

Variante pour 2 joueurs

Modification du matériel

- Enlevez des cartes ressources les actions « *Embargo* » et « *Escroquerie* »

Modification des règles

1. Chaque joueur peut effectuer 4 actions par tour parmi :
 - *Jouer une carte*
 - *Utiliser son pouvoir de personnage quel qu'il soit.*
 - *Se défausser à 3 pour 1*
 - *Utiliser le pouvoir d'une machine. (poser une évolution ne compte pas pour une action)*
 - *Acheter une machine (participer à une enchère ne compte pas)*

La créature affectée par le piège « *Porte aléatoire* » peut, dans cette variante, être renvoyée dans son monde d'origine.

Au début de son tour, chaque joueur peut piocher cartes ou unités d'énergie **gratuitement** : cela ne change pas.

Le vainqueur

Si, à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 13 points de création, la partie s'arrête.

Astuce

Vous pouvez utiliser cette variante pour plus de 2 joueurs. Dans ce cas, réintégrez les cartes « *Escroquerie* » et « *Embargo* ».
Vous vous retrouverez avec une version plus tactique du jeu.

Variante officielle créée par Hervé Dubourg
Un jeu de Nicolas Maillet
Aidé de Séverine Reuillard

Illustrations originales de David Revoy
Remerciements à Hervé Dubourg - Cédric Doger - Marilyn Cittadini
Copyright 2008 © - PYGMOO - <http://www.pygmoo.com>
Pygmoo SARL - Société au capital de 4000 Euros - 1 rue du Drac 38120 Saint-Egrève
RCS Grenoble 502 396 773 - APE 6201Z

Retrouvez-nous sur <http://www.lesfaiseursdunivers.com>

