



GENEGRAFTER

JEU AVANCE

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



x 6

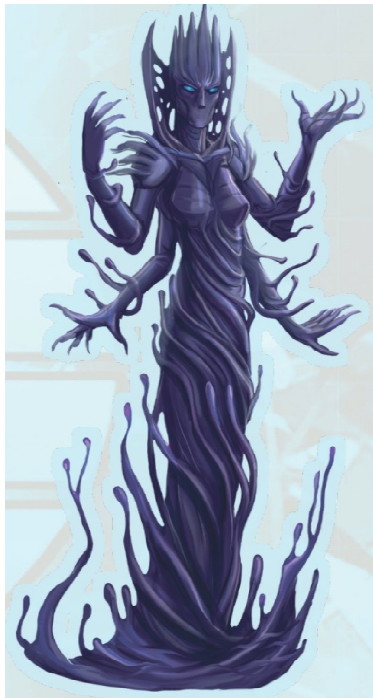


x 6



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 combattez 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. Bienvenu dans le monde de GENEGRATER.



Objectif

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

Pré partie

Choisissez le nombre de



que vous allez utiliser pour la partie

1-2 cartes : JEU SIMPLE, jeu avec peu de hasard

3-4 cartes : DIFFICULTE MOYENNE, ce nombre de carte évènement permet d'ajouter un élément significatif de hasard qui nécessite un minimum adaptation.

5 et + : JEU DIFFICILE, avec ce nombre de carte évènement, il est difficile de prévoir les choses donc attention.

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. Placez le dé spécial, sur votre plateau, ainsi qu'un dé normal sur la face 6/ ce dé indique le nombre de point de vie de départ du joueur (qui est de 6)



4. Retirez du paquet de 54 cartes les cartes comportant un icône

ainsi que les 3 cartes représentant une chaîne d'ADN

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

6. Divisez le paquet restant en 3 tas, placez une carte ADN, sur chaque tas, repartissez équitablement les cartes évènement par tas, mélangez chaque tas, et regroupez les.

7. 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 trois cartes

2. Jouer un personnage

3. Combattre

4. Défausse

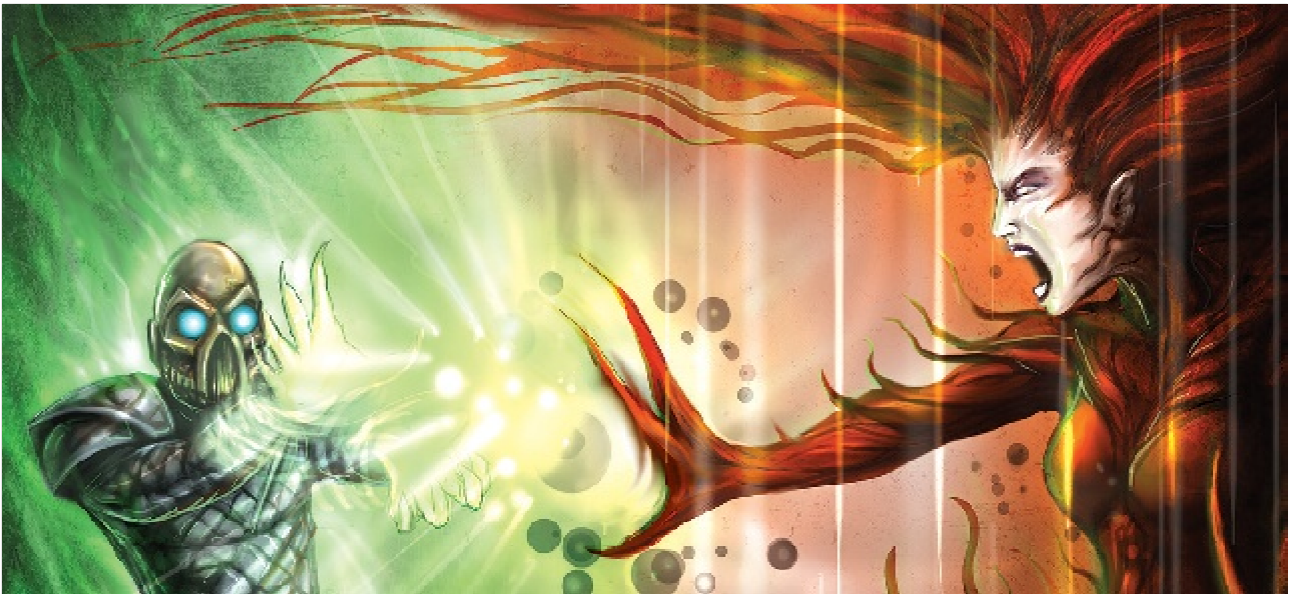
Piochez trois cartes

Si la carte que vous piochez est une carte évènement, 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 résolvez la **PHASE GENEGRATER**, et piochez une autre carte.

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



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

Les personnages ne peuvent attaquer le tour où ils entrent en jeu, mais ils peuvent défendre. Ces personnages sont dit fatigués.

Si le joueur possède des équipements, il peut en jouer un immédiatement.

On ne peut jouer qu'un équipement par tour.

Carte capacité

Le paragraphe suivant décrit comment se déroule un combat.

Lors d'un combat les joueurs utilisent des capacités en jouant des cartes capacités. Chacune de ces cartes appartient à une catégorie de carte représentée par la sphère colorée située sur le coin supérieur gauche. Il existe 3 couleurs donc trois catégories.

Si la couleur de la sphère de la carte capacité est la même que la couleur d'un des marqueurs génétiques du personnage, ce personnage peut relancer un dé durant le combat. Si plusieurs cartes capacités jouées par le personnage ont une sphère colorée de la même couleur que l'un des marqueurs génétiques du personnage, alors le personnage aura autant de relance que le nombre de sphères colorées de/des bonnes couleurs.

L'attaquant utilise ses relances en premiers, si la relance donne un résultat inférieur garder le résultat précédent.

Combattre

Si à votre tour vous avez des personnages en jeu, vous pouvez combattre vos adversaires, Vous pouvez combattre autant d'adversaire que vous le souhaitez si vous avez assez de personnage pour le faire.

Vous choisissez l'ordre dans lequel vous allez affronter vos ennemis.

1. Annoncer quel adversaire vous souhaitez combattre
2. Annoncer lequel de vos personnages vous envoyer au combat, vous pouvez choisir n'importe lequel de vos personnages s'il n'est pas fatigué. Résolvez les attaques l'une après l'autre
3. Le défenseur indique quel personnage défend
4. Jouez des cartes capacités faces cachées à tour de rôle en commençant par le joueur qui attaque. Au lieu de jouer une carte capacité, vous pouvez prendre un marqueur attaque ou défense situé sur votre carte joueur et l'ajouter à votre valeur de combat. Continuez à jouer jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de cartes ou de marqueur à jouer, 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 à la suivante jusqu'à ce que toutes les cartes soient révélées.
6. L'attaquant ajoute le nombre de 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 de 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 à 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 relancez les dés..

8.La carte du personnage perdant est tournée de 90 degrés, afin d'indiquer qu'il a pris des dommages,s'il est déjà blessé, placez ce personnage dans la réserve génétique du joueur qui a donné le coup final.

9.Placez les cartes capacités dans la défausses.

10.Recommencer le combat jusqu'à ce que toute les attaques déclarées soient résolues. Un personnage peut défendre plusieurs fois s'il n'est pas dans la réserve génétique du joueur qui a donné le coup final. Si tous les défenseurs sont mort et qu'il reste des attaques non résolues, alors le joueur sans défenseur est attaqué directement, voir plus loin la rubrique **Remportez la partie**.

Défausse

Si vous avez plus de 8 cartes en mains, défaussez les cartes en excès.

Remportez la partie

Quand la troisième carte chaine ADN est piochée, on effectue encore un tour de jeu, une fois ce tour final fait, chaque joueur, compte les marqueurs génétiques contenu dans sa réserve génétique (attention certaine carte en comporte plus d'1), et y ajoute le nombre de marqueur génétiques des personnages en jeu (les personnages génégraftés ne comptent que pour leur propre valeur). Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne, en cas d'égalité le joueur avec le plus de point de vie, s'il y a encore égalité départagez les joueurs par un lancez de dé.

Une autre fin possible existe, lorsque un attaquant se retrouve sans défenseur, il occasionne un dommage au joueur, chaque joueur commence la partie avec 6 points de vie. Lorsqu'un joueur est à 0 il est éliminé de la partie.

Phase de GENEGRAFTER

Quand une carte ADN est Piochée un Round Génégraft Commence

Durant ce round les joueurs sont autorisée à génégrafter une carte personnage venant de leur main ou bien de leur réserve génétique, en la plaçant sous un personnage en jeu. Cela n'affecte pas les caractéristiques du personnage, mais lui ajoute les pouvoirs et la couleur du marqueur génétique du personnage génégrafté.



A chaque nouvelle carte ADN piochée le nombre de carte personnage génégraftable augmente. A la première carte

ADN une carte personnage peut servir a modifier les personnages en jeu,
A la **deuxième Carte ADN** deux cartes,
A la **troisième Carte ADN** trois cartes

Un personnage en jeu peut être amélioré plusieurs fois.

EXPLICATION DES CARTES

CARTE PERSONNAGE



CARTE CAPACITE





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.

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... Ils sont joués au tour du joueur et ont un effet permanent(jusqu'à la mort du porteur).





carte événement



carte capacité



carte personnage



marqueur génétique



marqueur attaque/dé



marqueur défense/dé

CAPACITE



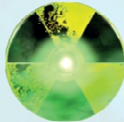
- mentale



-énergie



-physique



Manipulation des Radiations



Clairvoyance



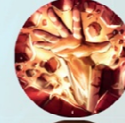
Chance



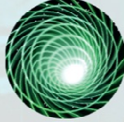
Vol



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

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.