



GENEGRAFTER

Matériel

54 cartes

6 dés de défense bleus

6 dés d'attaque rouges

4 plateaux de jeu joueur

1 un carton prédécoupé

12 marqueurs d'attaque

12 marqueurs de défense

1 livre de règles



Règles



54 cartes



Introduction

Le monde tel que nous le connaissons, a beaucoup changé, des être avec des capacités extraordinaires étaient tapis dans la frange de la société, pendant que d'autres transformaient le monde à leur image. Avec les Progrès technologique, il est devenu difficile de faire disparaître la connaissance de l'existence de ces individus. Et avec l'augmentation de la population de ces être surpuissants, il est devenu difficile pour les gouvernement de contrôler ces personnes. Plongez dans un monde de secret et manipuler ces êtres surpuissant pour combattre vos ennemis. C'est a vous de voir si vous combattrez pour le bien ou le mal, mais quelque soit votre choix, soyez sur qu'une autre faction est prête a vous montrez vos erreur de trajectoire. Avec des entités si puissantes, dans un monde qui change aussi vite, rien n'est ce qu'il semble être. Bienvenue dans le monde de GENEGRATER.

Objectif

Être le joueur qui possède le plus de Marqueur génétique à la fin du jeu.

Débuter

Cette partie vous indique comment préparer une partie.

Être prêt à jouer est facile, rester vivant est un autre problème.

1. Donnez à chaque joueur un plateau de jeu
2. Chaque joueur place 3 marqueurs d'attaques et 3 marqueurs de défenses sur son plateau
3. Retirez du paquet de 54 cartes les cartes comportant un icône



ainsi que les 3 cartes représentant une chaîne d'ADN

4. Mélangez le paquet et donnez 5 cartes à chaque participant.

5. Remettez les cartes avec l'icône et les chaînes DNA dans le paquet et mélangez.

6. Positionner le paquet face cachée entre les joueurs, lancez un dé pour déterminer qui commence.

Comment jouer

Phase de jeu

Chaque joueur effectue les actions suivantes à son tour

1. Piochez une carte
2. Jouer un personnage
3. Combattre
4. Défausse

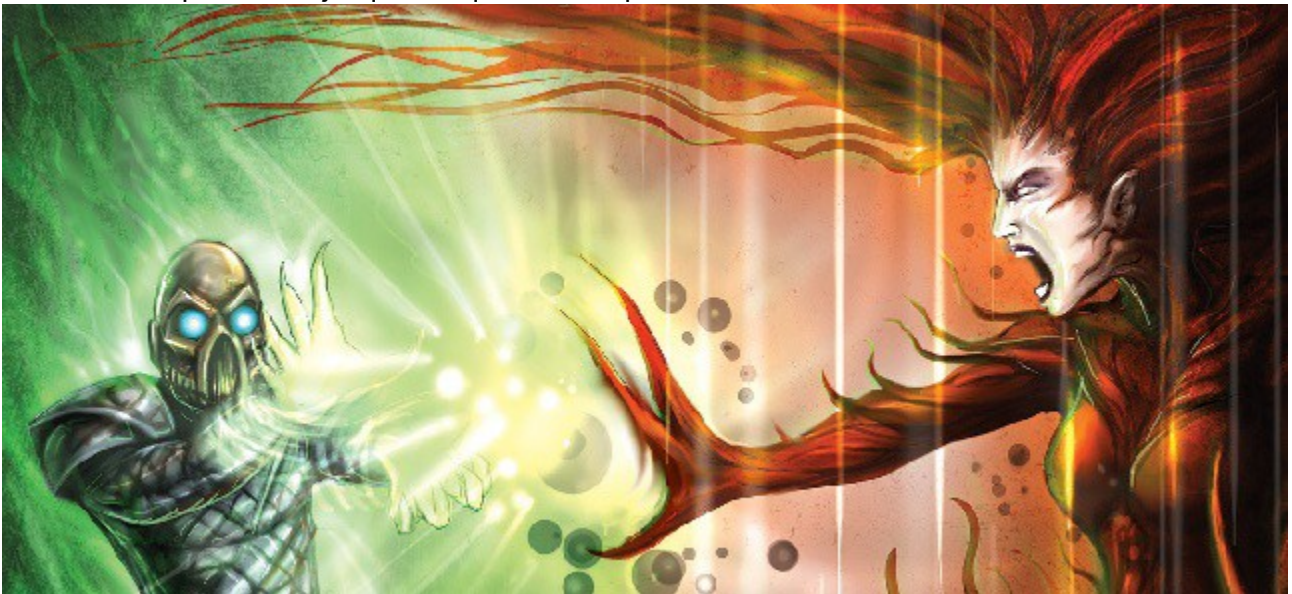
Piochez une carte

Si la carte que vous piochez est une carte événement, montrez-la à tous les joueurs et suivez les instructions. Une fois cela fait, piochez une autre carte,

Si la carte est une chaîne ADN, placez la carte entre les joueurs et piochez une autre carte.



Continuez ce processus jusqu'à ce que la carte piochée ne soit ni une carte DNA ni un événement



Jouer un Personnage

Les joueurs peuvent jouer jusqu'à 3 personnages par tour, ils sont obligés d'en jouer au moins un, s'il en ont la possibilité

Combattre

Si à votre tour vous avez des personnages en jeu, vous pouvez combattre vos adversaires. Vous ne pouvez combattre chaque adversaire qu'une fois par tour, mais vous pouvez en combattre plusieurs. Vous choisissez l'ordre dans lequel vous allez affronter vos ennemis.

1. Annoncer quel adversaire vous souhaitez combattre
2. Annoncez lequel de vos personnages vous envoyez au combat
3. Annoncer quel personnage adverse vous attaquez
4. Jouez des cartes capacités faces cachées à tour de rôle en commençant par le joueur qui défend. Au lieu de jouer une carte capacité, vous pouvez prendre un marqueur attaque ou défense

situé sur votre carte joueur et l'ajouter a votre valeur de combat. Continuez à jouer jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de cartes ou de marqueur a joueur , ou bien que les deux joueurs ne souhaitent plus jouer.

5. Ensuite révélez la dernière carte capacité jouée et appliquez en les effets, puis passez a la suivante, jusqu'à ce que toutes les cartes soit révélées.

6. L'attaquant ajoute le nombre dés indiqués sur les cartes capacités jouées, ainsi que sur ses marqueurs et sur sa carte personnage à la rubrique attaque. Le défenseur ajoute le nombre dés indiqués sur les cartes capacités jouées, ainsi que sur ses marqueurs et sur sa carte personnage à la rubrique défense. Lorsqu'un personnage utilise une capacité qui correspond a son super pouvoir, il ajoute le nombre de dé indiqué à coté de l'icône super pouvoir.

7. les deux joueurs lancent leur dés, le total le plus élevé remporte le duel, en cas d'égalité le défenseur gagne.

8. La carte du personnage perdant est tournée de 90 degrés, afin d'indiquer qu'il a pris des dommages

9. Chaque joueurs prend les personnages qu'il a tué, et les placent dans sa réserve Génétique.

Défausse

Si vous avez plus de 7 cartes en mains, défaussez les cartes en excès.

Rempportez la partie

Quand la troisième carte chaine ADN est piochée la partie se termine, comptez les marqueurs génétiques contenu dans votre réserve génétique (attention certaine carte en comporte plus d'1), ajoutez à ce nombre le nombre de marqueur encore présent sur votre plateau de jeu divisé par 2. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne, en cas d'égalité le joueur avec le plus de personnage survivant gagne, s'il y a encore égalité départagez les joueurs par un lancez de dé.

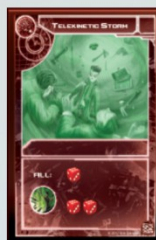
CARTES ET PLATEAU



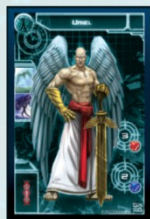
CHAINE D'ADN
le jeu s'arrête quand la troisième
carte est piochée



CARTE EVENEMENT
à jouer Immédiatement



CARTE CAPACITE
ajoute des dés lors
des combats



CARTE PERSONNAGE
les héros qui se combattent



CARTE PLATEAU DE JOUEUR
sert à stocker des marqueurs

EXPLICATION DES CARTES

CARTE PERSONNAGE



CARTE CAPACITE



CARTE EVENEMENT



Règles spéciale et FAQ

Règle d'or : si une carte contredit la règles, le texte de la carte à raison.

Complément sur les cartes :

Heal Minor Wound: cette carte est résolue après que tous les dommages soient infligés.

Lucky shot et *Roll Again* : peuvent être utiliser sur n'importe quel dés pendant un combat. Les effets restent en jeu jusqu'à ce qu'ils puissent être appliqués

FAQ

J'utilise Super Punch , avec un Personnage qui a Super Force comme pouvoir combien j'ajoute de dés, 2 ou 3 ?

On ajoute deux dés, l'effet n'est pas cumulatif.

Que veut dire soigner ?

Soigner veut dire faire reprendre à une carte blessée, (qui a pivoté de 90 degrés son orientation normale).

Pouvoir

Régénération: au lieu d'être placé dans la réserve de marqueurs génétiques un personnage qui possède ce pouvoir est remélangé avec le paquet de carte, lorsqu'il est battu.

Pouvoir infini: un personnage avec ce pouvoir peut utiliser les cartes capacités comme s'il possédait le super pouvoir correspondant.



carte événement



carte capacité



carte personnage



marqueur génétique



marqueur attaque/dé



marqueur défense/dé

CAPACITE



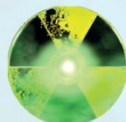
- mentale



-énergie



-physique



Manipulation des Radiations



Clairvoyance



Chance



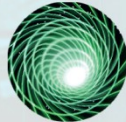
Vol



Manipulation de l'Ombre



Manipulation Kinétique



Téléportation



Régénération



Pouvoir Infini



Télépathie



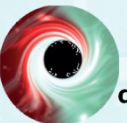
Pyrokinésie



Manipulation de la Gravité



Télékinésie



Manipulation de l'Antimatière



Manipulation de l'Electricité



Manipulation de la Lumière



Super Force



Cryokinésie

Règle Bonus Kickstart

Les GEAR ou équipement :






Ils sont mélangés avec le paquet de carte, un personnage ne peut avoir qu'un Gear par emplacement indiqué, torse, jambe, bras,ect... Il sont joués au tour du joueur et ont un effet permanent(jusqu'à la mort du porteur).

Afin de profiter des équipements plus longtemps, vous pouvez choisir de donner 2 points de vie a chaque héros, la première blessure fait tourner le personnage de 90°, la deuxième de 180° et le tue.



Le dé Spécial :

Le dé spécial peut être utilisé une seule fois par partie, et même pendant le tour adverse.

	Prenez un personnage de votre réservoir génétique et placez le en jeu directement.
	Un adversaire de votre choix défause une carte.
	Piochez une carte.
	Vous pouvez choisir un personnage de votre réserve génétique et l'ajoutez sur un personnage en jeu. Le personnage en jeu gagnera les pouvoirs et les marqueurs génétiques.
	Choisissez un personnage, il pourra utiliser n'importe quel pouvoir comme s'il avait le Pouvoir Infini.

ALL: Le joueur ciblé relance un dé

 Le joueur ciblé relance deux dés


© 2012 Erik Dahlman

ALL: Doublez la valeur de n'importe quel dé

 Doublez la valeur de deux dés

© 2012 Erik Dahlman

ALL: Doublez la valeur de n'importe quel dé

 Doublez la valeur de deux dés


© 2012 Erik Dahlman

ALL: Le joueur ciblé relance un dé

 Le joueur ciblé relance deux dés


© 2012 Erik Dahlman

ALL: Soignez un personnage.

 Soignez deux personnages

© 2012 Erik Dahlman

ALL: Soignez un personnage.

 Soignez deux personnages

© 2012 Erik Dahlman

Défaussez toutes les cartes équipements en jeu.

© 2012 Erik Dahlman

Chaque joueur défausse au hasard un Personnage qu'il contrôle.

© 2012 Erik Dahlman

Le joueur qui a le plus de marqueurs génétiques échange sa réserve de marqueurs génétiques avec le joueur qui en a le moins.

© 2012 Erik Dahlman

Le joueur qui a le plus de marqueurs génétiques échange sa réserve de marqueurs génétiques avec le joueur qui en a le moins.

© 2012 Erik Dahlman

Chaque joueur place une carte choisie aléatoirement de sa réserve génétique dans la défausse.

© 2012 Erik Dahlman

Chaque joueur place une carte choisie aléatoirement de sa réserve génétique dans la défausse.

© 2012 Erik Dahlman

Ajoutez 1  contre les Attaques de 

© 2012 Erik Dahlman

Chaque joueur défausse une carte.

© 2012 Erik Dahlman

Jouez cette carte, durant un combat, face cachée comme une capacité. Défaussez tous les personnages du combat.

© 2012 Erik Dahlman

protège des dégâts de 

© 2012 Erik Dahlman

protège des dégâts de 

© 2012 Erik Dahlman