

TOUR D'UN JOUEUR

1. Construire le marché : Le joueur actif pioche assez de cartes pour constituer une rivière de 3 cartes Machines.

Si la nouvelle machine piochée est le RAVAGEUR, voir la règle spéciale en page 6.

2. Gérer ses portes : Le joueur peut ouvrir ou fermer une ou plusieurs portes gratuitement.

3. Faire ses actions : Pour chaque porte, le joueur va pouvoir réaliser une action (soit un total de 3 actions).

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

ACTION DANS SON MONDE :

Poser une Créature (action défense activée)

Poser un Piège

Poser une Evolution

TRAVERSER LES PORTES (porte active) :

Aller à la banque (piocher 2 ressources)

Acheter une machine

Lancer une attaque (avec X créatures)

Renouveler ses cartes (2 pour 1)

4. Nettoyer le Marché : Si aucune machine n'a été acheté, le joueur défause une machine de son choix.

LISTE DES CARTES ET LEURS EFFETS :

LES MACHINES :

COUT

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

LES CREATURES :

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

LES RÈGLES DE VICTOIRE ENTRE LES EX-AEQUO

Gagne celui qui a le plus d'évolutions, mais en cas d'égalité

Gagne celui qui a un Palais, mais en cas d'égalité

Gagne celui qui a le plus d'UE, mais en cas d'égalité

Gagne celui qui a atteint le score le plus haut en premier.

LE RAVAGEUR :

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 une évolution de votre monde.

Pour l'en empêcher vous pourrez le bloquer via :

Un Piège qui bloquera **une attaque** qui sera détruit en contre partie.

Un Robot de Combat posé en défense qui bloquera **une attaque** et qui sera détruit en contre partie.

Un Ecran de protection qui peut protéger de **toutes les attaques** du Ravageur et qui sera détruit en contre partie.