

KREATURES

RÈGLES DU JEU



À partir de
6 ans



2 à 4 joueurs



5 à 30 minutes



2 niveaux
de jeu



INTRODUCTION

PETIT MOT POUR LES GRANDS

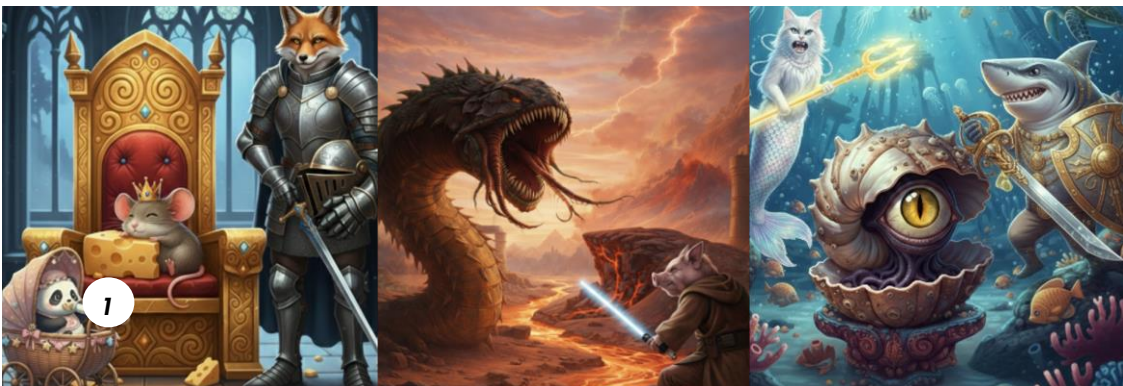
Tout a commencé à Nantes, dans l'imaginaire débordant d'une petite fille, vite rejointe par son papa pour donner vie au projet. On a voulu créer un univers à la fois riche et drôle, capable de parler à tout le monde et de s'adapter à tous les âges. Au programme : une bonne dose de mignonnerie, beaucoup d'aventures et pas mal de clins d'œil aux parents. On espère de tout cœur que nos cartes sauront vous inspirer !

KREATURES s'adapte aux envies et à l'âge des joueurs. Au choix, privilégiez :

- **L'ESPRIT JEU DE SOCIÉTÉ** : Idéal en famille ou entre amis. On joue avec un set de cartes partagé, on s'affronte, puis on range tout dans la boîte à la fin de la partie (cf. sections **APPRENTI** & **GARDIEN**)
- **L'ESPRIT CARTES À COLLECTIONNER** : Pour la récré ou les tournois, façon Magic ou Pokémon, mais avec l'enjeu des billes. Ici, on arrive avec son propre deck et chaque duel est une occasion de **perdre ou de gagner des cartes** (cf. section **BLITZ**)

i Vous tenez entre les mains une version test du jeu, auto-produite et imprimée en France à moins de 50 exemplaires. Notre rêve ? Convaincre un éditeur de faire passer le jeu à l'échelle. Et pour ça, votre aide nous est précieuse :

- Pour nous aider à améliorer KREATURES : envoyez-nous vos retours à cartes.kreatures@gmail.com.
- Pour nous donner de la force : Laissez une note et un commentaire sur notre page Google. Ce sont vos témoignages publics qui pourront convaincre un professionnel que l'aventure mérite d'aller plus loin ! Alors de tout cœur, merci 😊



ANATOMIE D'UNE KREATURE

Symbole SHIFUMI
(Pierre Feuille Ciseaux)
SCORE d'attaque



SCORE de défense

Illustration de la
KREATURE

Nom de la KREATURE

Citation de la
KREATURE

Nom de l'attaque

Type de POUVOIR

Détail du POUVOIR

Symbole et couleur de
l'ÉLÉMENT

SOMMAIRE



NIVEAU APPRENTI (6 ans+ / Débutant) : pages 3 et 4

Le mode idéal pour s'amuser immédiatement. Une « bataille » revisitée avec des éléments de Shifumi (type jeu de société).



NIVEAU GARDIEN (8 ans+ / Stratégie) : pages 5 et 6

Place à la tactique. Capacités spéciales et bonus élémentaires entrent en jeu : chaque décision devient cruciale (type jeu de société).



BLITZ (6 à 106 ans / Match) : page 7

Le format Match pour la récré ou les tournois. Viens avec ton propre deck et mets tes cartes en jeu. Un duel = une carte gagnée ou perdue ! Risqué et palpitant ! (mécanique TCG Magic ou Pokémon).



FAQ (Foire Aux Questions & cas particuliers) : page 8

NIVEAU APPRENTI

APPRENTI = SANS POUVOIR

En niveau **APPRENTI**, le **RÉVERSO** est l'unique capacité activable sur une carte. Tous les autres pouvoirs inscrits sous le nom de l'attaque sont à ignorer. Ex : charge élémentaire.

I. MISE EN PLACE

Référez-vous au schéma de droite

i Avant tout, mélangez toutes les cartes disponibles. Si vous avez acheté plusieurs packs, regroupez-les en un paquet unique, comptant jusqu'à 160 cartes. Inutile de différencier la provenance des cartes et de les trier selon leur pack d'origine : nous vous invitons au contraire à tout regrouper pour plus de diversité !

DISTRIBUTION : Si vous êtes 2 joueurs, distribuez 10 cartes à chacun (3 joueurs : 8 cartes chacun, 4 joueurs : 6 cartes chacun) . **1 2**

MAIN : Les cartes reçues restent secrètes dans la main de leur possesseur. Le ou les adversaires ne doivent jamais les voir.

ATTAQUANT : Le joueur le plus jeune commence. Il reçoit la Carte TOTEM (celle avec la mention « Rejoins les Gardiens »). Elle donne, à chaque tour, le joueur qui peut attaquer un adversaire. Après chaque duel, elle passe dans les mains du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

CARTE MODE : Posez-la au centre **4** et retournez-la par défaut sur SCORE.

II. JEU

1. ATTAQUE : Le détenteur de la Carte TOTEM choisit une KREATURE de sa MAIN et la pose face cachée devant l'adversaire qu'il souhaite défier.

2. DÉFENSE : L'adversaire répond en posant une de ses cartes, choisie secrètement, face cachée également.

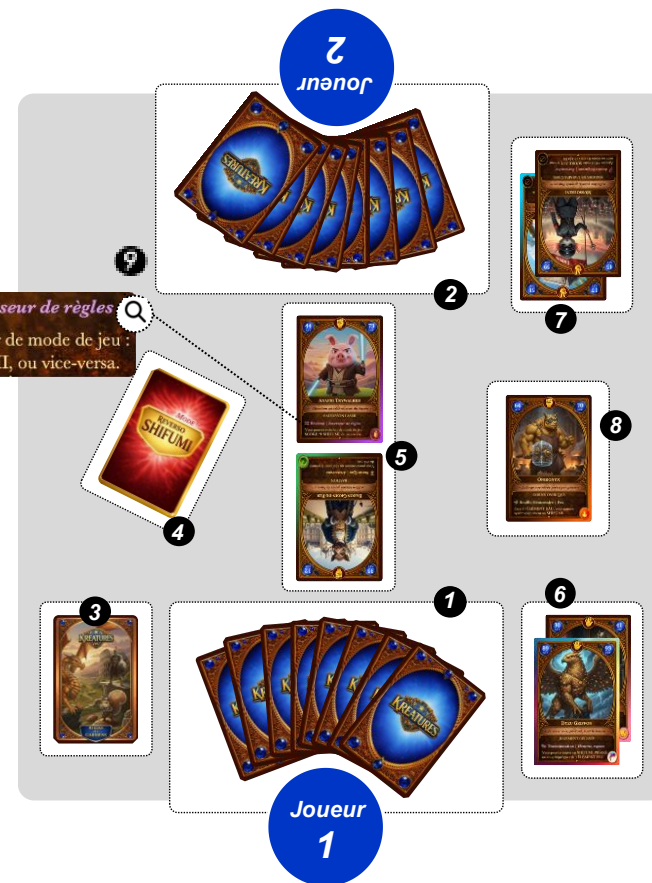
3. RÉVÉLATION : Les deux cartes sont retournées simultanément . Au **5** premier tour, le MODE est SCORE par défaut : le joueur attaque avec son SCORE ATT et son adversaire se défend avec son SCORE DEF. La victoire revient au SCORE le plus élevé des deux. En cas d'égalité (bataille), reportez-vous à la FAQ (page 7).

! Dès que la mention « Réverso | Inverseur de règles » apparaît en bas de l'une des deux cartes lors d'un duel , son propriétaire (attaquant ou défenseur) peut décider de l'activer pour changer de MODE (ce n'est pas **9** obligatoire).



↔ Réverso | Inverseur de règles
Vous pouvez switcher de mode de jeu : SCORE → SHIFUMI, ou vice-versa.

- 1** MAIN Joueur 1
- 2** MAIN Joueur 2
- 3** Carte TOTEM
- 4** Carte MODE
- 5** Lieu du duel
- 6** BOURSE Joueur 1
- 7** BOURSE Joueur 2
- 8** Défausse
- 9** Détail RÉVERSO



Dans l'exemple ci-dessus, au premier tour :

- Si le RÉVERSO n'est **pas** activé, le duel reste au SCORE (ATT vs DEF).
- Si le RÉVERSO est activé, le MODE bascule : retournez la carte centrale face SHIFUMI . Les **4** CORES sont ignorés au profit de la mécanique Pierre < Feuille < Ciseaux (picto main situé en haut de la carte, centré).

! Une fois activé, le nouveau MODE reste en vigueur pour tous les duels suivants. Il devient la règle par défaut **jusqu'à ce qu'un autre RÉVERSO soit activé** plus tard dans la partie.

4. ISSUE : À chaque duel, le vainqueur ramasse les deux cartes et les place dans sa pile de victoire (BOURSE) . Ces cartes **6 7** pourront plus être jouées lors de la partie.


5. FIN DE PARTIE : Lorsque le premier joueur a joué toutes ses cartes, on attend la fin du tour et la partie est terminée. Celui qui a le plus gros tas de cartes en BOURSE l'emporte (le décompte de points n'est pas lié au SCORE des cartes, seul le nombre de cartes compte).

NIVEAU GARDIEN


GARDIEN = AVEC POUVOIRS

En niveau Gardien, tous les pouvoirs inscrits sous le nom de l'attaque sont à prendre en compte, RÉVERSO inclus.

I. MISE EN PLACE & JEU

 Pour jouer en niveau **GARDIEN**, vous devez déjà être à l'aise avec le niveau **APPRENTI**. Si vous commencez votre expérience KREATURES ici, alors lisez d'abord la double page précédente. La mise en place et le principe des duels restent les mêmes qu'en **APPRENTI**.

II. SPÉCIFICITÉS DU NIVEAU GARDIEN

 **LE BUT** : Il s'agit pour chaque joueur d'accumuler le plus de points (et non pas de cartes) dans sa BOURSE. Pour le décompte final, on compte la somme des points d'ATT sur les cartes capturées. Enfin, on ajoute à cette somme les bonus éventuels. Le plus grand score l'emporte.

 **LES ÉLÉMENTS ET BONUS ÉLÉMENTAIRES** : Une KREATURE peut être imprégnée d'un ÉLÉMENT (eau, feu, etc...).

Légende des symboles élémentaires



Cette spécificité élémentaire a deux impacts :


1. Dans le cadre de l'utilisation de certains pouvoirs, comme *Charge élémentaire* (cf. **POUVOIRS (OU CAPACITÉS)**, à droite).

2. Dans le cadre des Bonus élémentaires de fin de partie :

En niveau **GARDIEN**, le fait d'avoir plusieurs cartes du même ÉLÉMENT en BOURSE en fin de partie ajoute un bonus de points au joueur concerné.

- 3 cartes du même ÉLÉMENT en BOURSE (dont JOKER utilisable en tant qu'ÉLÉMENT au choix) : **+ 40 points** au total de la BOURSE.
- 4 cartes (dont JOKER) : **+ 80 points**
- 5 cartes ou plus (dont JOKER) : **+ 160 points**




 **LES POUVOIRS (OU CAPACITÉS)** : En niveau **GARDIEN**, les textes descriptifs en bas des cartes entrent tous en jeu. Ces capacités permettent de contourner les règles classiques du duel (SCORE ou SHIFUMI) et prennent le dessus sur elles.


 Leurs effets sont détaillés sur chaque carte, en voici les principaux :


- Souffle élémentaire : Vainc par défaut un ou plusieurs ÉLÉMENTS.
- Assaut / Forteresse : Ajoute des points aux SCORES ATT ou DEF selon certaines conditions.
- Transmutation : Permet de changer le SHIFUMI ou l'ÉLÉMENT de votre carte, dans une optique offensive ou défensive.
- Subterfuge : Permet de voler ou d'échanger des cartes.
- Duel d'Honneur : Permet de remettre en jeu un duel perdu via un mini-jeu (cf. FAQ page 7).
- Pesée des Bourses : Offre un bonus de points lors du décompte final.
- Statu quo : Aucun effet

BLITZ (MATCH)

En BLITZ, chaque joueur se présente avec son propre deck de cartes soigneusement sélectionnées. C'est la différence majeure avec le fonctionnement précédent (de type jeu de société) : on passe sur un esprit « cartes à collectionner » avec l'enjeu d'une partie de billes. Le Blitz peut se jouer en mode **APPRENTI** (sans l'utilisation des POUVOIRS) ou **GARDIEN** (avec POUVOIRS et ÉLÉMENTS).

 **MISE EN JEU** : Pour lancer un BLITZ, chaque joueur engage 10 KREATURES de son choix depuis sa réserve personnelle. Attention : une fois le match lancé, impossible de se rétracter. On joue jusqu'au bout du deck engagé !

 **SPÉCIFICITÉS DU BLITZ** : À chaque tour, on choisit la carte que l'on souhaite envoyer au combat. Le perdant du duel cède physiquement sa carte au vainqueur. Elle change de propriétaire pour de bon à la fin du tour.

 **FIN DU MATCH** : La partie s'arrête pour un joueur dès qu'il a épuisé ses cartes engagées ou s'il n'y a plus d'adversaire à défier (il n'y a pas de réutilisation possible des cartes jouées ou gagnées en cours de partie). Ici, pas de décompte de points : chaque carte gagnée rejoint définitivement la poche du vainqueur de chaque duel.

FOIRE AUX QUESTIONS

Que se passe-t-il en cas d'égalité lors d'un duel ?

Un nouveau duel est lancé immédiatement entre les mêmes joueurs. Le vainqueur remporte la totalité des cartes mises en jeu (4, 6 cartes ou plus selon le nombre d'égalités successives).

La Carte TOTEM change-t-elle de main après une égalité ?

Non. L'attaquant reste le même jusqu'à la conclusion du duel. Le TOTEM ne tourne qu'une fois le pli remporté.

Que se passe-t-il si un joueur n'a plus de cartes en main ?

Dès qu'un joueur ne peut plus jouer, la partie prend fin pour tout le monde, sauf en BLITZ, où les joueurs qui ont encore des cartes terminent entre eux.

Que deviennent les cartes restantes en main à la fin d'une partie ?

Les cartes encore en main chez les autres joueurs et les cartes du duel en cours partent à la défausse. Elles **8** sont pas comptabilisées dans les totaux finaux.

Deux RÉVERSO peuvent-ils s'annuler ?

Oui. L'attaquant décide d'activer (ou non) son RÉVERSO en premier. Le défenseur peut ensuite activer le sien pour contrer l'effet et revenir au mode de jeu précédent.

Comment fonctionnent les JOKERS pour les bonus élémentaires ?

Un JOKER peut être compté comme n'importe quel élément pour compléter une série élémentaire : +1 eau, +1 feu etc... Attention : une fois attribué à un élément pour le décompte final, il ne peut pas être réutilisé.

TUTO LES DUELS D'HONNEUR (Mini-jeux)

La Bataille de pouces : Le duel classique. Les joueurs se saisissent la main, et le premier qui immobilise le pouce adverse a gagné.

Le Claque-mains : Les joueurs se font face, paumes vers le bas et mains superposées. Le "claqueur" (attaquant avant les mains en dessous) doit être assez vif pour frapper le dessus des mains de l'adversaire avant que celui-ci ne les retire.

Le Catégo-liste : Un thème est défini. Les joueurs citent un mot chacun leur tour. Le premier qui sèche ou qui répète un mot a perdu.

KREATURES

A TOI DE JOUER !

