

LES ANIMAUX FANTASTIQUES

RÈGLES DU JEU

1^{ER} MODE DE JEU : INITIATION À LA CAPTURE

☛ AVANT DE COMMENCER :

POUR CE MODE DE JEU, VOUS AUREZ BESOIN DU PLATEAU, DES JETONS RESSOURCES AINSI QUE DES JETONS ET CARTES ANIMAUX.

RESSOURCES ➤



ANIMAUX ➤



RANGEZ DONC LES JETONS DE SALEM, LES CARTES "ÉVÉNEMENTS", "LES FIDÈLES DE SALEM", "LIEUX" ET "SORTILÈGES".
CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PERSONNAGE PARMİ : NORBERT, PORPENTINA, QUEENIE, JACOB, PERCIVAL OU SERAPHINA.

☛ JOUER :

PLACEZ VOS PIONS SUR LA CASE DÉPART ET POSITIONNEZ SUR CHAQUE LIEU DU PLATEAU UN JETON FACE CACHÉE.
LE DERNIER À AVOIR ÉTÉ DANS UN ZOO, COMMENCE LA PARTIE.

LANCEZ LE DÉ PUIS AVANCEZ VOTRE PION OÙ VOUS VOULEZ, D'AUTANT DE CASES QUE L'INDIQUE VOTRE DÉ. RETOURNEZ ALORS LE JETON PRÉSENT SUR CETTE CASE, SI C'EST UN ANIMAL FANTASTIQUE, VOUS LE CAPTUREZ IMMÉDIATEMENT ET RÉCUPÉREZ LA CARTE DE L'ANIMAL CORRESPONDANT. N'OUBLIEZ PAS DE REMPLACER LE JETON PAR UN AUTRE DE LA PIOCHE. SI LE JETON EST UNE RESSOURCE, VOUS DEVEZ LE REMPLACER PAR UN AUTRE JETON DE LA PIOCHE. LE PREMIER QUI A CAPTURÉ 3 ANIMAUX GAGNE LA PARTIE. SI LES 10 ANIMAUX ONT ÉTÉ CAPTURÉS SANS QU'AUCUN JOUEUR N'AIT CAPTURÉ 3 ANIMAUX ALORS LE JOUEUR AVEC LE PLUS D'ANIMAUX CAPTURÉS REMPORTE LA PARTIE.



☛ À SAVOIR :

SI VOUS ÊTES SUR UNE CASE ENTOURÉE D'UN ROND BLEU (4, 13, 16 ET 29), VOUS POUVEZ TRANSPANER SUR UNE AUTRE DE CES CASES. CELA NE VOUS COÛTE QU'UN DÉPLACEMENT DE VOTRE LANCER DE DÉ.



2^E MODE DE JEU : APPRENTI MAGIZOOLOGISTE

☞ AVANT DE COMMENCER :

POUR CE MODE DE JEU, METTEZ DE CÔTÉ LES CARTES "LIEUX", "LES FIDÈLES DE SALEM" AINSI QUE LES JETONS DE SALEM.

☞ BUT DU JEU :

PARCOUREZ LES DIFFÉRENTS LIEUX DE LA VILLE ET TROUVEZ LES RESSOURCES NÉCESSAIRES À LA CAPTURE DES ANIMAUX FANTASTIQUES AVANT LES AUTRES JOUEURS. LE PREMIER QUI EN GAGNE 2 REMPORTE LA PARTIE.

☞ MISE EN PLACE DU JEU :

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE CARTE PERSONNAGE ET LE PION CORRESPONDANT. PLACEZ LES PIONS SUR LA CASE DÉPART.
(REMARQUE : POUR CE MODE DE JEU, NE PRENEZ PAS EN COMPTE LE NOMBRE D'ACTIONS NI LES SPÉCIFICITÉS DES PERSONNAGES À UTILISER POUR LE MODE 12+).

PLACEZ LES CARTES ANIMAUX, FACE VISIBLE À CÔTÉ DU PLATEAU. CES CARTES VOUS INDIQUENT LE NOMBRE DE JETONS RESSOURCES DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR CAPTURER CHAQUE ANIMAL. POSITIONNEZ ENSUITE SUR LE PLATEAU 29 JETONS FACE CACHÉE DE MANIÈRE ALÉATOIRE SUR LES DIFFÉRENTS LIEUX DU PLATEAU.

LES 21 JETONS RESTANTS FORMENT LA PIOCHE, IL DOIVENT RESTER FACE CACHÉE PENDANT LA PARTIE.

☞ JOUER :

LE DERNIER À AVOIR ÉTÉ DANS UN ZOO, COMMENCE. IL LANCE LE DÉ ET AVANCE DU NOMBRE DE CASES INDIQUÉ SUR LE DÉ, DANS LE SENS QU'IL VEUT. LORSQU'IL S'ARRÊTE SUR UNE CASE OÙ SE TROUVE UN JETON, IL LE RETOURNE :

- SI LE JETON EST UN ANIMAL FANTASTIQUE, IL NE LE PREND PAS TANT QU'IL N'A PAS LES JETONS RESSOURCES NÉCESSAIRES À SA CAPTURE. PAR EXEMPLE POUR CAPTURER L'OISEAU-TONNERRE IL VOUS FAUDRA :



2X

3X

3X

2X

UNE FOIS L'ANIMAL CAPTURÉ, DÉFAUSSEZ-VOUS DES JETONS UTILISÉS LORS DE SA CAPTURE ET METTEZ UN NOUVEAU JETON DE LA PIOCHE À LA PLACE.

- SI LE JETON EST UNE RESSOURCE, LE JOUEUR LE PREND ET LE REMPLACE AVEC UN AUTRE DE LA PIOCHE, (IL NE POURRA PAS PRENDRE LE NOUVEAU JETON AU DÉBUT DE SON TOUR). C'EST ENSUITE AU TOUR DU JOUEUR SITUÉ À SA DROITE.

☞ PLUS D'ACTIONS AVEC LES CARTES "SORTILÈGES":

CHAQUE JOUEUR COMMENCE AVEC 2 CARTES "SORTILÈGES" EN MAIN ET EN PIOCHE UNE NOUVELLE AU DÉBUT DE SON TOUR. CES CARTES PEUVENT ÊTRE JOUÉES DIRECTEMENT DANS LA LIMITE DE 3 CARTES MAXIMUM PAR TOUR DE JOUEUR.

3^E MODE DE JEU : MAGIZOOLOGISTE CONFIRMÉ

● BUT DU JEU :

PLUSIEURS ANIMAUX SONT CACHÉS DANS LA VILLE DE NEW YORK, VOUS DEVEZ PARCOURIR EN COOPÉRATION LES DIFFÉRENTS LIEUX DE LA VILLE POUR LES CAPTURER AVANT QUE LES FIDÈLES DE SALEM NE VOUS ATTRAPENT.

POUR REMPORTER LA PARTIE : SI VOUS ÊTES 2 JOUEURS, VOUS DEVEZ CAPTURER 2 ANIMAUX, 3 ANIMAUX SI VOUS ÊTES 3 JOUEURS, 4 ANIMAUX SI VOUS ÊTES 4 JOUEURS OU PLUS.

● MISE EN PLACE DU JEU :

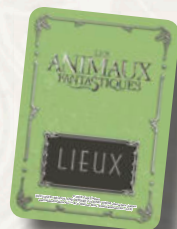
1- CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE DES 6 CARTES PERSONNAGES ET POSITIONNE SON PION SUR LA CASE DÉPART. LE DERNIER À AVOIR ÉTÉ DANS UN ZOO COMMENCE À JOUER.



(A) PLACEZ LES CARTES "LES FIDÈLES DE SALEM",
FACE CACHÉE AU-DESSUS DE LA FRISE DE SALEM



(B) PLACEZ LES CARTES
"LIEUX", FACE CACHÉE SUR
L'EMPLACEMENT PRÉVU À CET
EFFET, CE SERA LA PILE LIEUX



(C) POSITIONNEZ LES CARTES
"ÉVÉNEMENT" SANS LES
RÉVÉLER À CÔTÉ DU
PLATEAU



2- SI VOUS JOUEZ À DEUX, VOUS DEVEZ CAPTurer 2 ANIMAUX (TIReZ-EN 2 AU HASARD DANS LA PILE DE CARTES "ANIMAUX FANTASTIQUES" ET PRENEZ LES JETONS CORRESPONDANTS À CES 2 ANIMAUX), RETOURNEZ ALORS 2 CARTES "LIEUX" ET PLACEZ LES 2 JETONS ANIMAUX FACE VISIBLE SUR CHACUN DES LIEUX RÉVÉLÉS (3 ANIMAUX SI VOUS ÊTES 3 JOUEURS ET 4 ANIMAUX SI VOUS ÊTES 4 JOUEURS OU PLUS).

EXEMPLE :

VOUS AVEZ TIRÉ LES CARTES
"NIFFLEUR" ET "DEMIGUISE"

LES DEUX CARTES LIEUX SONT :
"BANQUE" ET "DOUANE"

PLACEZ LES JETONS "NIFFLEUR" ET
"DEMIGUISE" SUR LES CASES
1 ET 9 DU PLATEAU



3- RETOURNEZ ENSUITE 10 CARTES (12 CARTES SI VOUS ÊTES 4, 5 OU 6 JOUEURS) "LIEUX" ET POSITIONNEZ UN JETON DE SALEM SUR CHACUN DE CES LIEUX. REPRENEZ TOUTES LES CARTES LIEUX QUE VOUS AVEZ RÉVÉLÉES ET METTEZ-LES SOUS LA PILE "LIEUX".

EXEMPLE :

LES CARTES "LIEUX" TIRÉES ONT
LES NUMÉROS :
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

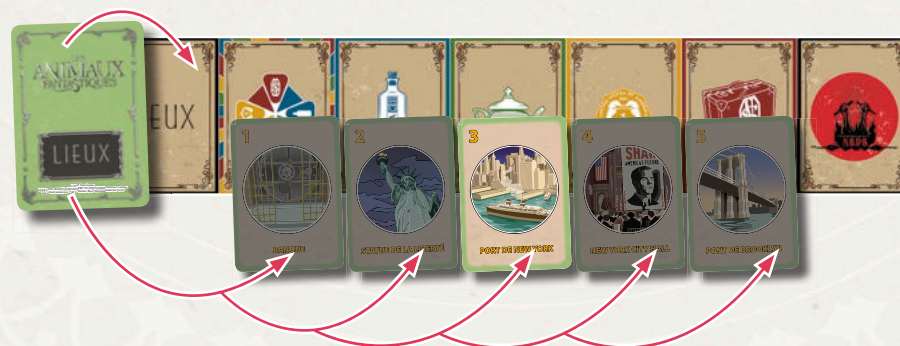


PLACEZ LES JETONS DE SALEM SUR
LES CASES 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,
9, 10 DU PLATEAU



4- RETOURNEZ LES 5 CARTES DU DESSUS DE LA PILE "LIEUX" QUE VOUS POSITIONNEZ FACE VISIBLE SUR LES EMPLACEMENTS DE COULEUR MULTICOLORE, BLEU, VERT, JAUNE ET ROUGE DE LA FRISE LIEUX.

EXEMPLE : VOUS ÊTES NORBERT DRAGONNEAU, VOUS DISPOSEZ DE 4 ACTIONS. LE DÉPLACEMENT D'UNE CASE À UNE AUTRE COUTE 1 ACTION DU COUP VOUS DÉCIDEZ D'AVANCER DE 3 CASES CE QUI VOUS AMÈNE AU "PORT DE NEW YORK". LA CARTE CORRESPONDANTE À CE LIEU EST SUR L'EMPLACEMENT VERT, VOUS UTILISEZ VOTRE DERNIÈRE ACTION POUR RÉCUPÉRER UN JETON VERT. PUIS REMETTEZ LA CARTE EN DESSOUS DE LA PILE.



🎲 JOUER :

CHAQUE PERSONNAGE A UN NOMBRE D'ACTIONS QU'IL PEUT EFFECTUER (INDIQUÉ PAR LE CHIFFRE PRÉSENT EN HAUT À DROITE DE SA CARTE PERSONNAGE). LES ACTIONS POSSIBLES SONT :

1) SE DÉPLACER :

LE DÉPLACEMENT D'UNE CASE À UNE AUTRE VOUS COÛTE UNE ACTION. SI VOUS VOULEZ VOUS DÉPLACER DE 4 CASES, CELA VOUS COÛTE DONC 4 ACTIONS. À SAVOIR, SI VOUS ÊTES SUR LA CASE ENTOURÉE D'UN ROND BLEU (4, 13, 16 ET 29), VOUS POUVEZ TRANSPASER SUR L'UNE DE CES CASES POUR UNE ACTION.

2) ÉLIMINER UN JETON DE SALEM :

SI VOUS PASSEZ PAR UNE CASE OÙ IL Y A UN JETON DE SALEM, VOUS DEVEZ VOUS ARRÊTER ET L'ÉLIMINER, SINON VOUS NE POUVEZ PLUS VOUS DÉPLACER. POUR CELA VOUS DEVEZ LANCER LE DÉ (CE QUI VOUS COÛTE UNE ACTION). SI LE RÉSULTAT EST 3, 4, 5 OU 6, LE JETON DE SALEM EST ÉLIMINÉ. VOUS RÉVÉLEZ ALORS UNE CARTE "ÉVÉNEMENT" ET APPLIQUEZ DIRECTEMENT SON EFFET. CELA EST VALABLE À CHAQUE FOIS QUE VOUS ÉLIMINEZ UN JETON DE SALEM. SI VOUS N'AVEZ PAS RÉUSSI À ÉLIMINER LE JETON DE SALEM VOUS POUVEZ REDÉPENSER UNE ACTION POUR RELANCER LE DÉ.

3) PRENDRE UNE RESSOURCE (JETON DE COULEUR) :

SI VOTRE PERSONNAGE EST SUR UN LIEU DU PLATEAU QUI CORRESPOND À UNE CARTE PRÉSENTE SUR LA FRISE LIEUX, VOUS PRENEZ UN JETON DE LA COULEUR DE L'EMPLACEMENT DE LA CARTE "LIEUX". REMETTEZ CELLE-CI EN DESSOUS DE LA PILE.

N.B. À CHAQUE FOIS QUE VOUS PRENEZ UN JETON DE COULEUR, RÉVÉLEZ UNE CARTE "ÉVÉNEMENT" ET APPLIQUEZ DIRECTEMENT SON EFFET PUIS REMETTEZ-LA EN BAS DE LA PILE.

LE TOUR SE FINIT LORSQUE LES JOUEURS ONT FINI LA TOTALITÉ DE LEURS ACTIONS.

ATTRAPER UN ANIMAL NE COÛTE PAS D'ACTION

UNE FOIS QUE LES JOUEURS ONT RÉUNI LES RESSOURCES NÉCESSAIRES À LA CAPTURE D'UN ANIMAL, ILS DOIVENT SE RENDRE SUR LA CASE OÙ SE TROUVE L'ANIMAL POUR LE CAPTURER. CELA NE VOUS COÛTE PAS D'ACTION (VOIR CARTE ANIMAL POUR SAVOIR QUELS JETONS SONT NÉCESSAIRES À SA CAPTURE).

PAR EXEMPLE, POUR CAPTURER L'OISEAU-TONNERRE, IL FAUT **2 VALISES (JETONS ROUGES)**, **3 POTIONS (JETONS BLEUS)**, **3 DRAGOTS (JETONS JAUNE)** ET **2 THÉIÈRES (JETONS VERTS)**.

LE JOUEUR 1 POSSÈDE **2 JETONS ROUGES**, **2 JETONS BLEUS** ET **1 JAUNE**, LE JOUEUR 2 POSSÈDE **1 JETON BLEU**, **2 JAUNES** ET **2 VERTS**. ILS ONT DONC LES JETONS NÉCESSAIRES À SA CAPTURE. POUR CELA, ILS DOIVENT SE RENDRE ENSEMBLE SUR LA CASE DU PLATEAU OÙ SE TROUVE L'ANIMAL POUR LE CAPTURER. UNE FOIS CAPTURÉ, DÉFAUSSEZ-VOUS DE VOS JETONS QUE VOUS AVEZ UTILISÉ POUR LE CAPTURER.

N.B. LE JETON MULTICOLORE EST UN JOKER, IL PEUT REMPLACER N'IMPORTE QUEL JETON DE COULEUR



FIN DU TOUR DE JEU ET APPARITION DES JETONS DE SALEM:

QUAND TOUS LES JOUEURS ONT JOUÉ, VOUS DEVEZ REPOSITIONNER LES CARTES "LIEUX" DE LA FRISE LIEUX.

EXEMPLE : LE PREMIER JOUEUR A RÉCUPÉRÉ UN JETON VERT AU PORT DE NEW YORK (3), LE DEUXIÈME JOUEUR A RÉCUPÉRÉ UN JETON BLEU À LA STATUE DE LA LIBERTÉ (2). LES DEUX CARTES (2 ET 3) SONT REMISES SOUS LA PILE DES CARTES "LIEUX". IL NE RESTE DONC PLUS DE CARTES SUR LES EMPLACEMENTS BLEU ET VERT.



DÉCALEZ TOUTES LES CARTES "LIEUX" RESTANTES VERS LA DROITE JUSQU'À L'EMPLACEMENT FIDÈLES DE SALEM ET DÉVOILEZ DE NOUVELLES CARTES "LIEUX" SUR LES EMPLACEMENTS VIDES.

LA DERNIÈRE CARTE DÉCALÉE SUR L'EMPLACEMENT FIDÈLES DE SALEM VOUS INDIQUE L'ENDROIT DU PLATEAU OÙ VOUS DEVEZ PLACER UN JETON SALEM.

DANS NOTRE EXEMPLE, C'EST LA CARTE NUMÉRO 5. VOUS DEVEZ DONC METTRE UN JETON DE SALEM SUR LA CASE "PONT DE BROOKLYN". UNE FOIS LE JETON PLACÉ, REMETTEZ LA CARTE SOUS LA PILE LIEU



FRISE DE SALEM :

LORSQUE VOUS DEVEZ PLACER UN NOUVEAU JETON DE SALEM SUR UN LIEU DU PLATEAU, MAIS QU'IL Y A DÉJÀ UN JETON DE SALEM OU UN JETON ANIMAL SUR CE LIEU, PRENEZ ALORS CE JETON ET PLACEZ-LE SUR LA FRISE DE SALEM.

MAIS ATTENTION, LES FIDÈLES DE SALEM RISQUENT DE DÉVOILER L'EXISTENCE DU MONDE DES SORCIERS AUX NON-MAI !

SI VOUS JOUEZ À 2 : LORSQUE VOUS PLACEZ LE 7ÈME JETON DE SALEM SUR LA FRISE, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

SI VOUS JOUEZ À 3 : LORSQUE VOUS PLACEZ LE 9ÈME JETON DE SALEM SUR LA FRISE, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

SI VOUS JOUEZ À 4 OU PLUS : LORSQUE VOUS PLACEZ LE 11ÈME JETON DE SALEM SUR LA FRISE, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

APPARITION DES CARTES "LES FIDÈLES DE SALEM" :

AU COURS D'UNE PARTIE, RÉVÉLEZ UNE CARTE "LES FIDÈLES DE SALEM" ET APPLIQUEZ SON CONTENU PENDANT TOUTE LA PARTIE À CHAQUE FOIS QUE VOUS ATTEIGNEZ UN RECTANGLE ORANGE SUR LA FRISE DE SALEM.





Conception : Topi Games • **Auteur :** Owen Michaud

Édité et distribué par Topi Games.

All right reserved under exclusive licence to Topi Games,
9 rue Pasteur 94130 Nogent-sur-Marne FRANCE.

www.topi-games.com • E-mail : contact@topi-games.com

FB : [topigamesedition](https://www.facebook.com/topigamesedition)



FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM
characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: TM & © WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™
J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)