



TERRES DE DESTINÉES

RÈGLES DU JEU



MATÉRIEL

Le jeu comprend 3 paquets de cartes :

- Le plus gros paquet de 44 cartes doit être ouvert dès vos premières parties, il contient le matériel principal de jeu.
- Le petit paquet de 50 mini cartes doit également être ouvert, il contient les 14 mini cartes **Destin** et les 36 mini cartes **Jeton** dont vous aurez besoin dès vos premières parties.
- Le dernier paquet, marqué par le symbole ✖, contient 12 cartes supplémentaires à ne découvrir qu'après avoir joué quelques parties avec les autres cartes.

56 cartes de jeu*

Les cartes représentent à la fois vos points de vie et votre monnaie. Elles n'ont aucun pouvoir lorsqu'elles sont en main.

Elles sont placées en jeu devant vous lorsqu'elles sont acquises lors des enchères. Les cartes en jeu possèdent, pour la plupart, un pouvoir indiqué sous l'illustration.

Chaque carte est liée à une famille (**Royaume** ♣, **Commerce** 💰, **Nécromancie** ☠ ou **Magie** ⚡) et certaines possèdent également un type supplémentaire qui intervient dans certains pouvoirs ou conditions de victoire (**Combattant** ✖, **Terrain** 🌳 ou **Livre** 📖).

*Note : le jeu n'est composé que de 44 cartes avant l'ouverture du paquet ✖.



14 mini cartes Destin

Les cartes Destin sont les objectifs à réaliser pour gagner la partie. Les cartes Destin commun sont disponibles à tous les joueurs, tandis que les cartes Destin secret ne sont connues que d'un seul joueur.



*Destin
commun*

*Destin
secret*

36 mini cartes Jeton

Les cartes Jeton sont récupérées après l'utilisation de certains pouvoirs de cartes. Un joueur ne peut pas posséder plusieurs cartes Jeton identiques.

Chaque carte Jeton possède un effet.



PRINCIPE DE JEU

Chaque joueur dispose de cartes en main représentant à la fois ses points de vie et sa monnaie.

Le premier joueur à réaliser un objectif (qu'il soit secret ou commun à tous les joueurs) gagne la partie. Mais attention : vous êtes éliminé si vous n'avez plus de cartes en main.

Acquérir des cartes mises aux enchères vous permettra de bénéficier de pouvoirs facilitant l'atteinte de vos objectifs.



MISE EN PLACE

- ① Triez les 3 types de cartes et mélangez-les séparément pour former 3 pioches face cachée :

- Les mini cartes Destin commun
- Les mini cartes Destin secret
- Les cartes de jeu

Si vous découvrez le jeu ou que vous jouez avec de nouveaux joueurs, nous vous invitons à retirer au préalable les 12 cartes marquées de l'icône ✱ qui rendent l'expérience de jeu plus complexe.



Pioche mini cartes
Destin commun

①



Pioche mini cartes
Destin secret



Pioche cartes de jeu

- ② Révélez 2 cartes Destin commun au centre de l'espace de jeu, ce sont les objectifs que tous les joueurs peuvent réaliser.
- ③ Chaque joueur reçoit 1 Destin secret, c'est l'objectif que seul le joueur connaît et peut réaliser.

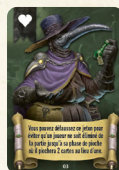
Rangez les cartes Destin non utilisées dans la boîte sans les révéler, vous n'en aurez plus besoin pour la partie.

- ④ Chaque joueur reçoit 6 cartes de jeu en main.
- ⑤ Les cartes Jeton sont rassemblés au centre de l'espace de jeu.
- ⑥ Désignez le premier joueur (à gauche du participant le plus jeune), la partie peut commencer.

2 Destin commun



Jeton



⑤

②



Destin commun



Destin secret

③



1 Destin secret

④



Pioche



6 cartes en main



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur se compose comme suit :

1. **Début du tour** : Le joueur pioche 1 carte et redresse toutes ses cartes en jeu (sauf les cartes )

Note : Si la pioche est vide, mélangez toutes les cartes défaussées et reformez la pioche.

2. **Enchère** : Le joueur choisit une carte de sa main et la révèle pour la mettre en vente aux enchères (cf. encadré ci-contre).

3. **Effets** : Une fois l'enchère résolue, le joueur peut activer les pouvoirs de ses cartes ,  et  en jeu.

Attention : Les pouvoirs  sont obligatoires, ils doivent être activés. Rappel : Un joueur ne peut pas posséder plusieurs cartes Jeton identiques.

4. **Fin du tour** : Le joueur à gauche du premier joueur devient à son tour premier joueur et commence un nouveau tour de jeu.



FIN DE PARTIE

Victoire

Un joueur remporte la partie dès qu'il remplit l'objectif d'une carte Destin ou si tous les autres joueurs sont éliminés.

Note : Si plusieurs joueurs réussissent un objectif en même temps, c'est celui dont c'est le tour qui gagne, sinon ils gagnent ensemble.

Défaite

Un joueur est éliminé et quitte la partie lorsqu'il n'a plus de carte en main.

Note : Payer une enchère avec votre dernière carte en main vous éliminerait, c'est donc interdit.

Enchères

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent enchérir pour gagner la carte mise aux enchères.

La première enchère doit être d'au moins 1 carte et un joueur ne peut pas enchérir avec toutes les cartes de sa main.

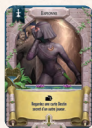
Lorsqu'un tour complet est passé sans que personne ne surenchérisse, la carte est vendue et le joueur qui a gagné l'enchère peut la placer en jeu devant lui.

- **Si personne n'a enchéri**, le vendeur peut mettre la carte en jeu devant lui gratuitement ou la défausser s'il n'en veut pas.



*Exemple : Personne n'enchérit pour la carte **Juge**, le vendeur peut alors acquérir la carte gratuitement ou la défausser s'il n'en veut pas.*

- **Si le vendeur a acheté sa carte**, il distribue une par une aux autres joueurs autant de cartes de sa main que le prix défini (en commençant par le joueur à sa gauche).



*Exemple : En achetant pour « 3 » sa propre carte **Espionne**, le vendeur distribue alors 3 cartes de sa main en commençant par le joueur à sa gauche.*

- **Si un autre joueur a acheté la carte**, ce joueur donne autant de cartes de sa main au vendeur que le prix défini.



*Exemple : en achetant pour « 2 » la carte **Voyante** mise aux enchères, l'acquéreur donne 2 cartes de sa main au vendeur.*



VARIANTE 2 JOUEURS

La mise en place reste identique au mode de jeu normal.

La différence principale étant que lors de chaque tour les 2 joueurs mettront en même temps chacun 1 carte aux enchères. Le joueur perdant l'enchère obtiendra la carte laissée par le vainqueur mais placera celle-ci dans une nouvelle zone de jeu (cf. ci-dessous).

Chaque joueur possède devant lui 2 zones de jeu :

- **La zone d'acquisition**, où sont placées les cartes gagnées aux enchères. Elles comptent pour les objectifs et leurs pouvoirs sont actifs (comme dans le mode de jeu normal).
- **La zone de support**, où sont placées les cartes reçues suite aux enchères perdues. Elles ne comptent pas pour les objectifs, mais leurs pouvoirs sont actifs.

Zone d'acquisition



2 cartes gagnées
aux enchères.

Zone de support



3 cartes récupérées suite
aux enchères perdues.

Les tours de jeu se composent comme suit :

1. **Début du tour** : Les 2 joueurs piochent 2 cartes et le premier joueur redresse toutes ses cartes en jeu (sauf les cartes ,  et ).
2. **Enchère** : Les 2 joueurs proposent 1 carte aux enchères en même temps (cf. encadré ci-contre).
3. **Effets** : Une fois l'enchère résolue, le premier joueur peut activer les pouvoirs de ses cartes ,  et  en jeu.
Attention : Les pouvoirs  sont obligatoires, ils doivent être activés.
4. **Fin du tour** : L'autre joueur devient premier joueur et un nouveau tour de jeu commence.

Enchères

Tour à tour, en commençant par le joueur qui n'est pas premier joueur, les joueurs peuvent enchérir comme dans le mode normal.

La première enchère doit être d'au moins 1 carte et un joueur ne peut pas enchérir avec toutes les cartes de sa main

L'enchère prend fin lorsqu'un joueur décide de passer sans surenchérir.

Si personne n'enchérit, c'est le premier joueur qui gagne l'enchère.

Je mise «3»
cartes.



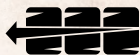
Alors, je
passe.



Le gagnant de l'enchère choisit la carte qu'il gagne (parmi les 2) et la met devant lui dans sa **zone d'acquisition**. Il défausse les cartes utilisées pour gagner l'enchère (elles ne sont pas données à l'adversaire).

Le perdant de l'enchère récupère en main ses cartes utilisées pour l'enchère et place la carte restante dans sa **zone de support**.

Je gagne l'enchère
et récupère **La Reine**
dans ma zone
d'acquisition.



Je place **Immortel**
dans ma zone
de support.





F.A.Q.



MAÎTRE NÉCROMANCIEN / MAÎTRE MARCHAND / LE ROI / ARCHIMAGE / FOU DU ROI / ENCHANTERESSE :

Ces pouvoirs permettent d'activer le pouvoir  d'une carte même si celle-ci est déjà engagée. Vous n'engagez pas la carte ciblée en utilisant son pouvoir.



DRUIDE / COLLECTEUR D'IMPÔTS :

Si un joueur possède le **DRUIDE** en jeu et qu'il met en vente une carte, face cachée, qui n'est pas , alors il doit donner une carte au joueur qui possède le **COLLECTEUR D'IMPÔTS**.



LA REINE / CIMETIÈRE :

Lorsque vous activez une deuxième fois le pouvoir d'une carte, vous pouvez viser une cible différente.



VAMPIRE / APPRENTI :

Ces pouvoirs participent à la réussite du Destin **RENTIER**.



ESPIONNE / VOYANTE :

Vous ne devez pas montrer la carte Destin secret aux autres joueurs, mais vous pouvez leur en parler.



ANNEAU DE VALEUR / COMPTABLE :

La carte est alors placée avec les autres cartes acquises de l'autre joueur.



LICHE :

Ce pouvoir s'applique seulement si vous n'avez pas activé d'autres pouvoirs lors de votre tour. Ce pouvoir vous permet d'activer les effets  de toutes les cartes d'un autre joueur ainsi que vos cartes  mais vous empêche d'activer les pouvoirs de vos autres cartes.



MAGE DE FEU :

Les joueurs adjacents sont ceux qui ne sont pas encore éliminés et qui jouent l'un après l'autre. S'il ne reste que 2 joueurs, alors vous devez vous cibler vous-même.

**ALCHIMISTE :**

Vous pouvez échanger une de vos cartes ou une des cartes d'un autre joueur. L'**ALCHIMISTE** peut être ciblé par son propre pouvoir.

**IMMORTEL :**

Engager l'**IMMORTEL** vous permet d'éviter d'être éliminé lorsque vous défaussez votre dernière carte en main. L'**IMMORTEL** est redressé au début de votre tour avec les autres cartes engagées.

**BOURGMESTRE :**

Si le joueur ciblé ne peut pas mettre aux enchères la carte demandée, il peut alors vendre la carte de son choix. Si plusieurs joueurs vous ont ciblé avec le **BOURGMESTRE**, alors vous choisissez la carte mise aux enchères parmi celles demandées.

ANGE GARDIEN (DESTIN) :

Cet objectif se réalise même si vous êtes vous-même la cause de l'élimination du joueur qui devait être éliminé. Ce Destin permet de contrer le Destin **ASSASSIN**.

ASSASSIN (DESTIN) :

Cet objectif est raté si le joueur qui devait être éliminé est sauvé par l'effet d'une carte ou d'un Jeton.

Règles d'or

- Pendant la partie, les joueurs peuvent consulter leur carte Destin secret, les cartes dans la défausse et les cartes acquises de chaque joueur. Les joueurs ne peuvent pas consulter les cartes de la pioche et les cartes Destin secret des autres joueurs.
- Lorsque vous activez l'effet  ou  d'une carte d'un autre joueur, celle-ci est engagée et vous bénéficiez du pouvoir indiqué.
- Si le pouvoir d'une carte contredit la règle, le pouvoir de la carte a priorité sur la règle.
- Si plusieurs effets de Jeton s'activent en même temps, les pouvoirs s'appliquent selon le numéro du Jeton (du plus petit au plus grand).
- La bonne foi est de rigueur, on compte sur vous lors de la résolution des cartes comme **BOURGMESTRE** ou **APPRENTI**.



AIDE DE JEU

Icônes de pouvoir de cartes :



Permanent : Le pouvoir s'applique pendant toute la partie.



Activation : Le pouvoir s'applique lorsque vous engagez la carte durant votre tour. La carte est redressée au début de votre tour.



Activation obligatoire : Le pouvoir doit obligatoirement s'appliquer durant votre tour en engageant la carte, vous ne pouvez pas terminer votre tour de jeu sans l'avoir appliqué. La carte est redressée au début de votre tour.



Activation unique : Le pouvoir s'applique lorsque vous engagez la carte durant votre tour. La carte n'est pas redressée au début de votre tour, ce pouvoir ne s'appliquera normalement qu'une seule fois dans la partie.



CRÉDITS

Auteur : Olivier Flament

Illustrateur : Luca Ippoliti

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Nicolas Badoux

Infographiste : Jean-Jérôme Loubet

Correctrice : Christine Chevalier

Production : Nicolas Aubry (SYNERGY GAMES)

 dontpanicgames

 @DontPanicGames1

 @dontpanicgames

 @DontPanicGames

Édité par Don't Panic Games - www.dontpanicgames.com

38 rue, Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris - France



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



©2025 Don't Panic Games