochez 5 nouvelles cartes du paquet des Défenseurs. Si le paquet des Défenseurs est vide, le jeu continue mais vous ne pouvez plus piocher. Il est temps de démarrer le prochain tour !



III. FIN

Vous gagnez immédiatement si tous les envahisseurs ont été défaussés.

Vous perdez immédiatement si le moral de la ville diminue au-dessous de 1.



INFILTRÉ (IMMÉDIAT)

Quand cet Envahisseur est tiré, choisissez et défaussez immédiatement un Défenseur de votre main. En mode coopératif, le joueur dont la porte est assiégée par cet Envahisseur doit se défausser. Lorsque les Envahisseurs Boss avec cette icône sont révélés, les deux joueurs doivent se défausser.

ENVAHISSEURS



BOSSES ONLY

AURA D'AUTORITÉ (EN COURS)

Les Envahisseurs Boss sont immunisés contre tous les sorts et les effets du défenseur. Toutefois, les défenseurs à cette porte peuvent être modifiés.

HUMAIN



ATTAQUE GROUPÉE (EN COURS)

X = nombre de défenseurs avec Attaque groupée qui défendent actuellement cette porte (y compris celui-ci).



SONNEZ L'ALARME (IMMÉDIAT)

Piochez 1 carte de votre paquet de Défenseurs.



TRANSPORT AÉRIEN (IMMÉDIAT)

Déplacez n'importe quel nombre de Défenseurs de l'une de vos portes à cette porte.



VOUS NE PASSEREZ PAS (IMMÉDIAT)

Renvoyez 1 envahisseur de cette porte au dessus du paquet des envahisseurs.



RENOUVELEMENT DES ARCANES (IMMÉDIAT)

Recupérer 1 sort utilisé - il peut être utilisé à nouveau. (Ne peut pas être utilisé pour récupérer l'appel de l'esprit)



NE CÉDEZ JAMAIS (EN COURS)

X = nombre d'envahisseurs qui assiègent actuellement vos portes.



TEMPÊTE PSYCHIQUE (SORT)

Défaussez 1 envahisseur assiégé avec une valeur de puissance de 22 ou moins.



BOUCLIER DE LA VILLE (SORT)

Durant ce tour, ignorez la phase de bataille sur la porte de votre choix.

ELFIQUE



LUMIÈRES FÉERIQUES (EN COURS)

Arrondissez la valeur de la puissance de l'envahisseur à cette porte à la dizaine basse. Exemple : 17 10.



SONNEZ L'ALARME (IMMÉDIAT)

Piochez 1 carte de votre paquet de Défenseurs.



RENAISSANCE (IMMÉDIAT)

Récupérez et placez un défenseur défaussé au fond de votre paquet de défenseurs.



VENTS MOUVANTS (IMMÉDIAT)

Déplacez 1 de vos défenseurs déployés vers cette porte.



HEADSHOT (IMMÉDIAT)

Défaussez l'envahisseur qui assiège cette porte si sa valeur de puissance est de 20 ou moins.



PRÉVOYANCE (IMMÉDIAT)

Prenez 1 Défenseur de votre paquet de Défenseurs directement dans votre main (puis mélangez le paquet).



ESCARMOUCHE (EN COURS)

Une fois par tour, cette unité peut se déplacer après une bataille – et potentiellement participer à une seconde bataille.



DÉSIR DE LA NATURE (EN COURS)

Ce défenseur doit être choisi comme victime.



ESPRIT FLAMBOYANT (SORT)

Pour ce tour, réduisez la valeur de puissance de l'envahisseur 1 de moitié (arrondir au supérieur). Exemple : 23 12.



APPEL DE L'ESPRIT (SORT)

Reprenez 2 défenseurs déployés en main. .

CREDITS

Conception originale de jeu:
Yoshiyuki Arai "Defense Three Kingdoms"
Développement de jeux: Evan Song
Illustrations: Yann Tisseron

Direction artistique: Vincent Dutrait
Rédaction: Sweet Lemon Publishing
Traduction/Correction: Belleplume / Bastien Rival
Production: Kevin K. Kim ©2017 Mandoo Games all rights reserved.

MODE COOPÉRATIF

Le Jeu change de la manière suivante :



CONFIGURATION

Conservez les Envahisseurs/Portes pour 2 joueurs ("2P").

Retirez les Envahisseurs pour 1 joueur ("1P")

1. Mélangez les 12 portes et divisez-les en 2 lignes parallèles l'une en face de l'autre.
2. Chaque joueur choisit un paquet de Défenseurs.
3. Déterminez aléatoirement le premier joueur.
4. Note : le moral de la ville est partagé.

PHASE D'INVASION

1. Piochez et affectez 5 envahisseurs. Assignez le 1er aux portes du premier joueur et le 2ème aux portes de l'autre joueur en continuant dans cet ordre
2. Les Envahisseurs Boss sont placés entre les portes des joueurs, comme illustré ci-dessous. **1**

PHASE DE STRATÉGIE

1. Dans cette phase, vous pouvez donner 1 défenseur de votre main à l'autre joueur.
2. Vous pouvez seulement déployer les défenseurs de votre main vers vos portes.
3. Note : les sorts peuvent être utilisés sur les portes de n'importe quel joueur.

PHASE DE BATAILLE

1. Les Envahisseurs Boss doivent être combattus simultanément, combinant la valeur de la puissance des Défenseurs des deux joueurs..
2. Note: les Envahisseurs Boss réduisent le moral et génèrent des pertes deux fois – une fois à chaque porte assiégée.

Note: le valeur de la puissance de le 40/60 2P Boss est 40 pour la premier fois et 60 pour la deuxième fois.

PHASE DE RENFORCEMENT

1. Echangez le joueur de départ en préparation pour le tour suivant.



Exemple de mode coopératif