

# URSUPPE FRISH ABGESCHMECKT

## COMPOSITION DU JEU:

**17 Jetons en bois** représentant les points d'énergie (PE)



30 petits

7 gros

**8 Billes en plastique** Représentant les points de blessure (PB)



**110 Cubes en bois** représentant la nourriture



55 noirs 55 bordeaux

**2 Marqueurs de score en bois**



**12 Amibes** une série de 6 noirs et une série de 6 bordeaux, (chaque série est numéroté de 1 à 6)



**35 Cartes de gènes** [téléchargez de les cartes l'extension traduites \(1 Mo .zip\)](#)



## Carton de résumé des gènes

[téléchargez le tableau de résumé des gènes au format PDF \(traduction Ludo le gars\)](#)

Gene Name	Description	Effect	Cost	Category
Camouflage	Permet de se cacher des autres joueurs.	+10 points	1	Defensive
Adaptation	Permet de survivre dans des environnements difficiles.	+5 points	1	Defensive
Intelligence	Permet de trouver des solutions créatives.	+5 points	1	Offensive
Force	Permet de vaincre plus facilement les autres joueurs.	+5 points	1	Offensive
Agilité	Permet de se déplacer plus rapidement.	+5 points	1	Offensive
Endurance	Permet de résister plus longtemps aux attaques.	+5 points	1	Defensive
...	...	...	...	...

## RÈGLE DU JEU:

Cette extension vous permet de jouer à Ursuppe à 5 ou 6 joueurs et un nouveau set de gènes qui peut être ajouté au jeu de base (3-4 joueurs) ou à l'extension (5-6 joueurs)

Cette règle présuppose que vous connaissez les règles du jeu de base (3-4 joueurs)

### PREPARATION

#### Détermination de l'ordre de jeu

Chaque joueur lance les dés, celui qui obtient le total le plus élevé place son marqueur de score sur l'une des 6 premières cases de l'échelle des scores. Le joueur qui a obtenu le second total choisit sa place ensuite, et ainsi de suite.

#### Placement des amibes

Les joueurs n'utilisent qu les amibes numérotées de 1 à 6 (les amibes avec le chiffre 7 ne sont pas utilisées dans une partie à 5 ou 6 joueurs)

### DEROULEMENT DE LA PARTIE

#### 1 Déplacement et nourriture

Que vous jouiez à 5 ou 6 joueurs, une amibe mange quatre cubes par tour de 4 couleurs différentes autre que la sienne. Ainsi à 6 joueurs, une amibe peut ignorer une des 5 autres couleurs de cube (cette couleur peut être à chaque fois différente). L'amibe qui c'est nourrit excrète toujours deux cubes de sa couleur.

#### 4 Division des amibes

Dans l'ordres descendant, chaque joueur reçoit 11 points d'énergie au lieu de 10.

## 6 Décompte des points

Dans l'ordre descendant, chaque joueur à son tour déplace son marqueur de score. L'avancée du marqueur d'un joueur sur l'échelle de score dépend du nombre d'amibes vivantes et du nombre de cartes de gènes qu'il possède:

<b>Amibes</b>	0-1	2	3	4	5	6
<b>Cases</b>	0	1	2	3	4	5

<b>Cartes de gènes</b>	0-2	3	4	5	6 et +	
<b>Cases</b>	0	1	2	3	4	

## LES NOUVEAUX GENES

Les nouvelles cartes de gènes peuvent être utilisées en complément au jeu de base lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs ou utilisées lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs.

Attention: les combinaisons possibles avec les 26 nouvelles cartes gènes sont presque infini. Nous avons testé tout les nouveaux gènes, mais nous ne pouvons pas garantir qu'il n'existe pas une "combo tueuse", qui assurerait une victoire certaine.

On applique les règles du jeu bases à l'exception des modifications suivantes:

Au début de chaque partie, les joueurs doivent se mettent d'accord sur les cartes "nouveaux gènes" qu'ils souhaitent ajouté au set de carte du jeu de base. Lors d'une première partie, nous vous recommandons d'inclure les cartes "Gène social" et "Explosion démographique".

Lors de la phase 3 (nouveaux gènes) de chaque tour, vous devez, après que le joueur de tête est fait ses achats, ajouter deux nouvelles cartes gènes. Le second joueur est ainsi le premier à pouvoir choisir d'acheter ces nouvelles cartes. Ainsi on ne peut pas prévoir à l'avance, quelles cartes gènes seront disponibles.

Evidement vous pouvez décider de mettre dès le départ plus de deux cartes "nouveaux gènes" en jeu et également d'en ajouter plus de deux par tours. Il suffit que tout les joueurs se mettent d'accord en début de partie.