

# 12 Realms (page 1)

## Introduction

Siegfried, Blanche-Neige, d'Artagnan, le Petit Chaperon Rouge et les 12 autres héros sont réunis pour une dernière grande aventure. Les Seigneurs des Ténèbres ont joint leurs forces pour conquérir et soumettre tous les royaumes. Seuls les efforts combinés des plus grands héros pourront déjouer leur plan machiavélique.

12 realms est un jeu rapide et coopératif pour 1 à 6 joueurs. Tous les joueurs doivent ensemble empêcher le pillage des 12 royaumes par les hordes des Seigneurs des Ténèbres. Chaque envahisseur peut être battu en utilisant les différents talents des héros, mais pour vaincre les Seigneurs des Ténèbres, vous devrez récupérer des artefacts puissants.

Durant leur quête, les héros pourront voyager ensemble dans différents royaumes ou défendre seul un royaume. Chaque royaume est un pays indépendant, peuplé par des créatures uniques, avec ses propres trésors et villes.

## Terminologie de base (page 2)



Avant de commencer avec les règles du jeu, il nous semble important que vous vous familiarisiez avec les différents termes et éléments jeu :

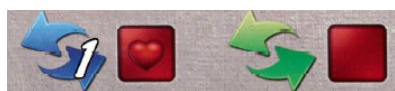
### Affiliation

Certains jetons et cartes sont considérés comme étant affiliés à un royaume spécifique. Vous pouvez reconnaître ces affiliations en regardant le symbole en haut à droite. Si le symbole correspond à un royaume, alors la carte est liée à ce royaume. Un jeton est affilié à un royaume si le symbole situé au dos de ce jeton correspond au symbole du royaume. Par exemple : la Valkyrie correspond au symbole du royaume.



### Rafrâichir

Correspond à l'action rafraîchir les jetons Talent des joueurs. Par exemple, lorsqu'on vous demande de rafraîchir un talent Charme, vous pouvez réutiliser un des talents Charme utilisé de votre héros (durant votre tour et une fois seulement).



Rafrâichir un  
talent Charme

rafraîchir tous  
vos talents

### Utiliser

Correspond à l'action d'utiliser un jeton Talent d'un héros durant le tour dans le but de réaliser une action (exemple : lorsqu'il est demandé d'utiliser un talent Charme, retirer un de vos jetons talent Charme de votre héros afin d'effectuer l'action Charme).



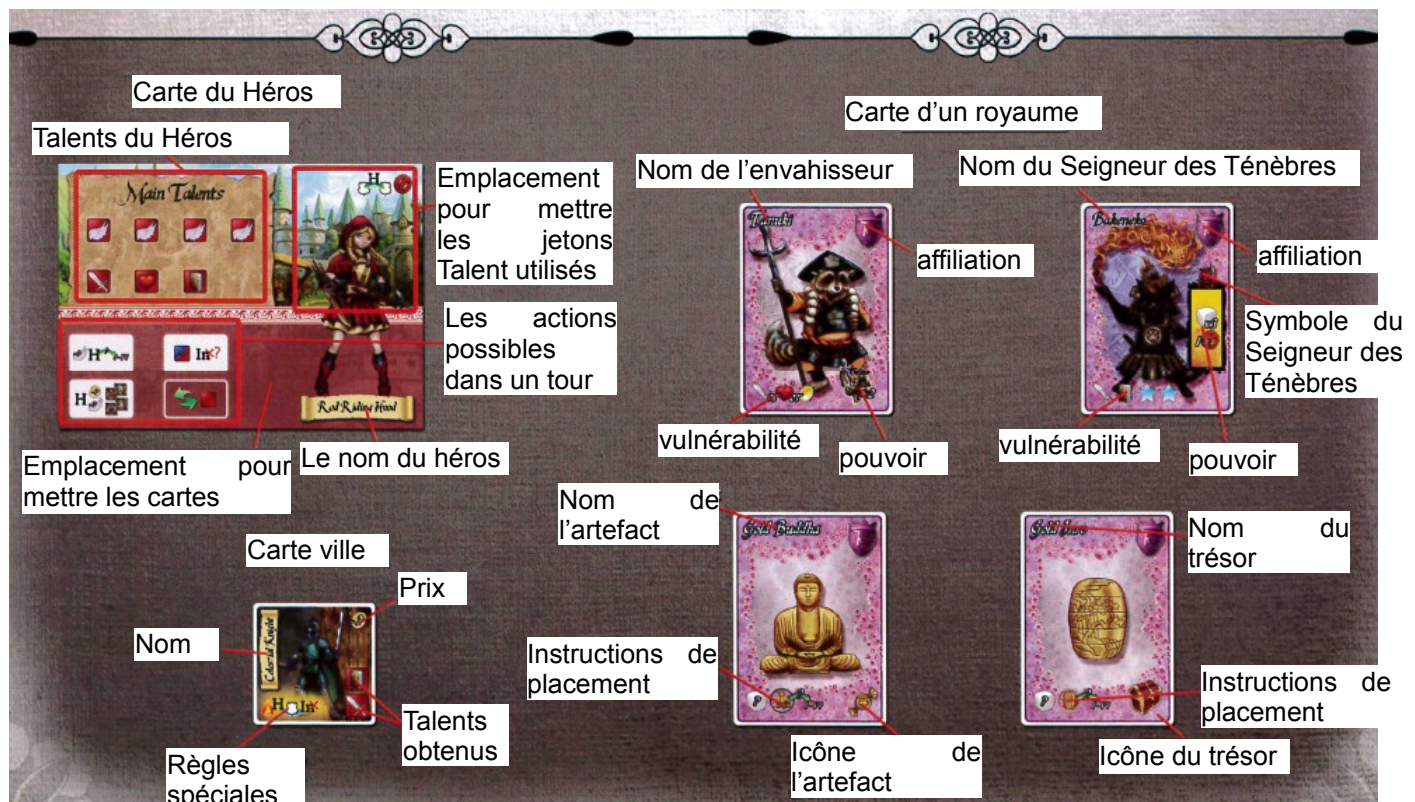
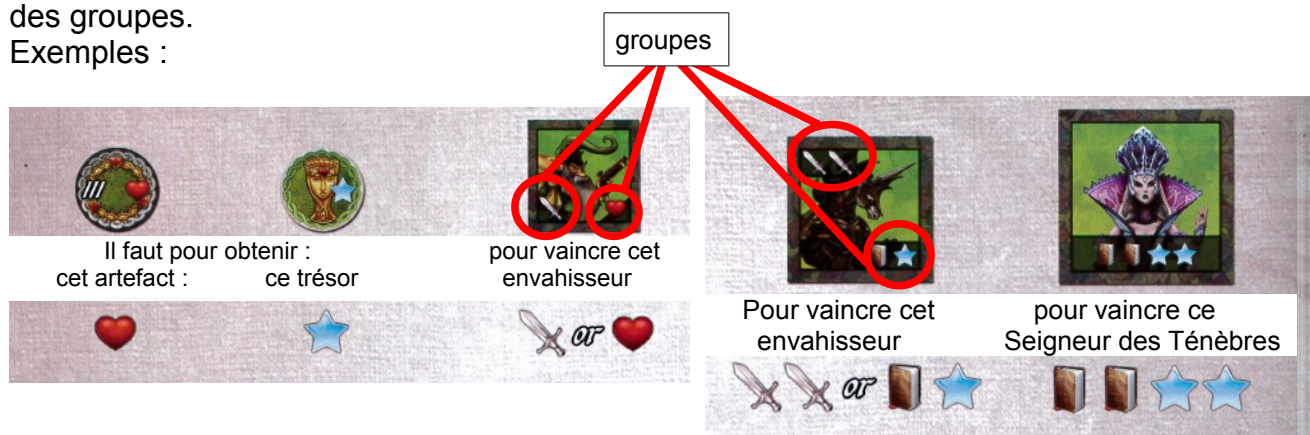
Vous pouvez également utiliser les jetons des cartes que vous avez acquises telles que les cartes villes (voir plus loin). Il n'est pas possible de réaliser une action si le(s) jeton(s) Talent ont déjà été utilisés durant ce tour.

**Exception :** un jeton Talent bleu peut être utilisé une seule fois et doit ensuite être remplacé avec le reste des jetons Talent inutilisés.

## Vulnérabilité (page 3)

Correspond aux symboles présents sur les jetons Envahisseur, Trésor et Artefact. Dans le cas des jetons Envahisseurs, ces symboles sont indiqués par différents groupes. Pour réaliser une action contre la vulnérabilité d'un jeton, un joueur doit utiliser uniquement les talents correspondant à un groupe de symboles (au choix du joueur), mais pas la totalité des groupes.

Exemples :





## Mise en place (page 4)

Les joueurs décident avec quels royaumes ils veulent jouer. Pour un jeu équilibré, il est recommandé d'utiliser :

1 joueur	1 royaume (les Fleurs de Cerisiers)
2 joueurs	2 royaumes (les Fleurs de Cerisiers et la Forêt des Fées)
3 joueurs	3 royaumes (les Fleurs de Cerisiers, la Forêt des Fées et le Royaume d'Argent)
4-6 joueurs	4 royaumes

Il ne s'agit que d'une suggestion. Les joueurs sont libres de décider combien et quels royaumes seront dans la partie.

Nous appellerons les royaumes actifs ceux qui seront sélectionnés par les joueurs et les royaumes dormants ceux qui seront laissés de côté. Préparez tous les éléments correspondant aux royaumes actifs et laissez les éléments des royaumes dormants dans la boîte. Vous ne les utiliserez pas pendant le jeu. À partir de ce moment, toutes les actions décrites dans les règles correspondent aux royaumes actifs.

Dans les cartes royaumes, séparez les cartes ayant le symbole du Seigneur des Ténèbres (à gauche). Choisissez un seul Seigneur des Ténèbres par royaume et remettre les Seigneurs des Ténèbres restants dans la boîte du jeu. Placez chaque Seigneur des Ténèbres près du royaume qui lui est affilié. La carte du Seigneur des Ténèbres dispose également d'un jeton carré correspondant qui est utilisé lorsque le Seigneur des Ténèbres apparaît dans son royaume.

**Placement du Héros :** déterminer aléatoirement le 1<sup>er</sup> joueur, puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à son tour, choisit une carte héros. Il place sa figurine dans la ville du royaume de son choix. Chaque joueur prend les jetons Talent rouges nécessaires et les place sur les symboles correspondants sur sa fiche héros. Les jetons Talent utilisés sont placés sur l'emplacement prévu à cet effet, et lorsqu'ils sont rafraîchis, ils sont remis sur leur symbole correspondant (ils servent d'aide mémoire).

**Préparer la pioche du royaume :** Mélanger ensemble toutes les cartes des royaumes actifs, sans celles des Seigneurs des Ténèbres et des cartes villes qui seront achetées durant le jeu. Placer la pioche face cachée près de la zone de jeu.

**Préparer la pioche des cartes villes :** mélanger ensemble toutes les cartes villes et placez-les face cachée dans une zone facile d'accès pour les joueurs.

**Préparer les plateaux des royaumes :** pour chaque royaume actif, répétez le même procédé ci-dessous :

1. placez le plateau du royaume dans la zone de jeu
2. placez les jetons correspondants près de chaque royaume
3. placez aléatoirement un jeton Artefact sur la zone VI du plateau (voir ci-dessous)
4. placez aléatoirement un jeton Trésor sur la zone I du plateau (voir ci-dessous)
5. placez aléatoirement un jeton Trésor sur la zone II du plateau (voir ci-dessous)
6. placez un marqueur Invasion (le rond jaune ci-dessous) à côté de la ligne invasion de chaque royaume. Vous pouvez remplacer ces marqueurs par les figurines des Seigneurs des Ténèbres.

Placement du héros



## Règles de base (page 5)

Le jeu est constitué d'une série de tours divisée en 3 phases : invasion, effectuer des actions et rafraîchir. Les héros continuent de jouer jusqu'à ce que tous les Seigneurs de Ténèbres soient vaincus (tel qu'il est expliqué dans le paragraphe « Seigneurs des Ténèbres » page 9).

Vous trouverez ci-après une explication détaillée de chaque phase.

### 1. Invasion

**Actualiser la piste d'Invasion :** le marqueur Invasion de chaque royaume doit être déplacé d'autant de cases sur la droite qu'il y a de jetons Envahisseur présents dans le royaume (si le jeton du Seigneur des Ténèbres est sur le plateau, celui-ci compte également). Si le marqueur Invasion arrive sur la case 20, les joueurs ont perdu.

**Note :** sachant qu'il n'y a pas de jeton Envahisseur dans le royaume au 1<sup>er</sup> tour, cette étape peut être évitée pour le 1<sup>er</sup> tour.

**Résolution des pouvoirs :** s'il y a plusieurs envahisseurs dans le royaume avec des pouvoirs (malédiction, marauder ou invoquer) alors leurs effets doivent être résolus durant l'étape de la phase invasion. Les effets des pouvoirs sont expliqués dans le paragraphe « les pouvoirs des envahisseurs » (page 10).

**Tirage des cartes royaumes :** vous tirez 2 cartes par royaume plus une supplémentaire (exemple : si vous jouez avec 3 royaumes, vous devez tirer 2 cartes par royaume plus une carte supplémentaire faisant un total de 7 cartes par tour). Si la pioche est vide, mélangez et constituez une nouvelle pioche. Pour chaque carte Envahisseur tirée, appliquez les effets de la carte tels qu'ils sont expliqués plus loin dans le paragraphe « apparition des envahisseurs ». Si une ou plusieurs des cartes piochées sont des trésors ou des artefacts (coin en bas à droite), appliquez les effets tels qu'ils sont expliqués dans la partie « règles additionnelles » (page 9).



**Note :** lors d'une partie à 1 joueur, si vous utilisez 1 royaume, piochez 2 cartes pour un jeu équilibré et 3 cartes si vous souhaitez complexifier le jeu.

**Apparition des envahisseurs :** lancez le dé Zone, prenez le jeton envahisseur qui concorde avec la carte Envahisseur tirée et placez-le sur la zone numérotée du royaume correspondant au chiffre indiqué sur le dé. La carte est ensuite mise dans la défausse des cartes royaumes.

## 2. Effectuer des actions

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour est désigné comme étant le joueur actif. Le joueur actif peut effectuer une ou plusieurs actions parmi celles décrites ci-dessous autant de fois qu'il le souhaite et en respectant les règles. Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et peuvent être combinées (exemple : un héros peut choisir d'abord d'attaquer un envahisseur, puis se déplacer, affronter de nouveau un envahisseur, etc.).

**Action – se déplacer :** Le joueur actif voulant déplacer son héros d'une zone (d'un royaume) à une zone adjacente à la sienne, doit utiliser un jeton rapidité. Puis il place son héros sur la zone choisie. Un héros ne peut plus se déplacer lorsque tous ses jetons Rapidité ont été utilisés.

**Action – combattre un envahisseur :** Cette action ne peut être réalisée que si un (ou plusieurs) jeton Envahisseur se situe dans la même zone que le jeton du joueur actif.

Le joueur actif décide quel envahisseur, présent dans sa zone, il souhaite affronter. Certains pouvoirs des envahisseurs (voir le paragraphe correspondant) peuvent affecter le héros avant la confrontation. Dans ce cas, il faut appliquer le pouvoir de l'envahisseur en 1<sup>er</sup> avant de procéder à l'action de confrontation.

Si le joueur actif peut utiliser suffisamment de jetons Talent de son personnage tel que requis par la vulnérabilité de l'envahisseur, le combat est gagné et l'envahisseur est battu. Dans ce cas, enlevez immédiatement le jeton envahisseur et placez-le avec les autres jetons à côté du plateau. Notez que certains pouvoirs des envahisseurs peuvent être activés une fois qu'ils sont battus. Dans ce cas, suivez les instructions avant d'enlever le jeton Envahisseur du plateau et avant d'entamer d'autres actions de confrontation.

**Note :** tous les envahisseurs, sur la même zone que le héros, peuvent être combattus tant que le joueur actif peut utiliser les jetons Talent requis.