



Extension Fantastique

★ MISE EN PLACE

Distribuez au hasard un personnage à chacun (rangez les autres). Celui-ci est posé visiblement et sera immuable durant tout le jeu. Mélangez les autres cartes avec le jeu de base. Rappel : à partir de trois joueurs, vous pouvez prendre la dernière carte de la défausse, si ce n'est pas la vôtre, pour la jouer directement.

Contenu du jeu

10 personnages
5 éphémérides ★
13 objets magiques
11 potions magiques
10 maléfices
4 animaux
4 voyages
3 enfants



★ PERSONNAGES

Chaque joueur a un personnage avec un pouvoir permanent (PP) et un pouvoir éphémère (PE). Ce dernier peut s'activer une seule fois, à votre tour et durant une éphéméride précise. L'utiliser compte pour un tour. Il est possible de ne pas utiliser son pouvoir éphémère volontairement ou par manque de temps durant l'éphéméride. Les enfants et animaux récupérés par un pouvoir éphémère sont retournés pour être protégés et conservés jusqu'à la fin.

Ange : aucun maléfice ne peut vous être infligé. (PP) // PE : annulez, à votre tour, le maléfice d'un joueur. Ce dernier peut négocier avec vous pour cela comme il veut (carte(s) en échange, pacte de non-agression, etc.)

Démon : rejouez après chaque malus que vous envoyez. (PP) // PE : achetez des cartes posées aux autres joueurs pour les poser face à vous (selon les règles établies : vous ne pouvez pas cumuler deux métiers, poser un flirt après le mariage...) Les smiles des cartes indiquent leur prix d'achat (quel que soit la carte ou le prix initial). Ex : un métier (2 smiles) = 2 liasses. Un mariage (3 smiles) = 3 liasses. Une potion (1 smile) = 1 liasse. Vous ne pouvez acheter qu'une carte posée à chaque joueur en payant le prix exact correspondant (appoint nécessaire). Retournez vos salaires dépensés (leurs smiles compteront à la fin).

Fée : vos cartes spéciales posées – du jeu de base uniquement – valent deux smiles. (PP) PE : récupérez face à vous sans condition tous les enfants en main (les vôtres compris) OU ceux de la défausse.

Loup-garou : vos animaux posés valent double. (PP) // PE : volez un animal posé ou supprimez un enfant posé à chacun. Les joueurs disposent pour cela leurs animaux et enfants faces cachées. Retournez une carte de chaque joueur : si c'est un animal récupérez-le face à vous ; si c'est un enfant, placez-le hors du jeu (près de la défausse).

Magicien : vos études posées valent deux smiles au lieu d'un. (PP) // PE : regardez toutes les cartes en main pour prendre la carte de votre choix d'un joueur. Ce dernier aura en main une carte en moins et vous une en plus jusqu'à la fin du jeu.

Sirène : flirts illimités même en étant mariée. (PP) // PE : prenez toutes les cartes en main pour les regarder et les redistribuer à votre guise à chaque joueur (vous inclus). Chacun récupère le même nombre de cartes que précédemment.

Sorcière : potions gratuites (PP) // PE : volez les garçons OU les filles des autres joueurs. Mélangez pour cela tous les enfants posés faces cachées. Annoncez votre choix (garçons ou filles) et retournez les cartes une à une. Si l'enfant correspond à votre choix, récupérez-le ; s'il ne correspond pas, l'action prend fin et les enfants restants sont restitués à leurs propriétaires. Ex : Si vous choisissez les garçons, prenez-les jusqu'à retourner une carte fille. (Celle-ci stoppera alors l'action). Rappel : les enfants volés par un pouvoir sont pris sans condition, conservés et protégés face à vous (de l'attentat, etc.).

Vampire : vos flirts posés valent deux smiles. (PP) // PE : récupérez parmi les flirts posés des autres joueurs tous ceux en double des vôtres (posés). L'action s'effectue sans limite de flirts (ceux-ci sont mis à part) et même en étant marié.

Chasseur – à partir de 3 joueurs : objets magiques gratuits (PP) // PE : empêchez le pouvoir éphémère d'un joueur au moment où il l'active. Cette action a lieu au tour du joueur ciblé, qui passera son tour et ne pourra plus utiliser son pouvoir éphémère (sauf cas spécial : cf. talisman). Le chasseur jouera normalement à son tour et ne pourra plus refaire ce pouvoir.

Mutant – à partir de 3 joueurs : copiez le pouvoir permanent d'un joueur. Annoncez votre choix en début de partie. (PP) PE : changez de pouvoir permanent en copiant celui d'un joueur. Ce nouveau pouvoir durera jusqu'à la fin du jeu. Cas particulier : copier le pouvoir de l'ange n'est pas rétroactif sur vos maléfices reçus auparavant.

★ EPHEMERIDES

Lorsqu'une éphéméride est piochée, celle-ci est sitôt placée au centre du jeu et son rituel s'applique à tous.

Le jeu reprend au joueur suivant (le joueur ayant posé l'éphéméride ne repioche pas).

Certains personnages peuvent appliquer leur pouvoir éphémère à leur tour selon les éphémérides (cf. agissements).

L'éphéméride perdure jusqu'à être remplacée par une nouvelle éphéméride piochée.

Si vous piochez une éphéméride avec la carte chance, posez la au centre du jeu et jetez les deux autres cartes.

Si vous avez une éphéméride dans votre main de départ, placez la dans la pioche au hasard et repiochez une carte.

Pleine lune : permet de poser plusieurs cartes face à vous à votre tour. Repiochez ensuite pour compléter votre main. Infliger un malus ou défausser ne permet pas de poser aussi des cartes à votre tour. PE : SORCIERE & LOUP-GAROU

Lune rouge : permet de défausser plusieurs cartes d'un coup à votre tour. repiochez ensuite pour compléter votre main. Infliger un malus ou poser une carte face à vous ne permet pas de défausser aussi à votre tour. PE : VAMPIRE & DEMON

Lune bleue : formez une rivière en posant faces visibles trois cartes de la pioche à côté de celle-ci. Les joueurs peuvent alors prendre, à leur tour, une carte dans la rivière OU la pioche OU la défausse. Une carte prise dans la rivière peut être jouée de suite ou garder en main pour plus tard. Quand une carte de la rivière est piochée, remplacez-la par une carte de la pioche. A la fin de l'éphéméride, jetez la rivière dans la défausse. PE : SIRENE & FEE.

Eclipse : possibilité de démissionner et/ou de divorcer sans passer de tour. PE : ANGE & MAGICIEN

Equinoxe : possibilité de troquer la carte piochée, après l'avoir regardée, avec un autre joueur. Donnez-lui pour cela la carte piochée et prenez une carte au hasard dans sa main en échange, puis jouez normalement. PE : MUTANT

– MESSE NOIRE –
Si démon, vampire et sorcière sont réunis. Le premier d'entre eux ayant précisément 13 smiles posés pioche 13 cartes et donne au choix parmi elles une carte au démon, vampire et sorcière (puis remet les autres cartes dans la pioche). Ceux-là joueront alors avec 6 cartes en main.

★ OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques s'achètent comme des acquisitions (cf. jeu de base). Leur prix est indiqué en liasses sur la carte. Leur effet peut être permanent (EP) ou instantané (EI). Un effet instantané se produit une seule fois, dès la carte posée.

Chaudron : permet de rejouer une de vos potions posées. (Même après désenchantement - cf. maléfice). EI

Balai (gratuit pour la sorcière) : les voyages comptent double et sont gratuits. EP

Baguette magique (gratuit pour la fée) : rejouez une carte spéciale posée face à vous. EI

Lampe magique : récupérez trois cartes de la défausse pour les poser face à vous (selon les règles établies). EI

Capote d'invisibilité : protégez une de vos cartes posées sous la capote. Celle-ci (et la capote) ne peuvent pas vous être retirées. EP

Ex : Une fois protégé, un métier ne peut pas être licencié, un animal ne peut pas être volé, etc.

Boule de cristal (gratuit pour le médium) : permet de regarder toutes les cartes en main et de la pioche à votre tour. EP

Miroir : renvoyez un maléfice reçu au joueur de votre choix. EI (Un maléfice renvoyé à l'ange ne s'appliquera pas sur lui).

Lasso magique (gratuit avec Diana) : permet de voler une carte posée pour la poser face à vous (selon les règles établies). EI

NB : Vous ne pouvez pas voler une carte posée déjà utilisée. Ex : potion de chance, salaire dépensé...

Anneau de pouvoir : une fois posé, vous ne pouvez plus poser d'autres cartes face à vous (sauf si vous êtes démon). EP

NB : Mieux vaut donc jouer l'anneau en fin de partie ou le défausser en cours de jeu (s'il devient trop encombrant).

Grimoire (gratuit pour le magicien) : volez une carte étude posée à un joueur (étudiant ou non) pour la poser sans

condition ni limite d'études. EI (Le joueur ciblé conserve son métier même s'il n'a plus le niveau d'étude requis).

Flûte enchantée : Mélangez faces cachées les animaux posés du joueur de votre choix. Prenez un de ses animaux au hasard pour le poser devant vous (face visible). EI

Amulette(s) : permet de poser n'importe quelle acquisition sans la payer lors d'un tour suivant.

Retournez l'amulette comme un salaire dépensé. Son smile comptera à la fin du jeu. (Usage unique)

NB : Tant qu'elle n'est pas retournée, l'amulette peut être complétée par sa moitié pour former le talisman.

Talisman : une fois les deux amulettes réunies, permet - à ce moment précis - d'annuler un maléfice reçu ou de rejouer votre pouvoir éphémère (qu'importe l'éphéméride). Les amulettes sont alors retournées et ne peuvent plus être utilisées. EI

★ POTIONS MAGIQUES

Les potions s'achètent et procurent des effets instantanés ou permanents.

Les effets s'appliquent dès la potion achetée et posée face à vous.

Si vous jouez avec d'autres extensions, le dernier effet posé l'emporte sur le précédent.

Ex : la "fertilité" sera annulée par la "stérilité" (ext. trash) posée après, ou inversement.

Potion d'intérim : vous pouvez démissionner sans passer votre tour. EP

Potion de vitalité : vous ne subissez plus aucune maladie ni burn out. EP

Potion de fertilité : permet de poser des enfants sans mariage (ni flirt). EP

Potion d'amour éternel : vous ne subissez plus aucun divorce. (Posable avec ou sans mariage). EP

Potion de ristournelle : diminue le prix de vos prochains achats d'une liasse. Ex : Une maison à 3 liasses en vaut 2. EP

Potion d'argent : tous vos salaires dépensés (retournés) sont remis faces visibles et pourront être réutilisés. EI

Potion d'épousailles : récupérez un mariage dans la défausse (si vous n'êtes pas marié) pour le poser, même sans flirt. EI

Potion de savoir : votre niveau d'études est multiplié par deux. La perte de la potion (désenchantement, etc.) n'a pas

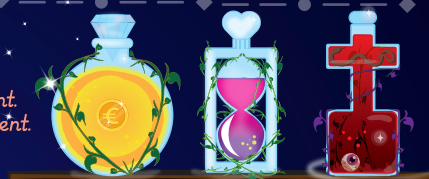
d'incidence sur votre métier en cours, même si le niveau d'études requis n'est plus suffisant pour ce dernier. EP

Potion de résurrection : récupérez un animal ou un enfant hors du jeu (après attentat, etc.) pour le poser sans condition. EI

Potion de chance : choisissez une carte parmi les 10 prochaines de la pioche. Laissez les autres dans la pioche et jouez. EI

Potion d'excellence : permet de poser, tôt ou tard, à votre tour, le Grand prix d'excellence si vous avez un métier.

Le Grand prix s'appliquera alors avec ce métier comme dans la règle du jeu de base (cf. Grand prix d'excellence). EP



★ MALEFICES

Les maléfices s'infligent sans condition, à votre tour, aux autres joueurs. Leurs effets sont permanents !

Jouer un maléfice, en l'infligeant à autrui, vaut pour un tour de jeu.

Casburnas : vous pouvez subir des impôts et burn out même sans travailler.

Restatapas : vous ne pouvez plus bénéficier d'aucun avantage professionnel.

Salrapas : vous devez payer vos acquisitions en faisant l'appoint de liasses de billets.

Mano negra : déduisez de votre score, en fin de partie, tous les smiles de votre main.

Aveuglement : jouez puis piochez ensuite. Sauf si vous prenez la dernière carte de la défausse.

NB 1 : si vous piochez-posez une éphéméride, repiochez une carte pour compléter votre main.

NB 2 : l'effet de l'aveuglement se produit aussi avec la rivière (cf. éphéméride : lune bleue).

Alcatras : le malus prison peut vous être infligé sans être bandit ni condition particulière.

Défaussez ensuite (uniquement) la carte prison si vous la subissez. Ne peut s'appliquer qu'une seule fois.

Bisrepetitas : les malus maladie, burn out et accident vous font passer deux tours au lieu d'un.

Minus miserabilis : vous ne pouvez plus poser de salaire de niveau 1 - Non cumulable avec Maxus.

Maxus miserabilis : vous ne pouvez plus poser de salaire de niveau 4 - Non cumulable avec Minus.

NB : Maxus et Minus miserabilis ne s'appliquent pas avec les cartes spéciales (Casino, Anniversaire, etc.).

Désenchantement : annule l'effet permanent d'un objet magique ou d'une potion (les smiles compteront à la fin).

★ ANIMAUX, VOYAGES ET ENFANTS

Ces cartes ont les mêmes propriétés que dans le jeu de base, avec parfois des bonus.

Voyage en Transylvanie : gratuit pour le vampire.

Voyage en Atlantide : gratuit pour la sirène.

Voyage en Ecosse : gratuit pour le chasseur.

Voyage à Salem : gratuit pour la sorcière.

Péter : un smile en plus pour la fée.

Mertin : un smile en plus pour le magicien.

Buffy : un smile en plus pour le chasseur, ne peut pas être posée par le vampire.

Phénix : vaut double avec la potion de résurrection.

(loup-garou + phénix + potion de résurrection = 6 smiles)

Chauve-souris : vaut double pour le vampire.

Hibou : vaut double pour le magicien.

Rat : juste un rat !



Auteur et illustrations : Alexandre Seba

Aide féérique : Margot Rousseau-Aymard

© 2023 Smile Life