

# FAISEURS D'UNIVERS – Le ReBôÔt !

V 2.4.5 – Nicolas Maillet

## BUT DU JEU :

Le but est de créer le plus beau monde, le plus réussi. Pour cela, les joueurs doivent accumuler des cartes devant eux et gagner des points de victoire (*matérialisés par des étoiles sur les cartes*).

Le nombre de points de victoire est défini dès le début du jeu et dès qu'un joueur atteint ce nombre de points, la phase « FIN DE PARTIE » est déclenchée.

## LISTE DES CARTES :

Il existe 4 grandes familles de cartes et en voici une description.

### PERSONNAGES



Chaque personnage est unique et possède un pouvoir particulier précisé sur sa carte.

Chaque pouvoir est suffisamment puissant pour faire basculer un jeu. Ne le négligez pas et construisez votre stratégie autour de lui.

Certains pouvoirs permettent de récupérer des cartes. Ce type d'action ne peut être effectué qu'au moment où la carte ciblée est défaussée.

### MACHINES

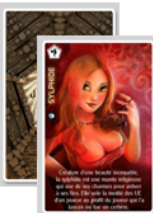


2 Grands types de machines sont répertoriés :

Les Machines permettant la pose d'une carte évolution : Créateur Biologique, Faiseur, Générateur d'Étoiles, Façonneur, Contrôleur  
(Si une telle machine est détruite, cela n'engendre pas la destruction de l'évolution liée).

Les Machines "Bonus" : Palais, Canon Ravageur, Généticienne, Écran de protection.

### RESSOURCES



Il existe 21 ressources différentes regroupées en plusieurs familles :

**Les Évolutions** : Permettant de créer son monde.

**Les Créatures** : D'attaque ou de défense, elles permettent de se protéger de ses ennemis ou d'envahir un adversaire.

**Les Pièges** : Placées sous une porte, un piège peut protéger les accès à son monde.

### PORTES



Les cartes Portes servent d'accès à chaque univers de joueur.

Ces portes sont le seul moyen d'avancer dans le jeu et de communiquer avec l'extérieur de votre monde et peut être aussi attaquer d'autres mondes !  
Mais il faut les ouvrir avec prudence car une seule porte est nécessaire aux joueurs ennemis pour envoyer autant de créatures qu'ils le souhaitent.

### DETAIL D'UNE CARTE

Symbole du type de carte

Titre de la carte

Texte de la carte



### LISTE DES SYMBOLES



PIEGES



CREATURE



EVOLUTION



MACHINE



PERSONNAGE

## DEBUT DU JEU :

### 1. Définir les règles de base

On définit le nombre de points de victoires qui seront nécessaires pour gagner la partie. Pour cela, vous pouvez vous référer au tableau ci-dessous qui vous donnera un nombre de points de victoire à atteindre suivant le nombre de joueurs et une durée de partie souhaitée (mais vous pouvez choisir par vous-même !)

Les points sont matérialisés par des ETOILES sur les cartes, vous en trouverez sur le Palais et les cartes d'Evolution, les machines ne rapportent PAS de points.

<b>Nb de joueurs</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Rapide (30min)	8	7	7	6	5
Standard (45min)	10	9	9	8	7
Longue (60min)	12	11	11	10	9

### 2. Piocher les personnages

Les cartes « *Personnage* » sont mélangées et on distribue aléatoirement une carte à chaque joueur. Le reste des cartes est rangé dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Chaque joueur peut poser sa carte « *Personnage* » face visible devant lui.

### 3. Préparer la zone des joueurs

Chaque joueur choisit **5 ressources** entre jetons « UE » et cartes « Ressources ».

Chaque joueur reçoit également **4 cartes « Porte »** qu'il place devant lui coté 'non active'.

Choisissez le premier joueur entre vous, il prendra le pion « *Seigneur* ».

### 4. Préparer la zone commune

Le reste des jetons « UE » sont posés au centre de la table et constituent la « Banque ».

On dispose aussi un tas de cartes composé des cartes « Ressources » restantes.

Les cartes « Machines » sont aussi posées face cachée au milieu de la table.



---

## TOUR D'UN JOUEUR

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur effectue les 4 étapes de son tour dans l'ordre défini ci-dessous avant que le prochain joueur ne joue.

1. **Le Pion Seigneur** : Le joueur qui démarre son tour prend le pion Seigneur et le place sur son personnage.
2. **Construire le marché** : Le joueur actif pioche assez de cartes pour constituer une rivière de 3 cartes Machines. Si le RAVAGEUR est pioché, voir la règle spéciale en page 6.
3. **Gérer ses portes** : Le joueur peut ouvrir ou fermer une ou plusieurs portes gratuitement.
4. **Faire ses actions** : Pour chaque porte, le joueur va pouvoir réaliser une action (soit un total de 4 actions). Soit il va réaliser une action extérieure en traversant ses portes (*avec une porte ouverte*) soit une action dans son monde (*avec une porte fermée*).

Il peut effectuer plusieurs fois la même action s'il le souhaite.

Le joueur va déplacer son pion Seigneur sur sa première porte et réaliser une action. Si la porte est fermée, il pourra réaliser une action dans son monde. Si la porte est ouverte, il est libre de la traverser pour réaliser une action extérieure ou bien ne pas bouger et réaliser une action dans son monde. (Nous voyons ainsi toute la stratégie qui s'annonce sur quelle porte ouvrir ou non et dans quel ordre afin d'optimiser son tour)

Quand l'action de la première porte est réalisée, le joueur déplace le pion sur la 2<sup>ème</sup> porte et fait une nouvelle action et ainsi de suite pour les 4 portes.

Voici le détail des actions possibles :

**ACTION DANS SON MONDE** : Le joueur peut poser devant lui dans son monde une carte de sa main :

- **Poser une Créature** : Chaque créature possède un pouvoir d'attaque et de défense. Quand un joueur décide de poser une carte créature devant lui dans son monde, il active automatiquement le pouvoir de défense de cette créature.
- **Poser un Piège** : une carte piège peut-être posée sous une porte active ou non FACE CACHÉE. Le joueur peut décider de poser un piège ou tout autre carte de sa main qui deviendra alors un *LEURRE*.
- **Poser une Evolution** : Si le joueur possède la machine adéquate (*définie sur la carte évolution*), il peut poser une évolution. Poser une évolution est le meilleur moyen d'atteindre la victoire.

**TRAVERSER LES PORTES** : En sortant de son monde, le joueur va pouvoir acheter et se réapprovisionner mais aussi pourquoi pas attaquer ! Voici le détail des actions possibles :

- **Aller à la banque** : le joueur peut aller à la banque et récupérer l'équivalent de 2 ressources entre cartes et UE. Ainsi il peut prendre soit 2 cartes, soit 2 UE, soit une carte et une UE.
- **Acheter une machine** : le joueur peut acheter une des machines disponibles. Il la rapatrie alors directement dans son monde et la pose devant lui.
- **Lancer une attaque** : Le joueur vise un monde d'un autre joueur et peut lancer autant de créature qu'il a de disponible devant lui dans son monde. Il ne peut pas utiliser de cartes de sa main dans cette phase : seules les cartes précédemment posées (*et donc créées*) peuvent être utilisées. (Cf. « Attaquer un monde »)  
L'action lancer une attaque doit être effectué sur UNE SEULE PORTE à la fois. Changer de porte provoque une nouvelle action.
- **Renouveler ses cartes** : Le joueur peut défausser de sa main autant que cartes qu'il le souhaite et en contrepartie pourra en piocher à raison de 1 carte piochée pour 2 défaussées.

5. **Nettoyer le Marché** : Si aucune machine n'a été acheté, le joueur défausse une machine de son choix.

---

#### LE RAVAGEUR :

Vous venez de piocher le Ravageur, arrêtez toute autre action !

Le Ravageur est une attaque globale sur tous les joueurs.

Le ravageur va attaquer les mondes et tenter de les détruire. **Il effectuera pour chaque monde un nombre d'attaques égal au nombre de portes actives !**

Quand une attaque est lancée, le Ravageur va tenter de détruire les évolutions de votre monde. Pour l'en empêcher vous pourrez le bloquer via :

- **Un Piège** qui sera détruit en contre partie
- **Un Robot de Combat** posé en défense et qui sera détruit en contre partie
- **Un Ecran de protection** et qui sera détruit en contrepartie. Si l'écran de protection est déployé contre le ravageur, il annule l'ensemble des attaques du ravageur contre le joueur possédant l'écran de protection.

A la fin de l'attaque, le Ravageur est défaussé et on remélange la pioche des machines avec les potentiels écrans de protections qui ont été utilisés durant la défense.

Une nouvelle carte machine est piochée en contrepartie.

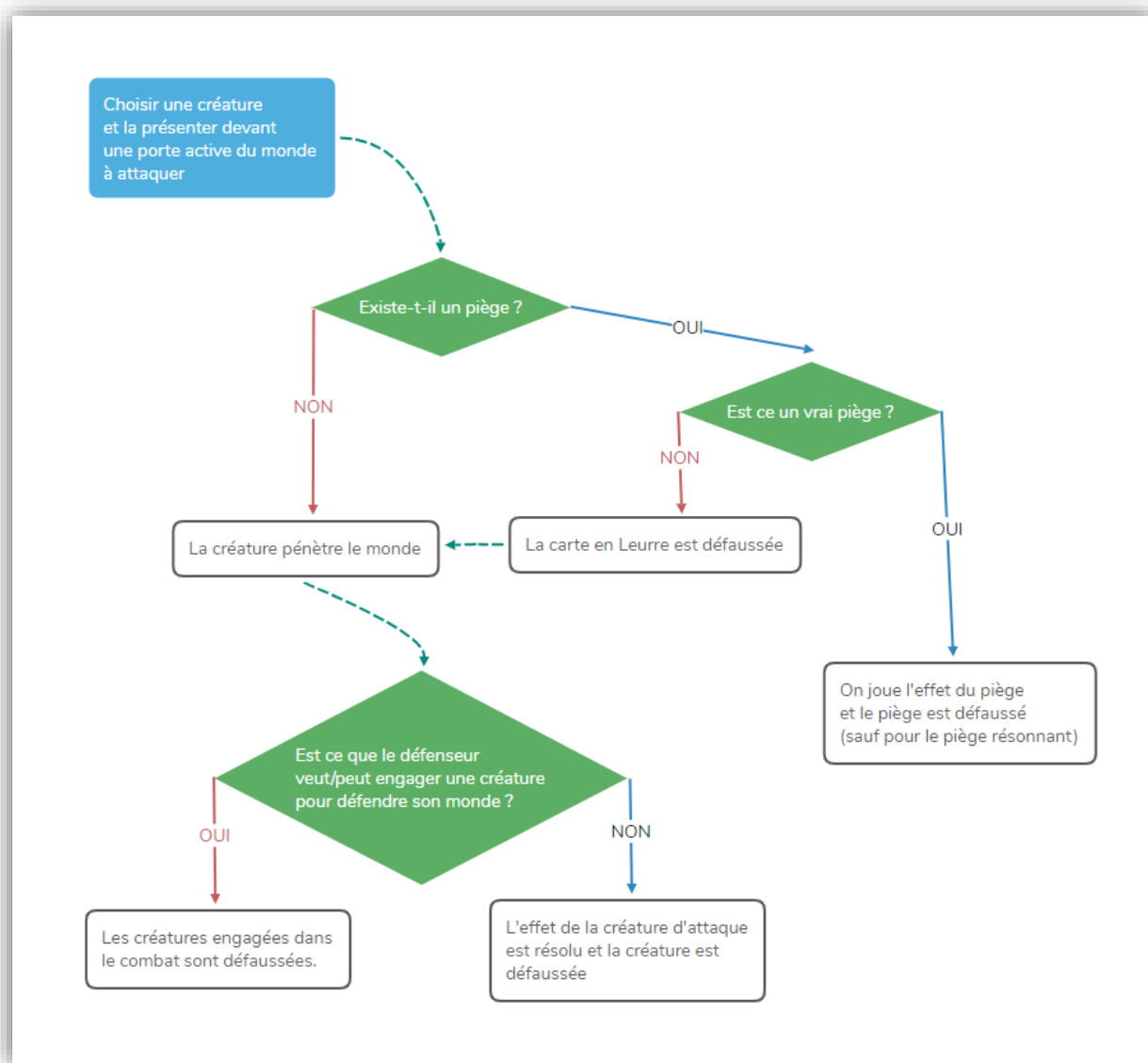
*Exemple : Au moment où la carte Ravageur est tirée, Nathan possède 2 portes ouvertes et 2 portes fermées. Une des deux portes est protégée par un piège. Le ravageur va donc lancer 2 attaques, la première va détruire le piège posé et la deuxième va traverser la porte afin d'atteindre le monde. Nathan décide de sacrifier un robot de combat qui explose sous l'impact. Le robot est défaussé, le monde est protégé mais désormais totalement ouvert et a la merci d'une attaque d'un vil seigneur !*

## ATTAQUER UN MONDE :

Être un Faiseur d'Univers c'est construire le plus beau monde mais aussi empêcher les autres de le construire. Pour cela, vous allez pouvoir attaquer les mondes adverses pour voler, détruire et même éradiquer les créatures adverses car parfois, la meilleure des défenses reste l'attaque !

Pour attaquer un monde, il suffit que vous et le monde cible possédiez au moins une porte ouverte et d'avoir au moins une créature à lancer dans l'attaque.

Le schéma ci-dessous explique de manière visuelle et simple le processus d'attaque :



Attention : Même si cela peut paraître évident, on ne peut engager une créature en défense que si son pouvoir de défense permet de protéger en tout ou partie de l'attaque.

***Exemple :** L'attaquant lance une Sylphide en attaque, le défenseur possède un Kworl, un Cerbère et un Robot de Combat. Le robot de combat, tout comme le Cerbère, n'a aucun effet contre l'attaque. Le joueur décide de sacrifier son Kworl qui tue la Sylphide : les deux créatures sont défaussées.*

## LISTE DES CARTES ET LEURS EFFETS :

### LES PERSONNAGES :

<b>Eloas le Prophète</b>	Au moment de piocher des cartes, peut en piocher une de plus et choisi celles qu'il garde (ressource ou/et marché)
<b>Jonokas l'hypnotiseur</b>	Peut dupliquer le pouvoir d'un autre personnage présent sur la table (un pouvoir copié remplace le précédent pouvoir)
<b>Kendra la Commerçante</b>	Acheter une machine coûte une UE de moins
<b>Khaldrim le Terrible</b>	Peut défausser une créature qui pénètre son monde lors d'une attaque
<b>Loyola la Sournoise</b>	Nouvelle action : Peut échanger sa main avec la pioche 1x/tour
<b>Oruken le Milliardaire</b>	Passage à la banque permet de prendre 3 ressources au lieu de 2
<b>Selrinn l'Aventurière</b>	Démarre avec une 4ème porte
<b>Shamari le Scientifique</b>	Les robots de combats et androïdes scientifiques sont une même créature, le seigneur peut choisir le pouvoir qu'il active
<b>Terrassa la Charmeuse</b>	Les effets de vol des créatures qui attaque Terrassa sont réduites à une carte et une UE.

### LES MACHINES :

<b>Contrôleur, Façonneur, Faiseur, Générateur d'étoiles, Créateur Biologique</b>	<b>4UE</b>	Aucun Changement
<b>Ecran de Protection</b>	<b>5UE</b>	Aucun Changement
<b>Généticienne</b>	<b>7UE</b>	La généticienne permet de piocher un nouveau personnage et cumuler les pouvoirs. Détruire la Généticienne ne détruit pas le personnage.
<b>Palais</b>	<b>7UE</b>	Aucun Changement – Le Palais ne peut être détruit

### LES CREATURES :

<b>Cerbère</b>	ATTAQUE	Se pose sur un personnage et bloque son pouvoir
	DEFENSE	Arrête l'attaque d'un robot ou androïde
<b>Sylphide</b>	ATTAQUE	Vol jusqu'à 3 UE chez l'adversaire
	DEFENSE	Tue un Cerbère posé sur son personnage.
<b>Androïde Scientifique</b>	ATTAQUE	Utilise une machine adverse à son compte
	DEFENSE	Répare une machine détruite (la machine n'est pas défaussée)
<b>Robot de Combat</b>	ATTAQUE	Détruit une machine ou une créature adverse
	DEFENSE	Protège une porte contre le ravageur.
<b>Kenshem</b>	ATTAQUE	Vol jusqu'à 3 Cartes dans la main de l'adversaire
	DEFENSE	Tue un Kworl posé sur une évolution
<b>Kworl</b>	ATTAQUE	Se pose sur une amélioration et la « bloque »
	DEFENSE	Protège contre l'attaque d'une Sylphide

## LES EVOLUTIONS :

Aucune modification sur les cartes. Les évolutions n'ont besoin que de la machine adéquate dans votre monde pour être posée.

A savoir : Si la machine est détruite, l'évolution, elle reste.

---

## FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'un joueur atteint le score nécessaire pour gagner, un dernier tour est engagé et se finit quand le joueur précédent le joueur qui a atteint le premier le nombre de points à atteindre a terminé son tour.

**Durant ce dernier tour de joueurs, le ravageur, si il est pioché est inactif !**

En cas d'égalité, voici les règles de victoire entre les ex-aequo :

- Celui qui a le plus d'évolutions mais en cas d'égalité,
- Celui qui a un Palais mais en cas d'égalité,
- Celui qui a le plus d'UE mais en cas d'égalité,
- Celui qui a atteint le score le plus haut en premier.