

# FANTASY DUEL

Nos autres jeux ici !

## Matériel

- 40 cartes de 4 éléments différents
- 5 cartes Point
- 5 cartes Colonne
- 2 cartes Rapport de force.



## But du jeu

Être le premier à poser ses 3 cartes Point en formant des combinaisons de 3 cartes de couleur ou de forme identique.

## Préparation

Mélangez les cartes **Eléments** et donnez en 5 à chacun. Le reste des cartes formant la pioche. Ensuite posez les 5 **cartes Colonne**, les unes à côté des autres. Puis posez les cartes **Point** à côté de la pioche, chaque joueur choisit son clan. Les deux cartes **Rapport de force** sont données à chaque joueur.

## Mise en place



La partie peut alors commencer.

## Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent face à face en posant leurs cartes face visible en dessous des **cartes Colonne**. **Chaque colonne se fait face et s'affronte directement. Il est impossible de se faire s'affronter deux colonnes qui ne se font pas face.**



Le joueur le plus jeune débute la partie en posant une des cartes de sa main **en dessous** d'une des cinq **cartes Colonne**, puis pioche une carte. Les joueurs doivent toujours posséder **cinq cartes en main**.

Les joueurs peuvent à leur tour poser **une carte**, de leur côté :

- sur une carte déjà présente, du même élément ou du même personnage.
- débiter une colonne vide.

Il est possible de débiter plusieurs colonnes en même temps, sans les terminer, durant la partie. Dès qu'un joueur pose la **troisième carte** d'une colonne, celle-ci est **terminée**. Le joueur pose une **carte Point** sur la **carte Colonne** correspondante.

Lorsqu'une **carte Point** est posée, le joueur adverse peut la retourner sur sa couleur de deux façons en posant de son côté :

- **trois cartes d'éléments identiques et supérieur** (se référer à la carte **Rapport de force**).
- **trois cartes avec le même personnage**.



**Une combinaison de trois cartes avec le même personnage, ne peut être battue.**

Lorsque deux éléments ne sont pas en opposition sur la carte **Rapport de force**, le premier joueur ayant terminé sa colonne remporte le point.

Il est possible de défausser l'une de ses cartes, pour en piocher une autre, mais en contrepartie le joueur ne pourra pas poser de carte pendant ce tour.

La carte défaussée doit être posée face visible à côté de la pioche.

## Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur pose, en premier, sa troisième carte Point, devenant le vainqueur.

## Variante

Un nouveau pouvoir est offert aux joueurs, celui de pouvoir échanger une colonne de cartes avec une autre colonne, qu'elle soit à lui ou à son adversaire. En échange le joueur ne pourra pas poser de carte durant ce tour. Les cartes d'une colonne doivent être déplacées toutes ensemble. Cette action n'est possible qu'une seule fois par partie. Pour s'en rappeler le joueur tourne à 90° sa carte Rapport de force.

Si par cette manipulation un point n'est plus valide, la carte Point est remise sur le côté.

AZAO  
GAMES

Teasy  
Games

