

# CYBERCREON

*L'humanité s'est répandue à travers la galaxie, et a formé un empire démocratique : l'Unicrion. Les Terriens colonisent les planètes, alors que les Humaniens – qui ont muté pour s'adapter à l'apesanteur – essaient l'espace et les astéroïdes.*

*Suite à l'apparition des extra-terrestres Kelm, de nombreuses guerres éclatent dans un grand nombre de systèmes.*

*L'Unicrion s'effondre. Les systèmes automatisés restent en place aux mains des robots : c'est l'aube du Cybercrion. Et les différents protagonistes continuent de s'affronter.*

## Présentation

Cybercrion est un jeu de t-shirts à collectionner. Les joueurs incarnent une unité de combat, dont les caractéristiques sont affichées sur le t-shirt qu'ils portent. Chacun leur tour, les joueurs vont se tirer dessus pour détruire les unités adverses.

Sur le devant des t-shirts :

- une illustration
- le nom de l'unité
- l'espèce (Terrien, Humalien ou Kelm)
- le blindage de l'unité (dans un carré gris)
- la force de l'arme principale (dans un triangle jaune)

Sur chaque épaule des t-shirts :

- la force d'une arme secondaire (dans un triangle jaune ou un pentagone orange)

Sur le dos des t-shirts :

- une grille de combat

## Principe de base (jeu à 2 joueurs)

Le plus jeune joueur commence la partie. A chaque tour, un joueur peut :

- Tirer avec son arme principale.
- Tirer avec une arme secondaire, ou avec les deux à la fois.
- Tirer avec son arme principale + une arme secondaire.

Quand l'arme principale est utilisée, elle ne pourra pas servir au tour suivant.

Au moment de l'attaque, les deux joueurs (l'attaquant et le défenseur) comptent jusqu'à trois, et avancent une main en tendant 1, 2, 3 ou 4 doigts. En utilisant la grille de combat dans le dos de l'attaquant, ils obtiennent une valeur qui est ajoutée à la puissance de l'arme (ou des armes). Si le total (valeur de l'arme + valeur donnée par la grille) est strictement supérieur à la valeur de blindage du défenseur, il se prend un dommage.

## Effet des dommages

- Quand un joueur se prend un premier dommage, il choisit une de ses armes secondaires, qui est détruite.
- Au deuxième point de dommage, la deuxième arme secondaire est détruite elle aussi.
- Au troisième point de dommage, l'unité est détruite. Le joueur a perdu.

## Grille de combat

Les grilles de combat possèdent 4 lignes et 4 colonnes. Elles définissent aléatoirement une valeur de réussite d'un tir en fonction du nombre de doigts levés de chaque opposant. Les colonnes représentent le nombre de doigts levés par l'attaquant ; les lignes le nombre de l'adversaire. Le croisement entre la ligne et la colonne donne la valeur d'attaque qui est ajoutée à la puissance de feu.

Note : Un joueur qui a perdu ses deux armes secondaires, et qui a utilisé son arme principale au tour précédent, se retrouve sans pouvoir tirer durant ce tour. Il se contente alors de passer son tour.

## Jeu à 3 joueurs et plus

Lorsque le jeu n'est pas un simple duel entre deux joueurs, le but reste le même : détruire les unités ennemies. Et tous les autres joueurs sont des ennemis.

A chaque tour, un joueur peut alors :

- Ne rien faire pour réparer une arme secondaire.
- Tirer avec son arme principale sur l'adversaire de son choix.
- Tirer avec une arme secondaire sur un adversaire de son choix.
- Tirer avec ses deux armes secondaires sur un ou deux adversaires de son choix.
- Tirer avec son arme principale + une arme secondaire sur un ou deux adversaires de son choix.

Lorsque l'arme principale est utilisée, non seulement elle ne peut pas servir au tour suivant, mais en plus le joueur ne pourra pas réparer.

Note : Un joueur qui a perdu ses deux armes secondaires, et qui a utilisé son arme principale au tour précédent, ne pourra ni tirer ni réparer durant ce tour. Il se contente alors de passer son tour.

Lorsqu'un joueur tire simultanément sur deux adversaires différents, les deux attaques sont effectuées séparément, l'une après l'autre.

## Règle optionnelle : Spécificité des espèces

### Kelms

Aucune spécificité.

### Terriens

Sa première arme secondaire (dans un pentagone orange) peut servir de blindage supplémentaire, qui donne un bonus de 2 points de blindage. Le joueur doit annoncer en début de partie s'il l'utilise en tant qu'arme ou blindage (s'il ne dit rien, c'est l'utilisation habituelle en tant qu'arme qui est retenue).

Le premier dommage reçu détruit obligatoirement ce blindage ; le bonus de blindage est alors nul.

### Humaniens

Peut tirer avec ses trois armes simultanément (sur un, deux ou trois adversaires simultanément), et subit alors automatiquement un dégat.