

CONSEILS POUR LE JUGEMENT

1. En tant que Juge, prenez votre décision en ne vous appuyant que sur votre seule opinion.
2. N'hésitez pas à vous laisser influencer par un joueur qui a du charisme ou bien par une de ces charmantes créatures modifiées.

CONSEILS DE JEU

1. Si aucune de vos créatures ne vous semblent extraordinaires pour le combat, regardez sa caractéristique en bleu. Vous pourriez avoir une carte qui serait meilleure si elle était jouée pendant la phase de modifications, donc évitez de la jouer comme Créature.
2. Commentez à haute voix lorsque le Juge révèle les modifications subies par les Créatures, c'est fortement conseillé.
3. Si vous savez que le Juge trouve certaines Créatures ou modifications intéressantes ou amusantes, vous pouvez essayer d'en tirer un avantage.

CRÉDITS

Auteurs : Ken Gruhl, Quentin Weir

Révision et corrections : Frank DiLorenzo, Cricket Robert, Russell Grieshop, Stacey Merrill

Conception Graphique : Jenn Vargas

Illustrations : L'inimitable Matthan Heiselt

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant



www.RnRgames.com

©2013 R&R Games, Inc. Tous droits réservés.

UnNatural SELECTION™

2 à 10 joueurs. Age : à partir de 8 ans, durée : 15 - 30 minutes

APERÇU DU JEU

Venez en découdre dans l'arène. Remportez des combats grâce à votre créature modifiée par des caractéristiques plus folles les unes que les autres et soyez choisi comme vainqueur.

CONTENU

170 cartes Créature / Caractéristique 10 cartes Défi / Événements (*variante seulement*)



PRÉPARATION

1. Le joueur le plus jeune commence. Il sera le Juge pour cette manche.
2. Le Juge mélange les cartes Créature et il distribue trois cartes à chacun des autres joueurs.
3. Placez les cartes restantes en pile, faces cachées sur la table.

JOUER

1. Chaque joueur (sauf le Juge) choisit une carte Créature de sa main. Une créature qu'il pense être la meilleure pour le combat et il la joue face cachée sur la table.



Créatures disponibles pour la bataille

Carte choisie

2. Dès que les joueurs qui combattent ont joué une carte sur la table, on ajoute une carte du deck, face cachée, aux cartes jouées. Le Juge récupère les cartes, les mélange et les retourne faces visibles pour que les créatures soient face à lui.

3. Tous les joueurs (sauf le Juge) retournent les cartes qu'ils ont en main pour que le côté bleu des caractéristiques soient en haut. Cela active votre arme super cool le Mod Ray X5000 pour que vous puissiez altérer les caractéristiques de n'importe quelle créature sur la table. Dans l'ordre du tour de jeu, dans le sens horaire à partir du Juge, tous les joueurs placent maintenant leurs cartes faces cachées sous n'importe quelle créature face visible de leur choix. Vous pouvez jouer des cartes sur juste une seule créature, plusieurs et même la vôtre.



De cette manière les créatures sont en train d'être modifiée, c'est à dire que « le poisson rouge » de base devient « le poisson rouge qui a mal à la tête ». Une fois activé, le Mod Ray X5000 se déchargera complètement, donc chaque joueur doit jouer toutes les cartes qui lui restent en main.

4. Dès que tous les joueurs ont fini de placer leur cartes bleues / caractéristiques sous les Créatures, le Juge révèle les cartes sous une créature en les plaçant pour que les mots en bleu soient au-dessus de la carte créature. Le Juge choisit maintenant la Créature Modifiée qu'il croit capable de remporter la bataille.

Exemple de cartes jouées (Partie à 3 joueurs)



2

5. Le joueur de la créature choisie reçoit cette carte en récompense donnée par le Juge et elle est placée face cachée à côté de lui dans sa pile de score. Si la créature choisie au hasard dans le deck est celle sélectionnée, alors toutes les cartes sont mises dans la défausse et personne ne marque de points pour cette manche.
6. Le Juge rassemble toutes les cartes Créatures jouées pendant cette manche, et il les défausse à côté du deck Créature. S'il ne reste plus beaucoup de cartes Créature dans le deck, la pile de défausse peut être mélangée et ajoutée sous le deck des cartes Créature.
7. Le rôle du Juge passe ensuite au prochain joueur à gauche du Juge actuel. Le nouveau Juge prend le deck et distribue trois nouvelles cartes à chacun des joueurs.

REMPORTER LA PARTIE

Le jeu continue en suivant les étapes 1 à 7 jusqu'à ce que quelqu'un ait gagné assez de cartes Créatures pour remporter la partie.

- Pour 2 à 5 joueurs, il faut remporter 5 batailles.
- Pour 6 à 7 joueurs, il faut remporter 4 batailles.
- Pour 8 à 10 joueurs, il faut remporter 3 batailles.

VARIANTE 1

Après avoir distribué les cartes, le Juge prend une carte Défi / Événement du dessus de la pile, il lit la carte à voix haute et la place face visible sur la table. Les joueurs essaient ensuite de prendre des cartes Créature qui pourraient triompher lors de cet Événement particulier. En récompense, on donne au vainqueur la carte Événement au lieu de la carte Créature.

VARIANTE 2

Si votre groupe de joueurs se sent pour un petit défi, choisissez une pénalité rigolote au début de la partie (telle que sauter à cloche pied en faisant le bruit d'une créature pendant 10 secondes). Après que le Juge ait choisi la meilleure Créature, il choisira aussi la pire Créature. Le joueur auquel la pire Créature appartient doit s'acquitter de sa pénalité et sa carte n'est pas donnée en récompense comme carte vainqueur.

3