

110 CARTES, 30 JETONS
À PARTIR DE 8 ANS
DE 2 À 6 JOUEURS
EN 45 MIN

les faiseurs d'Univers

NICOLAS MAILLET
06.07.81.33.71
nicolas@maillet.eu
45500 SAINT GONDON

Ne sentez vous pas l'odeur du pouvoir entre vos mains ?

L'envie inéluctable de devenir un Dieu ?

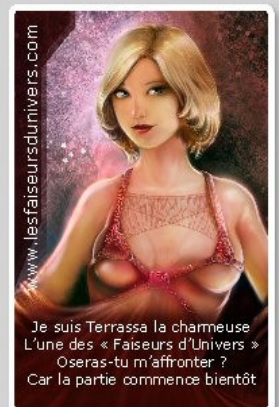
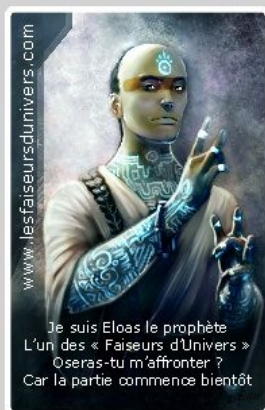
Incarnez l'un de ces 10 êtres supérieurs qui ont la possibilité de créer leur propre univers et démontrez que vous êtes le seul digne de cette technologie !

Faites évoluer votre planète et communiquez au travers de portes dimensionnelles vers d'autres mondes pour commercer ou bien envahir, voler ou détruire ...

A moins que vous ne soyez pris de vitesse...

Grâce à des mécaniques simples, originales et diversifiées, des parties jamais identiques et des rebondissements à chaque instant, « *Les Faiseurs d'Univers* » offre de nouvelles perspectives de jeu.

Plongez dans ce monde futuriste illustré par David Revoy, construisez votre monde et ralentissez vos adversaires car un seul d'entre vous sera le vainqueur.



Auto-édité une première fois à 1000 exemplaires en 2008 et épuisé au bout de seulement 6 mois, le jeu de cartes « *Faiseurs d'Univers* » a été créé dans un premier temps pour soutenir une association défendant le jeu de rôles THOAN de 1995. Le jeu, son concept et ses illustrations sont tous sous la propriété d'une seule personne, Nicolas Maillet (*auteur du jeu*), ce qui permet de pouvoir le reproduire sans soucis. Le jeu est estampillé « *Inspiré de la Saga des Hommes Dieux de Philip José Farmer* » mais une rapide mise à jour du Lore et de quelques textes permettra de s'affranchir de ce besoin de droit.



Fort de tous les retours et de l'évolution du jeu de société depuis plus de 10 ans, les règles ont été totalement réécrites pour offrir une expérience en adéquation avec le joueur d'aujourd'hui et en gommant ses erreurs de jeunesse

Le jeu se veut encore plus **dynamique** et moins chaotique.

Les **interactions** entre les joueurs seront toujours très fortes et le tour d'un joueur est **rapide** et stratégique. Construire sur le long terme mais aussi réagir et corriger son jeu tour après tour.

Les règles sont extrêmement rapides à assimiler (*moins de 5 min*) et le jeu peut être joué en plusieurs « modes » (*partie rapide , partie standard, partie longue*).

N'hésitez pas à me demander une démo ou même les règles du jeu !

CRITIQUES DE 2008 DANS LA PRESSE :

www.scifi-univers.com (8.5/10)

« Franchement, ce jeu est une totale réussite. Très accessible par son système de règle intuitif, avec sa mécanique simple mais non dénuée de sens tactique, il est apte à satisfaire à la fois le grand public comme les gamers les plus acharnés. »

Mana Rouge—Mai 2008

« Un mélange subtil et hybride. Une très grande réussite grâce à la simplicité des mécanismes et des cartes qui proposent pourtant un nombre extrêmement riche de combos et stratégies. Une sacrée bonne surprise qui rend hommage à l'œuvre de PJ Farmer »

