

# UNTAMED

## FERAL FACTIONS

### Livret de Règles

#### BUT DU JEU

Vous gagnez la partie en détruisant les 3 Fortresses adverses.

Vous perdez la partie si vous devez piocher une carte et que votre deck (paquet) est vide.



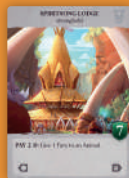
## MATÉRIEL



126 ANIMAUX



54 OBJETS ET  
8 ESPRITS HIBOUS



12 FORTERESSES



12 PIONS  
DÉGÂTS



2 AIDES DE JEU



12 PIONS FURIE

## FACTIONS

Chaque faction est composée d'une carte Forteresse (1 exemplaire), de cartes Objet et Animal (3 exemplaires de chaque), avec chacune une icône d'animal à son effigie.



### Caméléon

*Les délirants Caméléons gagnent des effets en jouant plusieurs cartes par tour.*



### Crocodile

*Les puissants Crocodiles utilisent la capacité Dernières Paroles et la déclenchent plusieurs fois.*

 **Renard**

*Les Renards rusés manipulent les valeurs d'attaque et leur propre deck.*

 **Panda**

*Les Pandas marchands se concentrent sur les capacités de Forteresse et fournissent du Soutien en plus.*

 **Lapin**

*Les dévoués Lapins débordent leurs ennemis tout en restant flexibles grâce à leur capacité Arrivée.*

 **Raton Laveur**

*Les Ratons bricoleurs protègent vos autres Animaux et en même temps améliorent leur valeur d'attaque.*

 **Rat**

*Les Rats infects sont une faction polyvalente qui préfèrent jouer et interagir avec les Animaux de faible coût.*

 **Rhino**


*Les puissants Rhinos manipulent les pions dégâts et génèrent beaucoup de Furie.*

 **Tigre**

*Les Tigres féroces récupèrent un bonus en battant les autres Animaux.*



# MISE EN PLACE

1. Triez les cartes par faction (indiquée par le symbole dans le coin supérieur droit de la carte) pour avoir différents paquets. Déterminez au hasard qui commence. Ensuite, les joueurs choisissent à tour de rôle une faction jusqu'à en avoir trois chacun.
2. Chaque joueur empile face visible ses 3 Fortresses dans l'ordre de son choix. Il place cette pile devant lui.
3. Chaque joueur mélange les cartes Animal et Objet de ses 3 factions pour former son deck qu'il place face cachée sur la table.
4. Le joueur jouant en second (ou à une place ultérieure) place la première carte de son deck face cachée sous ses Fortresses, en la positionnant de telle façon que le symbole de Puissance  au dos de la carte soit visible. Cette carte est appelée 'Bonus de Puissance' (cf. Bonus de Puissance page 12).
5. Le premier joueur pioche une main de 8 cartes, le second joueur (et tous les autres à plus de deux joueurs) pioche une main de 9 cartes.  
**Mulligan** : si les joueurs n'aiment pas leur main de départ, ils peuvent faire un 'mulligan' : ils mélangent les cartes de leur main à celles de leur deck pour piocher une nouvelle main de cartes. Un joueur ne peut faire qu'un seul mulligan et uniquement avant le début de la partie.
6. Enfin, chaque joueur place face visible 1 carte de sa main dans sa Zone de Soutien, à droite de sa Fortresse.



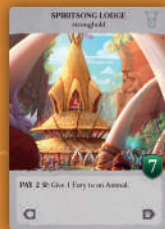


## EXEMPLE DE ZONE DE JEU



CARTES EN JEU

ZONE DE PUISSANCE



FORTRESSE

ZONE DE SOUTIEN



5



# DÉROULEMENT

Vous et votre adversaire allez jouer à tour de rôle en posant des cartes Animal et Objet et en portant des attaques avec vos Animaux jusqu'à la victoire d'un des participants.

Votre tour est composé de 2 phases, la Phase Principale suivie de la Phase d'Entretien. Quand vous avez terminé votre Phase d'Entretien, l'autre joueur commence son tour.

## 1. PHASE PRINCIPALE

Lors de la Phase Principale vous pouvez faire les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

- Jouer une carte
- Attaquer avec un Animal
- Jouer une carte en tant que Puissance (1x par tour)
- Utiliser la capacité de votre Forteresse (1x par tour)
- Payer 2 Puissances pour piocher une carte (1x par tour)

### DÉTAILS D'UNE CARTE

Coût en Puissance

Indicateur de ralliement



Attaque

Santé



## 2. PHASE D'ENTRETIEN

Vous devez faire ces actions dans l'ordre suivant (1x par tour) :

1. Redressez toutes vos cartes Épuisées.
2. Piochez les deux premières cartes de votre deck.
3. Placez 1 carte de votre main dans votre Zone de Soutien, face visible.

### CARTES REDRESSÉES ET ÉPUISÉES

Les cartes sont Redressées (position verticale) ou Épuisées (position horizontale). Quand vous jouez un Animal, il arrive toujours en jeu Épuisé. Il y a deux exceptions : quand cet Animal a la capacité Déferlement ou arrive par l'effet Ralliement. Dans ces deux cas, l'Animal arrive en jeu Redressé. Quand vous jouez une carte en tant que Puissance (face cachée), elle arrive toujours Redressée.

Une carte est “Épuisée” en la passant de sa position Redressée à sa position Épuisée.



REDRESSÉE



ÉPUISÉE




## LES RESSOURCES DU JEU

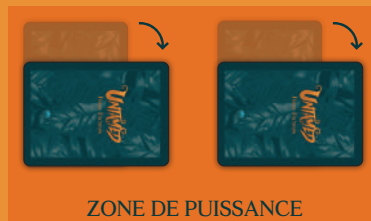
Il y a deux types de ressources dans le jeu, la Puissance  et le Soutien .

### Puissance

La Puissance sert à jouer des cartes et à piocher des cartes supplémentaires. Vous pouvez gagner de la Puissance avec l'action "Jouer une carte en tant que Puissance" lors de votre tour. Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 Puissances, sans compter le Bonus de Puissance.

Pour jouer une carte, vous devez d'abord payer son coût en Puissance. Ce coût est payé en épuisant le nombre de cartes Puissance indiqué par le chiffre dans le symbole  (2 dans l'exemple de droite).

Les cartes Puissance épuisées ne peuvent plus servir à payer des cartes. Si vous ne pouvez pas payer le coût en Puissance total d'une carte, vous ne pouvez pas la jouer ou effectuer son action.



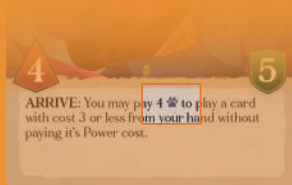




## Soutien

Le Soutien sert à activer des capacités de carte. A chaque tour vous gagnez du Soutien lors de votre Phase d'Entretien en plaçant une carte de votre main dans la Zone de Soutien (à droite de votre Forteresse). De plus, les cartes Objet que vous avez jouées, les cartes Animal qui ont été battues au combat et les cartes défaussées de votre main y sont aussi placées face visible. Chaque carte dans votre Zone de Soutien compte comme 1 Soutien 🐾 et peut être utilisée pour payer les coûts de Soutien. Ceux-ci sont indiqués par un chiffre suivi par un symbole 🐾 dans le texte de capacité de la carte.

Vous payez le coût de Soutien en retirant du jeu le nombre indiqué de cartes Soutien de votre Zone de Soutien (vous choisissez les cartes à retirer). Payer le coût d'un Soutien n'est jamais obligatoire. Si vous choisissez de ne pas le faire, ne le payez pas et ne déclenchez pas l'effet. Si vous choisissez de le faire, vous devez d'abord payer les coûts demandés pour ensuite résoudre les effets de la carte.



ZONE DE SOUTIEN



HORS JEU





## LES ACTIONS EN DÉTAIL

---

### Jouer une carte

À chacun de vos tours, vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez tant que vous pouvez payer leur coût.

Si vous avez joué une carte Objet, déclenchez l'effet de la carte immédiatement puis mettez-la dans votre Zone de Soutien.

Si vous avez joué une carte Animal, mettez-la en jeu (devant votre Forteresse) en position Épuisée (sauf si l'Animal a Déferlement). Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 Animaux en jeu.

Quand une carte déclenche des effets bénéfiques (comme gagner de la Furie, activer des capacités qui coûtent du Soutien ou l'effet Arrivée), les utiliser n'est jamais obligatoire.

### Attaquer avec un Animal


Pour attaquer, choisissez un Animal Redressé que vous contrôlez et mettez-le en position Épuisé. Choisissez la cible de l'attaque de cet Animal : la Forteresse OU un Animal adverse. Les Animaux ne bloquent pas l'attaque sur une Forteresse, sauf mention contraire comme avec l'effet Garde.

- Quand vous attaquez la Forteresse adverse, placez dessus autant de pions dégâts que la valeur d'attaque de l'Animal (le chiffre dans le symbole ▲).
- Quand vous attaquez un Animal de votre adversaire, l'Animal attaquant place autant de pions dégâts que sa valeur d'attaque sur l'Animal attaqué. Ce dernier fait la même chose à l'Animal





qui l'attaque. Les deux Animaux s'infligent mutuellement des dégâts, de façon simultanée, même si l'Animal attaqué est Épuisé.

Quand une carte a au moins autant de dégâts que sa valeur de Santé (chiffre dans le symbole ) , elle est éliminée et placée dans la Zone de Soutien de son propriétaire (si c'est une carte Animal) ou retirée du jeu (si c'est une Forteresse). Si elle n'est pas éliminée, les pions dégâts restent dessus jusqu'à ce qu'ils soient retirés par un effet ou que la carte soit éliminée. Vous pouvez attaquer autant de fois que vous voulez, tant que vous avez des Animaux Redressés avec lesquels attaquer, donc un maximum d'une fois par Animal (sauf mention contraire par des effets de carte).

### **Jouer une carte en tant que Puissance (une fois par tour)**

Jouez une carte de votre main face cachée dans votre Zone de Puissance (à gauche de votre Forteresse) en tant que Puissance. Vous ne pouvez pas y avoir plus de 5 cartes. Quand vous avez atteint ce maximum, vous ne pouvez plus faire cette action.

### **Utiliser la capacité de la Forteresse (une fois par tour)**

Une fois par tour, vous pouvez payer le coût de Soutien indiqué dans le texte de la capacité de la Forteresse pour immédiatement en déclencher l'effet.

### **Payer 2 Puissances pour piocher une carte (une fois par tour)**

Une fois par tour, vous pouvez payer 2 Puissances pour piocher une carte.





## BONUS DE PUISSANCE


Si vous n'avez pas commencé la partie, ou si vous avez généré un Bonus de Puissance grâce à un effet de carte, vous avez une action supplémentaire disponible lors de votre Phase Principale : **utiliser le Bonus de Puissance.**

Pour utiliser ce bonus, déplacez la carte Bonus de Puissance placée initialement sous votre Forteresse sur le sommet de votre deck. Vous pouvez alors réduire de 1 le coût de Puissance de la prochaine carte que vous jouerez à ce tour.

Cette action n'est possible que si vous avez un ou plusieurs Bonus de Puissance sous votre Forteresse. Vous pouvez la réaliser autant de fois que vous avez un Bonus de Puissance disponible. Vous pouvez également utiliser plusieurs Bonus de Puissance pour payer le coût d'une carte.

## DÉTRUIRE UNE FORTERESSE

Quand votre Forteresse est détruite, piochez immédiatement autant de cartes que le nombre de vos Forteresse détruites jusque là (y compris la Forteresse qui vient de l'être).

Si parmi les cartes piochées il y a des cartes avec le symbole Ralliement  à côté de leur nom, vous pouvez les jouer immédiatement sans payer leur coût de Puissance. Pour ces cartes ainsi jouées, vous devez tout de même payer leur coût de Soutien si vous voulez déclencher leur effet Soutien.

Tout effet se déclenchant quand on joue l'une de ces cartes est résolu immédiatement même si ce n'est pas le tour du joueur. Les Animaux joués par l'effet Ralliement arrivent en jeu Redressés.

La Forteresse détruite est retirée du jeu, celle désormais visible devient votre nouvelle Forteresse.





Les dégâts en excès ne se reportent pas sur la nouvelle Forteresse.

**Si la Forteresse détruite était votre dernière, vous avez perdu la partie.**







# MODES DE JEU MULTIJOUEUR

---

Les règles précédentes concernent les parties standards à deux joueurs. Mais on peut jouer à Indomptables à plus de deux joueurs en utilisant les modes de jeu décrits ci-dessous. À plus de trois joueurs, vous devrez utiliser l'extension Frappe des Esprits présente dans cette boîte. Quatre joueurs nous semble être une limite pour garder un jeu agréable et équilibré.

Dans les modes à 3 joueurs et plus, le 3ème joueur (et les suivants) commence avec 10 cartes en main et 1 Bonus de Puissance.

Les règles de draft à 3 ou 4 joueurs sont les suivantes :

## **Draft à 3 joueurs**

Les 1er et 2ème joueurs choisissent 1 faction, le 3ème 2 factions. Puis à nouveau le 1er choisit 1 faction, le 2ème 2 factions et le 3ème 1 faction.

## **Draft à 4 joueurs**

Les 1er et 2ème joueurs choisissent 1 faction, les 3ème et 4ème 2 factions. Puis à nouveau les 1er et 2ème choisissent 2 factions, les 3ème et 4ème 1 faction.

## **Chasseur (Recommandé)**

### **3+ JOUEURS**

Dans ce mode de jeu, les joueurs ne peuvent attaquer que la Forteresse du joueur à leur gauche, mais peuvent attaquer les Animaux de n'importe quel adversaire. Le premier joueur battant un autre joueur remporte la partie.







## La Loi du plus Fort

**3+ JOUEURS** Dans ce mode chacun pour soi, les joueurs peuvent attaquer qui ils veulent. Le dernier joueur survivant gagne la partie.

## Alpha

**3+ JOUEURS**

Dans ce mode de jeu, un joueur est l'Alpha et les autres joueurs doivent le battre.

L'Alpha a des règles spéciales : sa Forteresse a une Santé multipliée par deux (14 au lieu de 7), il peut faire deux fois par tour l'action 'Jouer une carte en tant que Puissance' et son maximum de Puissance est de 10. Lors de sa phase d'entretien, le joueur Alpha pioche autant de cartes que le nombre d'adversaires plus 2. Il place dans sa Zone de Soutien autant de cartes que le nombre d'adversaires et non une seule. Le joueur Alpha commence toujours la partie. Il gagne s'il arrive battre tous ses adversaires. Les autres joueurs l'emportent s'ils battent le joueur Alpha.

## Hydre (Recommandé)

**4 JOUEURS (2V2) OU 6 JOUEURS (3V3)**

Dans ce mode de jeu, les joueurs forment des équipes et partagent leurs Forteresses.

Lors de la préparation, chaque joueur choisit 3 Factions. Les 2 joueurs de chaque équipe choisissent 4 de leurs Forteresses avec lesquelles jouer et déterminent leur ordre d'empilement. Dans une équipe de 3 joueurs, il faut choisir 6 Forteresses et leur ordre d'empilement.





Les joueurs d'une équipe ont chacun leur deck, leur Zone de Soutien et leur Zone de Puissance. Par contre, ils jouent en même temps lorsque c'est le tour de leur équipe. Un joueur n'a pas le droit d'utiliser la Puissance de ses équipiers, ni leur Zone de Soutien, ni leurs cartes en main. Mais les discussions et le partage d'informations entre partenaires sont autorisées. Quand une Forteresse est détruite, les joueurs de l'équipe à laquelle elle appartient piochent chacun deux cartes pour l'effet Ralliement. La dernière équipe encore en lice gagne la partie.

## Manticore

### 4 JOUEURS (2V2)




Dans ce mode de jeu, les membres de la même équipe partagent un deck, une Zone de Soutien, une Zone de Puissance et leurs Fortereses. Ils choisissent chacun 3 factions et les cartes de ces factions sont mélangées ensemble pour former leur deck commun. Puis ils déterminent leur Forteresse de départ et les 3 Fortereses à placer en-dessous. Les joueurs d'une équipe alternent leur tour. Par exemple, Karine de l'équipe A fait son tour, suivie par Fred de l'équipe B. C'est maintenant à Michel de l'équipe A et ensuite Amandine de l'équipe B, et ainsi de suite. Les équipiers ne peuvent pas partager d'informations, ni parler de leur stratégie. L'équipe qui bat l'autre (en détruisant les Fortereses adverses) gagne la partie.






# GLOSSAIRE

---

**Animal.** *Type de Carte.* Les Animaux peuvent attaquer les autres Animaux ou la Forteresse adverse seulement quand ils sont Redressés. Les Animaux sont placés sur la table en position Épuisé quand ils arrivent en jeu et ne peuvent donc pas attaquer ce tour. Les Animaux ont un coût de Puissance , une valeur d'Attaque  et de Santé , ainsi qu'un encadré de texte décrivant une ou plusieurs capacités.

**Arrivée.** *Capacité de Carte.* Cet effet se produit quand l'Animal arrive en jeu. Le joueur peut décider de ne pas le déclencher.

**Attaque.** *Propriété de Carte.* Indique les dégâts infligés par votre Animal quand il attaque ou est attaqué. Cette valeur est augmentée par les pions Furie posés sur la carte. Les capacités qui utilisent la valeur d'Attaque de l'Animal incluent la Furie, sauf mention contraire (comme 'Attaque de base' ou 'Attaque imprimée').

**Bonus de Puissance.** *Ressource.* Carte face cachée placée sous la Forteresse provenant du dessus du deck du joueur, symbole  visible. Lors de sa Phase Principale, ce joueur peut la replacer au sommet de son deck, face cachée. Cette action diminue de 1 le coût de la prochaine carte jouée à ce tour. Un joueur (ou équipe) jouant en second reçoit un Bonus de Puissance lors de la mise en place. Pour les parties à plus de 2 joueurs, les joueurs en troisième position et suivantes reçoivent 1 Bonus de Puissance lors de la préparation. Certains effets de carte peuvent générer un Bonus de Puissance.





**Déferlement.** *Capacité de Carte.* Les Animaux ayant cette capacité arrivent en jeu en position Redressé. Ils peuvent être immédiatement utilisés au tour où ils sont joués pour attaquer les Animaux adverses, mais pas pour attaquer une Forteresse.


**Dernières Paroles.** *Capacité de Carte.* Cet effet se produit quand l'Animal est battu et la carte éliminée. Le joueur peut décider de ne pas le déclencher.

**Focus X.** *Capacité de Carte.* Vous pouvez payer X Soutien(s) à la place du coût en Puissance de la carte. Vous pouvez donc jouer une carte sans payer en Puissance. Une carte ayant Focus 3 nécessite le paiement de 3 Soutien pour pouvoir la jouer sans payer son coût en Puissance.

**Furie.** *Pion.* Ce pion fournit +1 en Attaque à un Animal tant qu'il est sur sa carte. Une carte battue perd tous ses pions Furie quand elle va dans la Zone de Soutien.

**Garde.** *Capacité de Carte.* Cet Animal doit d'abord être battu avant que d'autres Animaux ou Forteresse ne puissent être attaqués. Quand plusieurs Animaux ayant Garde sont en jeu, l'attaquant choisit celui qu'il attaque parmi eux. La Garde n'affecte pas les Objets, ni les capacités de carte. La Garde est toujours active, même si l'Animal est Épuisé.

**Objet.** *Type de Carte.* Les Objets sont à usage unique et sont placés dans la Zone de Soutien de leur propriétaire après leur résolution.

**Puissance** . *Ressource.* Carte placée face cachée dans la Zone de Puissance du joueur (à gauche de la Forteresse). Chaque carte face cachée dans cette Zone compte comme 1 Puissance. Les joueurs ne peuvent y poser qu'une carte par tour, dans la limite de 5 cartes.





**Ralliement** ♣. *Événement.* Quand sa Forteresse est battue, le joueur vérifie s'il y a le symbole Ralliement sur la ou les cartes qu'il vient de piocher. Si c'est le cas, la ou les cartes peuvent être immédiatement mises en jeu sans payer leur coût en Puissance. Sinon, il garde la ou les cartes piochées en main. Les capacités Arrivée peuvent être déclenchées lorsque l'on joue une carte Ralliement, mais celles qui autorisent les attaques comme Déferlement ne fonctionnent pas.

**Révéler.** *Action.* Quand une carte indique d'en révéler une autre, le joueur montre aux adversaires la carte ainsi révélée, puis la remet à sa position initiale. Si plusieurs cartes du sommet de son deck sont révélées, le joueur les remet dans le même ordre.

**Santé.** 🛡️ *Propriété de Carte.* Lorsque le nombre de pions dégâts sur un Animal sont supérieurs ou égaux à sa Santé (le nombre dans l'icône), celui-ci est éliminé.



**Soutien** 🐾. *Ressource.* Une carte défaussée, un Animal battu ou un Objet utilisé est placé dans votre Zone de Soutien (à droite de votre Forteresse). On peut utiliser ces cartes pour payer les capacités 🐾 d'autres cartes. Celles ayant été utilisées pour payer des coûts de Soutien sont ensuite retirées du jeu.











# EXTENSION – FRAPPE DES ESPRITS

---

## Extension Factions

Les factions suivantes se trouvent dans cette extension :



### Gorille

*Les vigiliants Gorilles utilisent leur connexion aux Esprits de la Chouette pour leur demander de l'aide.*



### Cerf

*Les Cerfs tonitrueux sont capables de jouer plus de cartes, en fonction du nombre déjà joué, pour réaliser leurs combos dévastatrices.*



### Serpent

*Les Serpents fous peuvent invoquer les Esprits de la Chouette, à leurs dépens ou à ceux de leurs ennemis.*

## GLOSSAIRE

**Invoquer.** *Capacité de Carte.* Regardez la première carte du sommet de votre deck. Si elle a un symbole Ralliement, mettez la carte sous le deck et appelez un Esprit Hibou. Sinon, elle devient un Bonus de Puissance (placez-la face cachée sous votre Forteresse, comme un Bonus de Puissance normal).





**Présage X.** *Capacité de Carte.* Regardez les X premières cartes de votre deck. Placez-les sur ou sous votre deck dans l'ordre de votre choix.

**Appeler un Esprit Hibou.** *Effet de Carte.* Permet de mettre en jeu un Pion Animal Esprit Hibou 1/1.

**Pion Animal.** *Type de Carte.* Un Pion Animal vient en jeu par l'effet de carte 'Appeler X' et ne compte pas dans le nombre de cartes que vous avez jouées lors d'un tour. Quand ils sont éliminés, les cartes Pion Animal ne vont pas dans votre Zone de Soutien. Ils comptent comme des Animaux pour tous les autres besoins du jeu et arrivent en jeu Épuisés. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Pion Animal en même temps.





# CRÉDITS

---

## **Créateurs du Jeu :**

Jeremy Falger, Milan Lefferts.

## **Artistes :**

Joe A. Howard, Andrew Soman, Julien Vandois, David Tenorio, Baukje Jagersma, Ilse Harting, Andrea Sodaro, Alex Shiga, Albert Bruun, Radu Mihai, Régis Torres, Scarlet Kitten, Michel Verdu, Evgenia Smirnova.

## **Responsable de Production :**

Vincent van Gils.

## **Développement Numérique :**

Miltos Nedelkos.

## **Testeurs :**

Un grand merci à Max, Satrina, Pascal, 'bcsj', Jeroen, Marjolein, Ton, Cho, Niels, Tristan, Anke, Kenny, Andrew, Paul, Roland, René, Kitty, Nicole, Noora, 'Tobiti', Jorad, Wouter, Thomas, Tom, Jasper, Tijn, Sanne, 'Elizzyble', Stavros, Irodotos, Andreas, Jesse et tous ceux que nous avons oubliés qui nous ont permis ce jeu tel qu'il est.

## **Éditeur original :**

Grumpy Owl Games.

## **Version française :**

Bad Taste Games & Boom Boom Games.

## **Traduction :**

Fred Bizet.

## **Mise en page :**

Fred Bizet & David Lenoury.

## **Relecture :**

Philippe Argoud.





# AIDE DE JEU

---

## Phase Principale

Vous pouvez faire ces actions autant de fois que désiré :

- Jouer une carte.
- Attaquer avec un Animal Redressé.

Vous ne pouvez faire ces actions qu'une fois par tour :

- Jouer une carte de votre main face cachée en tant que Puissance (jusqu'à 5).
- Payer 2 Puissance pour piocher 1 carte.
- Utiliser la Capacité de votre Forteresse.

## Phase d'Entretien

1. Redresser toutes les cartes Épuisées.
2. Piocher 2 cartes.
3. Placer une carte de votre main dans votre zone de Soutien.

*Quand une de vos cartes est battue ou défaussée, placez-la dans votre Zone de Soutien.*

