

— FATUM — Medieval

La règle du jeu

« **FATUM** » veut dire destin en latin. Ce jeu vous proposera de découvrir quelques uns des destins qui auraient pu être les vôtres à l'époque médiévale. Auriez-vous été un chevalier errant sur son grand cheval de bataille ou un tenancier d'auberge mal famée entouré de plein d'enfants ?

Pour le découvrir, à chaque tour vous tirerez des cartes qui vous donneront des opportunités nouvelles sur 4 axes de développement ou qui donneront des malus à vos adversaires. A vous de choisir quelles cartes tirer et quelles cartes jouer tout en ne dépensant pas plus que ce vous pouvez vous permettre.

Les 4 axes de développement sont : le **travail** qui vous permettra d'avoir des pièces d'or. Vous pourrez les dépenser pour enrichir votre **savoir** (compétences et voyages) ou acheter des **possessions** (fermes, maisons, armes, outils et livres). Enfin, vous serez amenés à nouer des **relations** (serviteurs, amour et enfants).

Le matériel

- 6 tableaux de bord FATUM
- 8 cartes d'objectifs
- 34 Cartes de Travail
- 34 Cartes d'Expérience
- 34 Cartes de Relations
- 34 Cartes de Patrimoine
- 24 marqueurs pour les tableaux de bord
- 30 P.O. (pièces d'or) de valeur 1
- 20 P.O. de valeur 2
- 20 P.O. de valeur 5
- Une bourse pour ranger les pièces d'or
- 1 marqueur FATUM (qui indique le premier joueur)
- 1 dé à 6 faces



Donjon du château de Vez

Durée moyenne : 45 minutes

Nombre de joueurs : 2-6

Age : 9-99 ans

Stratégie : 3/5 (choix des cartes et interactions avec cartes action)

Hasard : 2/5 (tirage des cartes et du dé)

Difficulté : 2/5 (équilibrer son budget, établir une stratégie)

Diplomatie : 3/5 (s'allier pour empêcher la victoire d'un autre)

Fun : 4/5 (raconter son destin, enchaîner des cartes, agir contre les autres)

Préparation du jeu



Pont de Cahors

- Mettez les 4 paquets de cartes faces cachées au milieu de la table
- A côté de chaque paquet gardez la place pour défausser les cartes du même type.
- Chaque joueur prend un tableau de bord, met ses 4 compteurs à 0 et reçoit 15 P.O. réparties comme suit : 1 de 5, 3 de 2 et 4 de 1.
- Mettez le reste des pièces en tas au milieu.
- Choisissez le joueur qui commencera (ou jouez le au dé), il prend le marqueur FATUM.
- Chaque joueur prend 2 cartes de chaque pile qui constitueront son capital de départ.

Voilà à quoi doit ressembler le centre de la table :

Défausse Travail	 Travail	 Savoir	Défausse Savoir
Défausse Possessions	 Possessions	 Relations	Défausse Relations
Tas d'Or : 			

Résumé du jeu

Chaque tour se compose de 3 étapes distinctes :

- **CHERCHER DE NOUVELLES OPPORTUNITES** : tous les joueurs simultanément tirent 3 cartes au choix plus une de bonus dans chaque domaine où ils ont 0 ou moins (sauf au premier tour). Un joueur ne peut avoir plus de 8 cartes dans la main à la fin de cette étape, au besoin il se défait des cartes de son choix pour atteindre 8.
- **ENRICHIR SON DESTIN** : chaque joueur pose les cartes qu'il souhaite à tour de rôle en commençant par celui qui a le marqueur FATUM. On ne peut poser qu'une carte de chaque catégorie devant soi (4 maxi donc) mais les cartes actions ne comptent pas dans cette limite. On peut les jouer sur soi ou sur les autres, à son tour, pour autant qu'on respecte les conditions liées à la carte. Chaque fois qu'une carte est posée sur la table, le joueur qui la reçoit applique immédiatement les bonus/malus correspondants sur son tableau de bord.
- **FAIRE SES COMPTES** : chaque joueur perçoit son salaire (3 P.O. s'il n'a pas de travail grâce à son potager, l'aide de sa famille et des petits boulots) et paie les coûts par tour indiqués sur les cartes. Le marqueur FATUM passe au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Il existe 3 variantes possibles de ce jeu, que nous vous invitons à découvrir successivement (du plus simple au plus compliqué) :

- 1) **TEMPS LIMITE** : Fixez une durée de jeu. A la fin du tour après que cette durée soit atteinte, comptabilisez **vos points dans les 4 catégories** et ajoutez **un point par tranche de 3 P.O.** Celui qui a le plus de points remporte la partie.
- 2) **OBJECTIF COMMUN** : Tirez une carte d'objectif commune pour tout le monde, elle vous indiquera la façon de gagner la partie. Habituellement il vous faudra atteindre un certain niveau dans plusieurs domaines et vous y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour.
- 3) **OBJECTIF SECRET PERSONNEL** : Chaque joueur tire une carte d'objectif et la garde pour lui secrète. Il pourra la révéler quand il le souhaite après avoir atteint son objectif et devra toujours être à son objectif à la fin du tour suivant (après les salaires).

Dans les deux derniers cas, les égalités sont départagées par un décompte des points comme en temps limité. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Si quelqu'un a fait descendre un joueur en dessous de son objectif, avec des cartes action, ce joueur peut encore gagner s'il regagne des points rapidement. C'est son niveau à la fin du tour qui suit celui où il annonce avoir atteint son objectif qui compte.

Par exemple, Delphine et Guillaume annoncent qu'ils viennent de dépasser leur objectif dans le même tour, ils ne gagnent pas tout de suite mais seulement à la fin du tour suivant s'ils remplissent toujours les conditions de victoire. Si Delphine lance une carte d'action sur Guillaume qui le fait descendre sous son objectif, Guillaume doit poser des cartes pour repasser la barre avant la fin du prochain tour. S'il réussit ils se départageront aux points sinon seule Delphine gagne.

Les cartes



Donjon de Loches

LES CARTES D'OBJECTIFS

Se forger un royaume

Carte d'objectif

Vous devez atteindre le niveau 5 ou plus en relations et possessions et vous y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour.

Une bonne terre qui vous appartient sur laquelle vivre entourés par tous vos gens, voilà votre idéal moyenâgeux.

Question : si j'ai une carte posée sur la table avec une condition (comme « travail pour le roi » avec relations ≥ 3) et qu'une carte me fait descendre sous cette condition (par exemple je passe à 2 en relations), est-ce que je perds ma carte ?

Réponse : non, les conditions ne comptent qu'au moment de poser la carte.

Votre objectif est indiqué ici.
Pour prolonger les parties, vous pouvez choisir tous ensemble d'augmenter l'objectif à atteindre de 2 points.

LES CARTES DE TRAVAIL

Prêtre

Condition: ≥ 2 Travail, ≥ 2 Savoir

Bonus: +1 Travail, +1 Travail, +2 Travail

Moine

Revenu : 2 + 1 à 6 P.O. / tour

Armé: si vous avez une arme, gagnez +1 en travail.
Erudit: gagnez +1 en travail si vous avez un livre.

Vous êtes le bras armé de toutes les croisades. Allez-vous réussir à vous bâtir un royaume en Orient?

Condition pour poser cette carte devant vous : vous devez déjà avoir 2 ou plus en travail **et** en savoir **OU BIEN** vous devez déjà être moine ou garde (chaînage de métiers).

Bonus conditionnel donné par la carte. Voir le texte pour explication. Ici c'est un bonus en **T**ravail(+1) si vous avez une carte de possession arme et/ou un livre devant vous.

Bonus donné par la carte en :
Travail(+2), **E**xpériences(+1), **R**elations(+0), **P**atrimoine(+0)

Revenu que vous rapporte ce travail tous les tours, avec 2 P.O. fixe et un **variable** défini par le lancé du dé. Peut donc faire entre 3 et 8 P.O. suivant les tours.

Pouvoir spécial de cette carte (toujours en noir). Ici vous donne les deux pouvoirs **Armé** et **Erudit** et la possibilité de gagner +1 en Travail si vous avez un livre et encore +1 pour une arme.

Description (en orange italique) qui ne donne aucun pouvoir.

Les cartes de travail ne sont pas cumulables, sauf mention contraire sur la carte. Quand vous changez de travail, vous perdez les bonus du travail que vous quittez pour gagner les bonus de votre nouveau travail.

Rappel : Les joueurs sans travail se débrouillent quand même pour toucher 2 P.O. par tour.

LES CARTES DE SAVOIR



Bonus conditionnel : Cette carte vous donne **Travail(-2)** si vous avez une carte devant vous avec le pouvoir spécial Armé.

Bonus donné par la carte en :
Travail(+0), Expériences(-1), Relations(+0), Patrimoine(-1)

Les cartes **ACTION** ne comptent pas dans votre limite de une carte de chaque type (**Travail, Savoir, Relations, Possessions**) par tour. Elles peuvent se poser sur n'importe quel joueur (y compris vous) mais uniquement pendant votre tour.

Symboles et couleurs :

+1 : losange **BLEU**, représentent le **TRAVAIL**

+1 : rond **VERT**, représentent le **SAVOIR**

+1 : triangle **ROUGE**, représentent les **RELATIONS**

+1 : carré **JAUNE**, représentent les **POSSESSIONS**

LES CARTES DE POSSESSIONS



Bonus donné par la carte en :
Travail(+1), Expériences(+0), Relations(+1), Patrimoine(+2)

Bonus conditionnel : Cette carte vous donne **Patrimoine(+1)** si vous avez une carte de ferme ou un boulot fermier devant vous.

Coût fixe et par tour : les 6 P.O. sont à payer tout de suite en posant la carte, mais une seule fois. Ensuite, chaque fin de tour, il faudra payer 1 P.O. pour conserver cette carte.

LES CARTES DE RELATIONS



Condition pour poser cette carte devant vous : vous devez déjà avoir 2 ou plus en savoir.

Bonus donné par la carte en :
Travail(+0), Expériences(+1), Relations(+2), Patrimoine(+0)

Coût par tour : chaque fin de tour, il faudra payer 1 P.O. pour conserver cette carte.



Château de Castelnaud-Bretenoux



Château de Tenessus

Le premier tour de jeu en détails

1 – Chercher de nouvelles opportunités :

- Chaque joueur commence avec 2 cartes de chaque catégorie (8 en tout) qui constituent son capital de départ.
- On ne pioche pas d'autre carte pendant le premier tour.

2 – Enrichir son destin :

- Celui qui a le marqueur FATUM commence (joueur choisi par tout le monde ou tiré au dé).
- Le jeu se déroule ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Durant son tour chaque joueur peut :

- Jouer une carte de chaque catégorie (soit 4 par tour au maximum) à côté de son tableau de bord et uniquement s'il remplit les conditions de la carte (indiquées en haut à gauche de la carte avec un « ≥ 3 »). Il peut y avoir plusieurs conditions comme travail ≥ 2 et savoir ≥ 4 , il faut les remplir toutes.
- Jouer autant de cartes **action** qu'il souhaite: Elles sont habituellement à poser près du tableau de bord d'un autre joueur mais vous pouvez aussi les jouer sur vous.

Carte de travail

Carte de travail - ACTION

Précision : Dès qu'un joueur pose ou reçoit une carte devant lui, il applique **immédiatement** les modifications des niveaux indiqués sur les cartes en bougeant ses marqueurs sur la grille suivant le bonus. Par exemple si la carte dit "travail +1 et relations +1" il faut déplacer les marqueurs de travail et de relations d'un cran vers la droite.

Astuce : A tout moment vous devez pouvoir **vérifier les niveaux** des joueurs en faisant le compte des bonus et malus présents sur toutes les cartes posées devant lui.

3 – Faire ses comptes :

- Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, on fait les comptes.
- Ceux qui ont un travail touchent **leur salaire** (qui peut être composé d'une partie fixe et d'une partie variable tirée au dé)
- Ceux qui n'ont pas de salaire touchent **3 P.O.** (grâce à des petits boulots par ci par là)
- Tout le monde paie ensuite les **coûts par tour** indiqués sur les cartes devant lui.
- Le marqueur **FATUM** passe au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Précision : pour un revenu du type "2 + 1-6 P.O. / tour" il faut tirer un dé et remplacer le 1-6 par le résultat du dé. Par exemple si le dé fait 4 vous gagnerez $2+4 = 6$ P.O.



Château de Bonagil

Les tours suivants en détails

1 – Chercher de nouvelles opportunités :

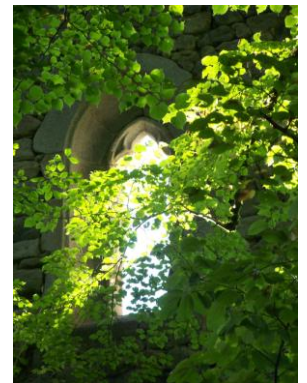
- Chaque joueur tire de nouvelles cartes **simultanément**
- Vous avez droit à une carte de **bonus** dans chaque domaine où vous avez 0 ou moins.
- Vous avez ensuite droit à **3 cartes** réparties comme vous le souhaitez entre les différents domaines (3 du même paquet ou une d'un paquet et deux d'un autre par exemple).
- Avant de passer à la prochaine étape, chaque joueur doit **immédiatement** jeter les cartes en plus de **8** qu'il possède en main (il peut choisir lesquelles jeter).

Précision : il est possible de tirer les cartes une par une en les regardant à chaque fois.

Astuce : c'est le tirage des cartes qui est la partie la plus stratégique du jeu, à vous de bien choisir en fonction de votre objectif. N'hésitez pas à tirer beaucoup de cartes travail pour vous donner du choix de carrière. Dès que vous avez plus de 10 P.O. les cartes de possessions s'avèrent très rentables pour obtenir beaucoup de bonus.

2 – Enrichir son destin :

- Au début de cette étape tous les joueurs ont **maximum 8 cartes** en main.
- Celui qui a le marqueur **FATUM** commence (le premier joueur change à chaque tour).
- Le jeu se déroule ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Comme au premier tour chaque joueur peut poser une carte de chaque catégorie par tour (soit **4 au maximum**) en respectant bien les **conditions** de la carte et autant de cartes **ACTION** qu'il le souhaite.



Précision : Défausser ou perdre des cartes entraîne immédiatement une modification des niveaux. Par exemple en changeant de travail pour passer d'un travail *Travail+2, Relations-1* à un travail *Travail+3, Relations+1* on gagne un niveau de *Travail* et 2 niveaux de *Relations*.

Astuce : les cartes travail ne sont en général pas cumulables, il vous faut donc perdre votre travail actuel pour en avoir un autre, mais 10 cartes de travail sont cumulables (fermier, voleur, artiste par exemple), elles sont précieuses !

3 – Faire ses comptes :

- Comme au premier tour chaque joueur perçoit son salaire (ou 3 P.O. s'il n'a pas de travail) et paie ses charges.

Précision : Si vous avez trop de charges et ne pouvez ou ne voulez pas tout payer, vous pouvez vous défausser des cartes présentes devant vous (mais jamais les cartes **ACTION**). Vous n'aurez pas à les payer ce tour-ci mais vous perdrez immédiatement les niveaux correspondants.

Astuce : Si vous êtes ruinés, la partie est terminée pour vous, faites donc attention à garder toujours un peu d'argent et méfiez-vous des pouvoirs de certaines cartes comme la rançon du garde qui peut vous faire perdre 1 P.O.

Le dernier tour

- Dans le mode de jeu en temps limité, vous comptez les points à la fin du tour qui suit le temps que vous avez défini (partez au moins sur 30 à 45 minutes).
- Faites la somme des compteurs de votre tableau de bord et ajoutez 1 point par tranche de 3 P.O.
- Dans les modes de jeu avec objectif, il faut atteindre son objectif 2 fois, une première fois au tour où vous en faites l'annonce et une deuxième fois à la fin du tour suivant après l'étape « faire ses comptes ». Vous pouvez être descendu en dessous des niveaux nécessaires pour votre objectif entre temps mais vous devez remonter avant la fin du tour qui suit votre annonce.
- Par exemple, si l'objectif est d'avoir 3 ou plus dans tous les domaines, le premier joueur à atteindre cet objectif dit à haute voix à tout le monde : « J'ai rempli mon objectif ! »
 - Si, à la fin du prochain tour, il a toujours 3 ou plus dans tous les domaines, il a rempli son contrat (même s'il est descendu à 2 entre temps puis remonté).
 - Si par contre il est sous les 3 dans un domaine à la fin du prochain tour, il ne gagne pas et doit recommencer à partir du moment où il atteint son objectif.
 - Si plusieurs joueurs remplissent leur contrat en même temps, alors ils se départagent aux points (1 point par niveau et par tranche de 3 P.O.)
- Quand un joueur a gagné, la partie n'est pas terminée pour autant, chaque joueur doit décrire le tour que le destin a pris pour lui, en essayant de rendre cela aussi vivant que possible. Par exemple :
 - « Après avoir été longtemps un coupeur de bourse malchanceux j'ai décidé de devenir fermier. Avec quelques outils et un cheval j'ai enfin pu avoir un salaire décent. Malheureusement ma ferme a été incendiée par un raid des Anglais et je me suis découvert une vocation de moine guerrier pour me venger. Je ne suis pas resté très longtemps dans les ordres car j'ai eu une fille après un amour interdit et j'ai décidé d'ouvrir ma propre auberge dans laquelle j'ai pu vieillir heureux tout en rançonnant quelques voyageurs dans la forêt attenante. »



Château de Culan

Un jeu conçu par Guillaume NERON en 2011
http://guillaume.neron.free.fr/fatum_medieval.html