

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NICOLAS SMEERS

ULTRIUM SPHERE

Règles de jeu



Azao
Games

1. But du jeu :

Dans ULTRIUM, chacun incarne un meneur d'équipe et affronte ses adversaires à l'aide d'un dé à 12 faces et de ses cartes ULTRA et INTERACTION.

La première équipe parvenant à marquer 3 goals gagne la partie.

2. Préparation (pour 2 meneurs) :

Chaque meneur compose 2 decks (paquets de cartes) avec ses propres cartes. Un de 25 cartes ULTRA et un autre de 25 cartes INTERACTION. Ces decks doivent être placés face cachée, l'un à côté de l'autre. A côté de ces decks se trouvera le VESTIAIRE (défausse) où les cartes utilisées seront placées face visible.

Constitution des decks

Une même carte ULTRA ou INTERACTION ne peut se retrouver qu'une seule fois maximum dans un même deck, excepté celles portant le symbole  qui peuvent se retrouver 1 à 6 fois (au choix) dans un même deck.

La valeur totale d'un deck ne peut dépasser 100 unités de valeur. Chaque carte comporte une unité de valeur (voir point 3 cartes Ultra). Vous pouvez bien entendu convenir entre vous de modifier cette valeur maximale avant de commencer la partie.

Début de partie

Chaque meneur mélange ses 2 decks séparément et pioche 6 cartes ULTRA ainsi que 3 cartes INTERACTION. Chacun place ensuite ses Ultras devant lui face visible et garde ses 3 Interactions dans sa main à l'abri des regards.

Les Ultras doivent être placés l'un à côté de l'autre, 3 en avant (Ultras offensifs) et 3 en arrière (Ultras défensifs).

Les Ultras offensifs ne peuvent utiliser que leurs capacités Assaut, Placage et Tir. Les Ultras défensifs ne peuvent utiliser que leurs capacités Arrêt et Passe.



Ultras Offensifs



Ultras Défensifs

L'équipe qui obtient le chiffre le plus élevé en lançant le dé gagne le tour et commence à jouer.

3. Cartes ULTRA :

Il existe 4 types d'Ultra : Human, Androïd, Genetic et Alien.

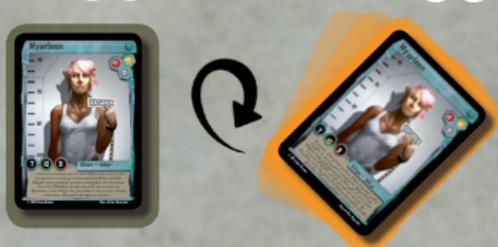
Chaque Ultra possède 6 capacités : Assaut, Placage, Tir, Résistance, Arrêt et Passe + une capacité spéciale pour certains (lorsqu'un Ultra ne possède pas de capacité spéciale, une brève chronique est visible).



Lorsqu'un Ultra a effectué une action (Placage, Assaut, Tir, Arrêt ou Passe) réussie ou non, il s'engage et ne peut plus effectuer d'action tant qu'il reste engagé.

Ultra non engagé

Ultra engagé



4. Phase de jeu :

Une équipe dont c'est le tour est appelée l'équipe offensive.

A son tour, un meneur d'équipe doit respecter les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Phase de Défausse : avant de piocher ses cartes, le meneur ne peut posséder que 4 cartes INTERACTION maximum en main.

2. Phase de Désengagement : le meneur désengage tous ses Ultras.

3. Phase de Pioche : le meneur pioche 1 carte ULTRA et 1 carte INTERACTION. Il ne peut avoir que 6 Ultras maximum en jeu. L'Ultra venant d'être pioché doit être directement placé en jeu non engagé, soit à un emplacement libre, soit à la place d'un Ultra déjà en jeu, soit au vestiaire. Lorsqu'un Ultra est remplacé il va au vestiaire.

Après cette première pioche, le meneur a la possibilité, s'il le souhaite, de piocher un deuxième Ultra et de le poser, puis, toujours s'il le souhaite, d'en piocher un troisième.

4. Phase de Permutation : le meneur, s'il le souhaite, peut changer de place 2 Ultras en jeu de son équipe.

5. Phase d'Attaque : le meneur effectue ses Assauts et Placages avec les Ultras offensifs de son choix.

6. Phase de Tir : une fois les Assauts et Placages terminés, le meneur effectue ses Passes et Tirs.

Les 2 équipes peuvent utiliser leurs Interactions à tout moment pendant chacune de ces phases.

C'est au tour de l'équipe suivante de jouer lorsqu'une équipe marque un goal, lorsque tous les Ultras d'une équipe sont engagés ou lorsqu'un meneur décide de terminer son tour.

Lorsqu'une équipe n'a plus aucun Ultra en jeu et dans son deck, elle est éliminée.

5. Capacités des Ultras :

5.1. Placage et Résistance

A son tour, une équipe peut effectuer autant de Placages qu'elle le souhaite mais chacun avec un Ultra offensif différent. Pour réaliser un Placage, le meneur choisit l'un de ses Ultras offensifs et cible un Ultra adverse. Il lance le dé et additionne le chiffre obtenu à celui de la capacité Placage de son Ultra. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à celui de la capacité Résistance de l'Ultra adverse ciblé alors le Placage est réussi. *Exemple : l'Ultra offensif possède +1 en Placage et tente un Placage sur un adversaire qui a une Résistance de 7. En lançant le dé il obtient 7. Son Placage est de 8 (7+1), il est donc réussi.*

- ➔ Si le Placage est réussi, l'Ultra adverse ciblé s'engage.
- ➔ Si le Placage est raté, l'Ultra adverse ciblé reste non engagé.

L'Ultra venant d'effectuer un Placage doit s'engager.

5.2. Assaut

Un Assaut s'effectue comme un Placage mais lorsqu'un Ultra offensif a tenté un Assaut réussi ou non, son meneur lance à nouveau le dé. Si le chiffre obtenu est 1, 2, 3 ou 4, l'Ultra offensif venant d'effectuer l'Assaut quitte le jeu et va au vestiaire.

- ➔ Si l'Assaut est réussi, l'Ultra adverse ciblé va au vestiaire.
- ➔ Si l'Assaut est raté, l'Ultra adverse ciblé reste en jeu dans sa position initiale.

L'Ultra venant d'effectuer un Assaut doit s'engager.

Un Assaut peut être tenté sur un Ultra adverse déjà engagé.

5.3. Passe, Tir et Arrêt

Avant de pouvoir effectuer un Tir avec l'un de ses Ultras offensifs, le meneur doit d'abord effectuer une Passe avec l'un de ses Ultras défensifs.

Pour réussir une Passe, un Arrêt ou un Tir, un meneur doit obtenir en lançant le dé un chiffre inférieur ou égal à celui de la capacité correspondante de l'Ultra sélectionné. *Exemple : si un Ultra a 4 en Passe, il devra obtenir 1, 2, 3, ou 4 sur le dé pour réussir sa Passe.*

- ➔ Si la Passe est réussie, le meneur choisit l'un de ses Ultras offensifs pour effectuer un Tir.
- ➔ Si la Passe est ratée, le meneur peut de nouveau tenter une Passe avec un autre de ses Ultras défensifs non engagés ou décider de terminer son tour.

L'Ultra venant d'effectuer une Passe doit s'engager.

La Passe est réussie, le meneur peut donc sélectionner l'un de ses Ultras offensifs non engagés pour effectuer un Tir.

- ➔ Si le Tir est réussi, l'équipe adverse doit effectuer un Arrêt avec l'un de ses Ultras défensifs non engagés (celui de son choix) pour éviter le goal.
- ➔ Si le Tir est raté, l'équipe dont c'est le tour peut de nouveau tenter une Passe avec l'un de ses Ultras défensifs non engagés ou décider de terminer son tour.

L'Ultra venant d'effectuer un Tir doit s'engager.

A chaque fois que l'équipe offensive tente un nouveau Tir, elle doit à chaque fois à nouveau préalablement réussir une Passe.

Pour effectuer un Arrêt, l'équipe adverse doit sélectionner l'un de ses Ultras défensifs non engagés.

- ➔ Si l'Arrêt est réussi, l'équipe offensive peut de nouveau tenter une Passe puis un Tir ou terminer son tour.
- ➔ Si l'Arrêt est raté, l'équipe offensive marque un goal.

L'Ultra venant d'effectuer un Arrêt doit s'engager.

A chaque fois qu'un Tir est réussi, l'équipe défensive doit réussir un Arrêt avec l'un de ses Ultras (un seul) pour éviter un goal.

Lorsqu'un Goal est marqué, c'est à l'équipe suivante de jouer et la partie continue normalement.

Si tous les Ultras adverses sont engagés lors d'un Tir réussi, l'équipe offensive marque directement un goal.

Rappel : à chaque fois qu'une action est tentée avec un Ultra, celui-ci doit s'engager et ne peut plus effectuer d'action tant qu'il reste dans cette position.

5.4. Renforcement

Lorsqu'un Ultra ne réussit pas son action après le lancer de dé, son meneur peut renforcer la capacité correspondante à l'aide des Ultras adjacents (gauche, droite, avant ou arrière, les diagonales ne comptent pas). Les Ultras adjacents qui effectuent ce renforcement doivent s'engager et donnent un bonus de +1,+2 ou +3, selon les cas de figure, à la capacité choisie de l'Ultra ciblé.



Exemple :

L'Ultra A a 8 en Tir. En lançant le dé, son meneur obtient 10. Le tir est raté mais le meneur de cette équipe engage l'Ultra B (+1) et l'Ultra C (+1) pour augmenter la capacité Tir de cet Ultra. Sa capacité Tir est maintenant de 10 (8 +1 +1), l'action est donc réussie.

En fonction du type (Human, Android, Alien ou Genetic) et du sous-type (Landelune, Dama, etc.), le renforcement sera différent :

- ➔ Si les 2 Ultras sont de types différents, le renforcement sera de +1.
- ➔ Si les 2 Ultras sont de types identiques, le renforcement sera de +2.
- ➔ Si les 2 Ultras sont de sous-types identiques, le renforcement sera de +3.

Lorsqu'il n'est rien indiqué après le type, un Ultra ne possède aucun sous-type. Le Renforcement n'est pas considéré comme une action.

5.5. Capacité spéciale

Certains Ultras possèdent une capacité spéciale. Ces capacités sont propres à chaque Ultra et prédominent en cas d'opposition avec l'une des règles de jeu.

Le symbole  signifie que l'Ultra doit s'engager pour utiliser sa capacité spéciale, celle-ci se joue de la même manière qu'une Interaction.

En début de partie, lors de la phase de préparation, lorsque vous posez vos 6 premiers Ultras en jeu, leurs capacités spéciales n'ont aucun effet.

Exemple : les Ultras Landelune ont un effet lorsqu'ils arrivent en jeu, cet effet n'aura pas lieu si ce Landelune est posé en jeu en début de partie.

6. Cartes INTERACTION :

Les Interactions peuvent être utilisées à tout moment et prédominent également sur les règles de jeu.

Elles peuvent être jouées après une action pour en influencer le résultat.

La dernière Interaction jouée sera celle qui influencera en dernier l'Interaction d'une autre carte ou l'action en cours d'un Ultra, même après avoir lancé le dé.

Exemple : un Ultra a 7 en Tir. En lançant le dé, son meneur obtient 8. Le tir est raté mais le meneur de cette équipe peut jouer l'Interaction «Adrénaline 2» pour que son Ultra gagne +2 en Tir; sa capacité Tir est maintenant de 9. L'action en cours est donc réussie.

Certaines Interactions ont un effet rétroactif, il sera alors indiqué «**effet rétroactif**» sur ces cartes. L'effet rétroactif signifie que l'Interaction jouée annule l'action en cours et ce même après avoir lancé le dé.

Exemple de l'Interaction «Rage» (L'Ultra ciblé ne peut pas subir de Placage pendant ce tour) : votre adversaire réussit un Placage sur l'un de vos Ultras. Si vous jouez l'Interaction «Rage» à ce moment, l'action en cours, c'est à dire le Placage sur votre Ultra, est annulé. L'Ultra adversaire ne s'engage donc pas et peut tenter un Placage sur un autre de vos Ultras.

Exemple de l'Interaction «Foudroiement» (L'Ultra ciblé est envoyé au vestiaire) : votre adversaire réussit un Assaut ou un Placage sur l'un de vos Ultras. Si vous jouez l'Interaction «Foudroiement» à ce moment, l'action en cours, c'est à dire l'Assaut ou le Placage, est annulé. L'Ultra adversaire va directement au vestiaire et ne peut donc pas exécuter son Assaut ou son Placage.

Une Interaction ne prend effet que pendant le tour durant lequel elle est jouée. Elle n'aura plus aucun effet lors du tour suivant.

7. Variante à plus de 2 meneurs :

Dès qu'une équipe encaisse 3 goals, elle est éliminée. Dès qu'une équipe marque 3 goals, elle remporte la partie.

Le meneur qui obtient le chiffre le plus élevé en lançant le dé gagne le tour et commence à jouer en respectant les phases décrites au point 4.

Ensuite, chaque équipe joue son tour l'une après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un meneur choisit une équipe adverse pour y mener toutes ses attaques (Placage, Assaut et Tir).

Lorsqu'il termine son tour, ses Ultras restent engagés jusqu'à son prochain tour ou tant que son équipe n'a pas subi une attaque adverse. Il pourra toutefois désengager un Ultra à chaque nouveau tour adverse, excepté à celui de l'équipe qui joue juste après lui.

Le meneur venant d'être attaqué désengage tous ses Ultras et peut piocher autant d'Ultras qu'il le souhaite pour en avoir 6 en jeu (il peut avoir moins d'Ultras en jeu, s'il le souhaite). Attention, s'il vient de se faire attaquer mais qu'il n'est pas situé à gauche de l'équipe venant d'effectuer son tour, ce n'est pas à lui de jouer.

Les Interactions peuvent néanmoins être lancées à tout moment par chaque équipe sur les équipes de leur choix.

ULTRIUM SPHÈRE

Un jeu de **Nicolas SMEERS**

Édité par **Azao Games**

Illustrations de **Giuseppe Severino, Arthur Bozonnet, Arthur Loyen, Bertrand Daine, Amandine Bastin, Vianney Carvalho et Guillaume Ducos.**

*Des questions sur les règles de jeu ? Vous désirez en découvrir davantage sur l'univers d'Ultrium Sphere ?
visitez notre site www.azaogames.com*