

A vertical poster for the movie 'Fate'. The background is dark with a blue globe in the center. A bird is perched on the globe. A beehive is at the bottom. The word 'FATE' is written in large, white, serif letters across the middle. The artist's signature 'RT' is at the bottom.

FATE

RT

But du jeu

Une lutte millénaire oppose l'eau, le feu et la feuille, chacun étant inférieur à l'un et supérieur à l'autre. Ces éléments ont décidé de mettre fin au conflit en envoyant leur champion au combat, brisant ainsi l'équilibre des forces. C'était sans compter sur la venue d'un autre, tapis dans l'ombre...

Chaque joueur incarne un champion, dont le but est de vaincre sa proie avant d'être vaincu par son prédateur. Un joueur pourra également incarner l'ombre, dont le but est de parier sur la mort.

Matériel

- 8 cartes rôle
- 80 cartes deck

Mise en place

Selon le nombre de joueurs, mettez à disposition des cartes rôle face cachée.

| | |
|---|---|
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |

Chaque joueur prend un rôle au hasard qu'il place devant lui, visible de tous, et récupère les 10 cartes deck de sa couleur.

Tour de jeu

Le jeu est une succession de tours durant lesquels les joueurs vont jouer simultanément.

A chaque tour, chaque joueur choisit une carte de son deck en secret, la pose devant lui face cachée et attend que les autres aient fait de même.

Une fois les choix effectués, on lève le doigt, on compte jusqu'à 3, puis chacun montre un joueur du doigt (ça peut être lui-même). Chaque joueur place sa carte face cachée devant le joueur qu'il a pointé du doigt, puis la retourne face visible.

Chaque joueur résout l'effet des cartes placées devant lui, dans l'ordre qui suit, puis remet devant lui, face cachée, la carte jouée lors de ce tour.



Défense

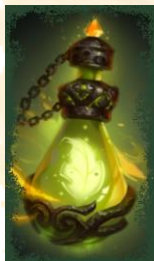
**Annulez une
carte attaque
jouée contre
vous.**



Attaque

**Choisissez et
défaussez une
carte de votre
main (placez-là
devant vous
face cachée).**

**Un joueur ne
peut jamais
perdre plus de 2
cartes de cette
manière lors du
même tour.**



Vie

Révélez et récupérez l'une de vos cartes en main parmi celles en jeu.

Il est interdit de reprendre une carte vie en main de cette façon ou de se cibler soi-même avec une carte vie.

Fin du jeu

Un joueur n'ayant plus de cartes en main à la fin d'un tour de jeu est éliminé.

Lorsqu'au moins un clan est entièrement éliminé, la partie prend fin.

Si plusieurs clans sont éliminés le même tour, le clan restant l'emporte. Sinon, le vainqueur est déterminé ainsi.

 gagne si  vaincus

 gagne si  vaincus

 gagne si  vaincus



gagne seul si sa dernière
carte jouée porte le portrait
d'un clan éliminé



