

## Résumé d'un tour de jeu

### Phase 1 : Achat de machines

- On pioche une carte machine qu'on pose sur la table face visible
- Chaque joueur mise un certain nombre d'UE poing fermé devant lui pour acheter la machine
- Le joueur ayant l'enchère la plus haute récupère la machine et ouvre le nombre de portes nécessaires.
- Les joueurs répètent cette phase pour une seconde machine

### Phase 2 : Actions

**1. Pioche :** A son tour, chaque joueur a le choix entre tirer 2 cartes «*Ressources*», prendre 2 pions «*UE*» ou bien prendre un de chaque.

**2. Actions :** A son tour, chaque joueur peut jouer des cartes qu'il a en main, jusqu'à ce qu'il ne veuille plus ou ne puisse plus agir.

Le joueur peut alors réaliser les actions suivantes :

- **Jouer une/des carte(s) créature** (défendre son monde, attaquer un monde, détruire une machine d'un adversaire, etc.)
- **Piéger une porte**
- **Poser une carte « Evolution »**
- **Se défausser**
- **Activer une porte**

### Cartes Actions

Chaque joueur peut, à n'importe quel moment, jouer une ou plusieurs cartes « Actions »

### Le vainqueur

Si, à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé le nombre de points de création requis, la partie s'arrête.



## REGLE DE JEU

Sur Errekanzaar, les Tellins vivent dans la luxure et la technologie. Avec des millénaires d'avance sur les terriens, ils peuvent aujourd'hui vivre éternellement et les plus chanceux peuvent même créer un monde entier pour eux.

Le Conseil Suprême dirige le peuple Tellin et contrôle les mondes adjacents. Mais Janis, un des membres du Pouvoir Suprême est mort dans des circonstances étranges. Il faut élire un nouveau Tellin pour avoir 9 membres au Conseil.

Le Conseil choisit alors plusieurs candidats. Chacun se verra attribuer un « **Créateur d'Univers** », une machine capable de modifier l'espace-temps et modeler un endroit pour y créer un monde.

Le premier qui construira son monde gagnera sa place dans le Conseil. Et déjà, partout sur Errekanzaar, on ne parle que du vainqueur de cette épreuve sans merci. De ces Tellins avides de pouvoir. Déjà un nom circule sur Errekanzaar.

On les nomme « **Les Faiseurs d'Univers** »

*Inspiré de la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer*

Créé par Nicolas Maillat

Aidé de Séverine Reuillard

Illustrations originales de David Revoy

Remerciements à Hervé Dubourg - Cédric Doger - Marilyn Cittadini

Retrouvez nous sur <http://www.lesfaiseursdunivers.com>

Copyright 2008 © - PYGMOO - <http://www.pygmoo.com>

Pygmoo SARL - Société au capital de 4000 Euros -1 rue du Drac 38120 Saint-Egrève  
RCS Grenoble 502 396 773 - APE 6201Z

## Contenu du jeu :

Le jeu de cartes « *Les Faiseurs d'Univers* » est composé de :

- 110 cartes à jouer
  - 10 Cartes « *Personnages* »
  - 18 Cartes « *Machines* »
  - 15 Cartes « *Portes* »
  - 67 Cartes « *Ressources* »
- 30 jetons bleus « *Unités d'Energie* » (UE)
- 1 pion noir « *Preum's* »
- 1 règle de jeu

## But du jeu :

Vous êtes un des « *Faiseurs d'Univers* » et votre but est d'être le premier à construire un monde. Pour ce faire, vous devez obtenir des Machines de création et faire évoluer votre monde tout en gênant vos adversaires.

## Début du jeu :

Chaque joueur se voit attribuer 5 jetons « *UE* » et 5 cartes « *Ressources* ». Le reste des jetons « *UE* » sont mis de côté et constituent la « *Banque* ».

Chaque joueur reçoit également 3 cartes « *Porte* » qu'il place devant lui, à raison de 2 cartes coté 'non active' et une coté 'active'. Le joueur le plus jeune obtient le pion « *Preum's* ».

On dispose un tas de cartes composé des cartes « *Machines* » et un tas composé des cartes « *Ressources* ». Les cartes « *Personnages* » sont mises de côté.

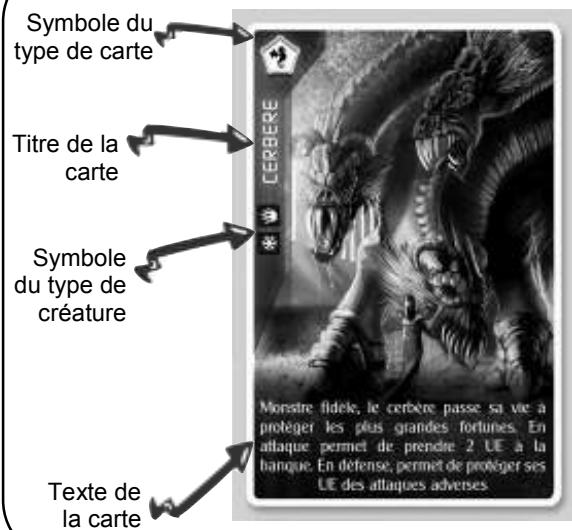
## Les Personnages :

On mélange les cartes « *Personnages* » puis, une fois les cartes mélangées, chaque joueur choisit l'une d'elles face cachée. Une fois la carte piochée, chaque joueur peut lire à voix haute son personnage et le ensuite le poser devant lui face visible.









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.

## DETAIL D'UNE CARTE



## LISTE DES SYMBOLES

	PIEGES		CREATURE
	ACTION		EVOLUTION
	CREATURE D'ATTAQUE		CREATURE DE DEFENSE
	MACHINE		PERSONNAGE

#### Activer une porte

A son tour, un joueur peut – s’il le désire – activer une ou plusieurs de ses portes en retournant simplement la carte « *Porte* » concernée sur la face ‘active’.

**ATTENTION : l'inverse n'est pas possible et une porte active ne peut jamais être désactivée !**

#### Détruire une machine adverse

Certaines créatures ou certaines cartes « *Action* » permettent de détruire des machines adverses. Quand un joueur se fait détruire une machine, il doit compter les cartes qu’il a en main : s’il en possède plus de 8, alors il doit défausser obligatoirement la moitié d’entre elles, arrondi au nombre inférieur.

*Note : Certaines cartes possèdent une action utilisant la formule « la moitié de ... ». Dans ces cas, les moitiés sont toujours arrondies au nombre inférieur.*

#### **FIN DU TOUR**

Quand un joueur a terminé ses actions, il passe la main au joueur à sa gauche. Ce dernier joue alors et ainsi de suite jusqu’à la fin du tour de table. Le joueur qui avait débuté le tour passe alors le pion « *Preum's* » au joueur à sa gauche et un nouveau tour débute : c’est le moment d’une nouvelle phase d’achat.

#### **FIN DE PARTIE**

Si, à la fin d’un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé le nombre de points de création requis, la partie s’arrête.

- Si un seul joueur a atteint ou dépassé le nombre de points requis, il est déclaré vainqueur.
- Si plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé le nombre de points requis, celui possédant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d’égalité, le joueur ayant atteint en premier le nombre de points requis gagne.

#### Les points de créations sont notifiés sur les cartes par des étoiles :

Les cartes « *Machine* » rapportent de 0 à 3 points de création.

Les cartes « *Evolution* » rapportent 2 points de création.

*Le tableau ci-dessous est une proposition que vous pouvez modifier en commun accord avec les joueurs pour chaque partie.*

Nombre de joueurs	Nombre de points requis pour réclamer la victoire
3	11
4	9
5	7

#### **Déroulement du jeu :**

**Le jeu se divise en tours. Un tour est composé, dans l’ordre, d’une phase d’achat et d’une phase d’action.**

#### **PHASE D’ACHAT :**

Prenez une carte « *Machines* » dans la pioche, et posez là face visible sur la table.

Chaque joueur mise alors pour acheter la machine : pour ce faire, il met dans son poing le nombre d’ « *UE* » qu’il souhaite miser. Quand tous les joueurs ont tendu leur poing fermé vers le centre de la table de jeu, ouvrez tous les poings et révélez ainsi vos mises.

Le joueur qui a proposé l’enchère la plus haute remporte la carte « *Machine* », et sa mise retourne à la banque. Les autres mises retournent dans les mains de leurs propriétaires.

En cas d’égalité, les ex-aequo se livrent à une nouvelle enchère entre eux. Si l’égalité dure plus de 3 fois, la vente est annulée et la machine retourne dans la pioche.

L’achat d’une machine oblige le joueur à la rapatrier immédiatement sur son monde. Il doit pour cela activer autant de portes que spécifié sur la carte « *Machines* » qu’il vient de remporter. Le joueur retourne simplement une ou plusieurs cartes « *Portes* » qu’il a devant lui sur la face ‘active’.

Le joueur a le choix des portes qu’il active. Une fois ce devoir rempli, il pose sa carte « *Machine* » nouvellement acquise devant lui dans son monde.

Un joueur peut avoir dans son monde autant de cartes « *Machine* » qu’il le souhaite, même si elles sont identiques : tous les points de création des cartes « *Machine* » comptent.

Quand deux machines ont été mises aux enchères, on passe à la phase d’action.

#### **Remarques sur les machines :**

Le Palais ne peut pas être détruit, ni par un canon ravageur, ni par aucune créature. Si un second palais est installé sur un monde, celui-ci ne rapporte plus qu’un seul point de victoire.

Le Canon Ravageur ne peut être utilisé contre un monde que si celui-ci possède une porte active non piégée.

### **PHASE D'ACTION :**

Durant cette phase, les joueurs vont pouvoir réaliser des actions en utilisant les cartes qu'ils ont en main. Comme son nom l'indique, le joueur disposant du pion « *Preum's* » commence.

**1. Pioche :** A son tour, un joueur a le choix entre tirer 2 cartes « *Ressources* », prendre 2 pions « *UE* » ou prendre un de chaque.

**2. Actions :** A son tour, un joueur peut jouer des cartes qu'il a en main, jusqu'à ce qu'il ne veuille plus ou ne puisse plus agir.

#### Jouer une carte créature

Les cartes créatures peuvent être jouées pour attaquer un monde (cf. *attaquer un monde*). Le joueur est libre d'en jouer autant qu'il souhaite que ce soit sur différents mondes ou le même.

Si cela est précisé sur la carte, une créature peut aussi servir à la défense : dans ce cas le joueur la pose devant lui, dans son monde. Une créature ainsi posée en défense peut tout à fait être lancée en attaque au tour suivant.

**ATTENTION : Un joueur ne peut avoir deux créatures de défense identiques sur son monde.**

#### Piéger une porte

Pour piéger une porte, le joueur place une carte « *Piège* », face cachée, sous l'une de ses portes. Un joueur peut piéger une porte active ou inactive, et peut piéger toutes ses portes s'il le désire. Une carte posée sous une porte ne pourra plus être récupérée par son propriétaire.

**ASTUCE :** Puisqu'elles sont installées face cachée, les joueurs sont libres de placer *n'importe quelle carte* sous une porte, que ce soit une carte « *Piège* » ou non. Une carte posée en dessous d'une porte et qui n'est pas un piège ne stoppera pas une créature qui tenterait de passer, mais jouera un rôle de leurre qui peut dissuader vos adversaires de tenter l'attaque.

#### Attaquer un monde

Pour attaquer un monde, le joueur doit poser une carte « *Créature* » devant une porte active adverse en espérant que sa créature pourra traverser le passage inter-dimensionnel.

- Si la porte n'est pas piégée, la créature pénètre sur le monde attaqué, et les effets de la créature sont appliqués immédiatement. La créature est ensuite défaussée.

- Si la porte est piégée, le joueur attaqué doit révéler la carte qu'il a placée sous la porte.

- Si cette carte se trouve réellement être une carte « *Piège* », les effets du piège s'appliquent puis la carte est défaussée (sauf mention spéciale notée sur la dite carte).

- Si cette carte est un leurre, elle est défaussée et la créature pénètre sur le monde. Les effets de la créature sont appliqués immédiatement, puis la créature est défaussée.

**ATTENTION : Il est interdit d'attaquer un monde lors du premier tour de jeu.**

#### Poser une carte « Evolution »

Pour poser une carte « *Evolution* » dans son monde, le joueur doit utiliser la carte « *Machine* » correspondante. La machine à utiliser est indiquée au bas de la carte « *Evolution* ».

- Soit le joueur possède la machine en question sur son monde, auquel cas il a le droit de poser sa carte « *Evolution* » sans autre forme de procès.

- Soit le joueur ne la possède pas et il peut alors tenter d'utiliser la machine d'un adversaire grâce à un Androïde scientifique (carte créature). Pour ce faire, il doit faire pénétrer l'androïde dans l'univers concerné (cf. « *attaquer un monde* »).

**ATTENTION : Un joueur ne peut pas avoir deux cartes « Evolution » identiques sur son monde.**

#### Utiliser une carte « Action »

Vous pouvez utiliser les cartes « *Action* » à n'importe quel moment du jeu, à votre tour ou durant le tour de vos adversaires, durant la phase d'achat ou la phase d'action.

Vous pouvez également jouer ces cartes sur un adversaire sans avoir besoin de pénétrer son univers, et donc sans avoir besoin qu'il y ait une porte active pour traverser.

#### Se défausser

Durant son tour, un joueur peut échanger des cartes de sa main avec la pioche à raison de 3 cartes défaussées pour une carte piochée.