



RÈGLES DU JEU



3-6
joueurs



10+
ans



30
minutes

Enfermés dans l'immensité du Tartare par votre père Ouranos,
vous, Titans et Titanides, rêviez d'un monde idéal
où la colère et la haine n'auraient plus prise...

Grâce à votre mère Gaïa, vous avez réussi à vous libérer et à réunir suffisamment
d'énergie pour tenter de créer cette planète idéale aux confins du cosmos.
Disposant de peu de temps et très diminués, vous espérez prouver vos dons de création
à votre père. Mais attention à sa colère et aux réactions
de vos demi-frères Cyclopes et Hécatonchires !

1. But du jeu

KRÉO est un jeu coopératif. Les joueurs forment une équipe pour atteindre un objectif commun. Ainsi, vous gagnerez tous ensemble ou perdrez tous ensemble.

Votre but est de réussir à créer ensemble une planète, la plus équilibrée possible.

Pour cela, vous mettrez en jeu des cartes **NATURE**, puis les complèterez par des cartes **ÉLÉMENT**, afin de progresser niveau après niveau, et finir par créer votre planète.



2. Matériel

- 15 jetons Énergie
- 42 cartes Univers
 - 26 cartes Élément
 - 6 Eau
 - 6 Feu
 - 2 Éther
 - 6 Terre
 - 6 Air
 - 11 cartes Nature
 - 5 cartes Aggression
 - 3 Éclair de Cyclope
 - 1 Les Hécatonchires
 - 1 Tornade d'Ouranos
- 13 autres cartes
 - 1 carte *Premier Joueur*
 - 6 cartes *Aide de Jeu*
 - 6 cartes *Titans* (mode avancé)

3. Mise en place

Préparez votre paquet de cartes Univers et le nombre de jetons ÉNERGIE en fonction du nombre de joueurs :

- 3j. 3 jetons Énergie et 36 cartes Univers.
- Retirez les 2 cartes Éther
- Retirez 1 carte Feu, Air, Terre, et Eau
- 4j. 7 jetons Énergie et 40 cartes Univers.
- Retirez les 2 cartes Éther
- 5j. 11 jetons Énergie et 40 cartes Univers.
- Retirez 1 carte Éther et 1 Éclair de Cyclope
- 6j. 15 jetons Énergie et 42 cartes Univers.
(toutes les cartes)

De 3 à 5 joueurs, lors de votre première partie, retirez la carte Agression Tornade d'Ouranos des cartes Univers et remplacez-la par une carte Éther.

Les jetons et cartes non utilisés sont retirés de la partie et rangés dans la boîte.

Mélangez les cartes Univers et distribuez-les équitablement à l'ensemble des joueurs. Ils prennent ensuite connaissance de leurs cartes. À partir de cet instant, les joueurs ne peuvent plus se concerter ni s'échanger la moindre

information sans dépenser de jetons ÉNERGIE.
(VOIR CHAP. 6 : LES JETONS ÉNERGIE)

Le joueur qui possède la carte NATURE PLANÈTE prend la carte PREMIER JOUEUR et la pose devant lui.

Placez les jetons ÉNERGIE au centre de la table. Ils constituent la réserve d'énergie commune à tous les joueurs.

Sans se concerter, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs prennent autant de jetons qu'ils le souhaitent. Le dernier joueur prend tous les jetons restants.

Un joueur peut décider de prendre tous les jetons de la réserve ; dans ce cas, les joueurs suivants n'en auront pas.



4. Déroulement d'une partie

Chaque tour de jeu se déroule en deux Phases :
Divination puis *Création*.

4.1. Phase de Divination

Durant cette phase, les joueurs choisissent en secret et sans se concerter une carte de leur main et la posent devant eux **face cachée**.

À n'importe quel moment de cette phase, à l'aide de leurs jetons **ÉNERGIE**, les joueurs peuvent se transmettre des informations ou s'échanger des cartes. Ils peuvent aussi défausser une carte **NATURE** ou **ÉLÉMENT** pour prendre un jeton **ÉNERGIE** dans la réserve.

La phase se termine lorsque tous les joueurs ont définitivement choisi leur carte.

4.2. Phase de Création

Dans l'ordre du tour, chaque joueur révèle sa carte et tente de la mettre en jeu :

- Si c'est une carte **NATURE** ou **ÉLÉMENT**, et si le processus de création le permet, elle est mise en jeu. **(VOIR CHAP. 5 : LES CARTES UNIVERS)**
Dans le cas contraire, la carte est perdue et défaussée.
- Si c'est une carte **AGRESSION**, il doit appliquer ses effets immédiatement.

Attention : vous ne pouvez pas révéler votre carte tant que le joueur précédent n'a pas révélé la sienne et ne l'a pas mise en jeu ou défaussée.

4.3. Fin de tour

Une fois que tous les joueurs ont révélé et joué leur carte, le Premier Joueur donne la carte **PREMIER JOUEUR** au joueur à sa gauche, et un nouveau tour de jeu débute.

4.4. Fin de partie

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont utilisé toutes les cartes de leur main, ou que la carte **PLANÈTE** est complétée.

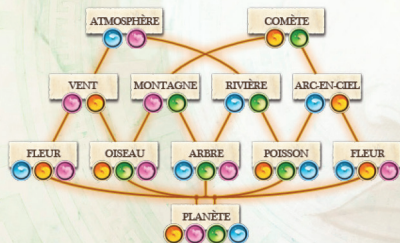
Précisions :

- il peut arriver qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Dans ce cas, il attend la fin de la partie en silence.
- les cartes de la défausse peuvent être consultées à tout moment.
- une carte mise en jeu le reste jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'une carte **Aggression** ne vienne la défausser.

5. Les cartes Univers

5.1 Les cartes Nature

Il existe 4 niveaux de cartes **NATURE** permettant d'aboutir progressivement à la création d'une Planète. Chaque carte **NATURE** est mise en jeu en respectant certaines conditions (voir ci-contre). Elle doit ensuite être complétée par des cartes **ÉLÉMENT** pour permettre à son tour la mise en jeu de cartes **NATURE** du niveau supérieur. Le tableau suivant vous permet d'identifier le processus de création qui aboutit à la formation de la planète.



On dit qu'une carte nature est complétée lorsqu'elle possède toutes les cartes **ÉLÉMENT** requises. À l'inverse, on dit qu'elle est incomplète tant qu'elle ne possède pas toutes les cartes **ÉLÉMENT** requises.

Important : lorsqu'un joueur met en jeu une carte Nature, il récupère un jeton Énergie de la réserve.

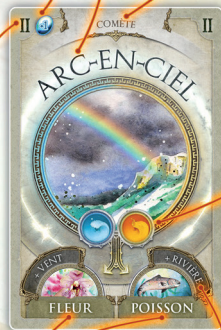
Icône indiquant le gain d'un jeton d'énergie quand cette carte est mise en jeu

Niveau de la carte

Nom de la carte

Carte(s) Nature devant être complétée(s) pour que cette carte puisse être mise en jeu

Éléments requis pour compléter cette carte



Nouvelles cartes Nature pouvant être mises en jeu une fois celle-ci complétée

Autre carte Nature complétée nécessaire à la mise en jeu d'une carte Nature de niveau supérieur

Attention : chaque carte *Nature* est unique. Si au cours de la partie une carte *Nature* est défaussée, il devient impossible de construire la planète par la branche utilisant cette carte. ...à moins de parvenir à la récupérer !

(VOIR CHAP. 6 : LES JETONS ÉNERGIE)

Niveau I



Les cartes *Nature* de niveau I sont les seules cartes à pouvoir être mises en jeu sans condition.

Chaque carte *Nature* complétée de niveau I permet de mettre en jeu deux cartes *Nature* de Niveau II.

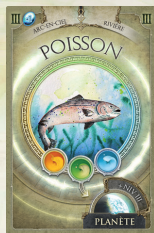
Niveau II



Chaque carte *Nature* de niveau II ne peut être mise en jeu que si la carte de niveau I dont elle provient est complétée.

Deux cartes *Nature* complétées de Niveau II permettent de mettre en jeu une carte *Nature* de Niveau III.

Niveau III



Chaque carte *Nature* de niveau III ne peut être mise en jeu que si les deux cartes de niveau II dont elle provient sont complétées.

N'importe quelle paire de cartes *Nature* de Niveau III complétée permet de mettre en jeu la carte *Nature* de niveau IV : *Planète*.

Niveau IV



Il n'y a qu'une seule carte *Nature* de niveau IV, la *Planète*.

Elle ne peut être mise en jeu que si au moins deux des quatre cartes *Nature* de niveau III sont complétées.

À noter : vous n'avez pas besoin de créer toutes les cartes *Nature* de Niveau III pour créer la *Planète*, seules deux suffisent. Il est même conseillé de ne pas jouer toutes les cartes *Nature* de niveau III, afin de se concentrer sur le processus le plus efficace possible.

Dire qu'une
carte Nature est
COMPLÉTÉE
signifie qu'elle
possède tous les
éléments qu'elle
requiert.

Ici, la carte
ATMOSPÈRE est
donc complétée.



La carte COMÈTE,
une fois
complétée, permet
de mettre en jeu
MONTAGNE
et ARC-EN-CIEL
sans condition.



Lorsque la carte VENT
sera complétée, la carte
Nature niveau III OISEAU
pourra être mise en jeu,
puisque ses cartes requises
(MONTAGNE et VENT)
seront complétées.



Afin de mettre en
jeu la carte Nature
ARBRE, les cartes
Niveau II RIVIÈRE
et MONTAGNE ont
dû être complétées.

5.2 Les cartes Élément

Il existe 4 cartes **ÉLÉMENT** différentes (*Feu, Air, Terre, Eau*) et les cartes **Éther**.

Pour pouvoir être mise en jeu, une carte **ÉLÉMENT** doit venir compléter une carte **NATURE** en jeu.

On glisse la carte **ÉLÉMENT** sous la carte **NATURE** de manière à laisser dépasser le symbole de l'Élément mis en jeu.

On dit alors que la carte **NATURE** possède cette carte **ÉLÉMENT**.



Ici la carte Nature Atmosphère requiert les Éléments Air et Eau pour être complétée. Comme elle recouvre déjà une carte Élément Eau, jouer une carte Élément Air permet de la compléter.



Les cartes **Éther** sont des jokers et peuvent être jouées à la place de n'importe quel autre élément.

Annoncez l'Élément qu'elle remplace lorsque vous la jouez ; il ne pourra plus être modifié.

Pour identifier l'Élément choisi, glissez la carte **Éther** sous la carte **NATURE** de façon à laisser dépasser le symbole de l'Élément correspondant.



De même, une carte **NATURE** peut être jouée pour remplacer l'un des Éléments qu'elle présente.

Annoncez l'Élément qu'elle remplace lorsque vous la jouez. Il ne pourra plus être modifié.

Pour identifier l'Élément choisi, utilisez le dos de la carte **NATURE** comme une carte **ÉLÉMENT**.



Une carte Nature jouée de cette manière reste néanmoins une carte Nature et ne peut pas être détruite par une carte Agression.



Par exemple, si l'on joue la carte Nature Oiseau de cette manière, elle peut être utilisée comme une carte Élément Air, Feu ou Terre (mais pas Eau, car l'Oiseau ne présente pas de symbole Eau).

5.3 Les cartes Agression

Les cartes **AGRESSION** symbolisent les colères d'Ouranos et vont causer des effets négatifs lors de la partie. Posez-les au moment opportun pour qu'elles occasionnent le moins de dégâts possible.



Attention : les cartes Agression ne peuvent pas être jouées lors du premier ou du dernier tour ! Sinon, la partie est immédiatement perdue !

De même, si la planète est complétée mais qu'il reste encore une carte Agression à un joueur (dans sa main ou face cachée devant lui), la partie est également perdue.

Il existe 3 types de cartes Agression :

Éclair de Cyclope (3 exemplaires)



Défaussez une carte Élément possédée par une carte Nature incomplète. S'il n'y a pas de carte Élément à défausser, l'Éclair est sans effet.

Tornado d'Ouranos (1 exemplaire)



Défaussez toutes les cartes Élément possédées par toutes les cartes Nature incomplètes. Si aucune carte n'est défaussée, le joueur ayant joué la Tornado la reprend en main et en défausse une carte Nature ou Élément de son choix.

Les Hécatonchires (1 exemplaire)



Défaussez toutes les cartes Élément et Agression jouées par les prochains joueurs, tant qu'une carte Nature n'est pas jouée. Cette carte Nature est jouée normalement. L'effet de cette carte peut s'étendre sur plusieurs Tours de jeu.

6. Les jetons Énergie

L'immensité du Cosmos vous empêche de communiquer de vive voix avec les autres joueurs.

Aucune information sur les cartes en main ou les intentions de jeu ne peut être partagée entre les joueurs pendant la partie.

Toutefois, en dépensant les jetons Énergie mis à votre disposition, vous pouvez activer un certain nombre de pouvoirs pendant la phase de Divination.



1 jeton Énergie

Montrez au joueur de votre choix une carte de votre main.



2 jetons Énergie

Échangez, face cachée, une carte de votre main avec le joueur de votre choix. L'échange s'effectue simultanément, de sorte qu'aucun des deux joueurs ne puisse connaître la carte donnée par l'autre avant d'avoir choisi celle qu'il va donner.



3 jetons Énergie

Échangez une carte Élément ou Nature de votre main avec une carte de la défausse.

Chaque utilisation consomme un certain nombre de jetons ÉNERGIE, remplacés dans la RÉSERVE D'ÉNERGIE.

Regain de jetons Énergie :

Vous récupérez un jeton de la réserve en cours de partie lorsque :

- lors de la phase de Divination, vous défaussez une carte NATURE ou ÉLÉMENT.
- lors de la phase de Création, vous mettez en jeu une carte NATURE (même si vous avez utilisé cette carte en remplacement d'une carte ÉLÉMENT).

INFORMATIONS :

Vous pouvez déclencher autant de pouvoirs que vous le souhaitez tant que vous disposez de suffisamment de jetons Énergie.

Si la réserve d'Énergie est vide, vous ne pouvez pas gagner de jeton Énergie.

Inversement, vous pouvez choisir de ne pas prendre de jeton Énergie, pour le laisser disponible dans la réserve d'énergie.

7. Conditions de victoire

Votre équipe a-t-elle réussi à créer la Planète idéale ? Comment Ouranos juge-t-il votre tentative ?



VOTRE CARTE PLANÈTE N'A PAS ÉTÉ MISE EN JEU :

Vous essayez un échec cuisant.

Le Cosmos compte un astéroïde supplémentaire... Il ne vous reste plus qu'à faire une nouvelle tentative en profitant de l'expérience que vous venez d'acquérir. Mais pas sûr qu'Ouranos voie ça d'un très bon oeil...



VOTRE CARTE PLANÈTE EST MISE EN JEU MAIS NE POSSÈDE QUE DEUX OU TROIS CARTE ÉLÉMENTS :



Bien. Votre planète est tout juste viable.

Ce n'est pas tout à fait un succès car un dieu ne peut se contenter d'une ébauche quand il recherche le chef-d'œuvre.



VOTRE CARTE PLANÈTE EST COMPLÉTÉE :



Félicitations ! C'est un succès, votre planète est en bonne santé.

Ouranos reconnaît vos dons de création et vous laisse en paix dans cette partie du Cosmos.



VOTRE CARTE PLANÈTE EST MISE EN JEU MAIS NE POSSÈDE QU'UNE CARTE ÉLÉMENT :



Dommage, pour un coup d'essai, d'échouer si près du but !

La planète que vous avez créée est instable. Elle n'est pas viable et finira par se désintégrer. Pourvu qu'Ouranos n'en soit pas informé...

VOTRE CARTE PLANÈTE EST COMPLÉTÉE ; IL VOUS RESTE AU MOINS DEUX CARTES À JOUER SUR LA TABLE OU EN MAIN :



Bravo! Votre planète est à l'équilibre parfait !

Votre père Ouranos admire vos dons de création et vous sollicite pour créer une nouvelle galaxie. Votre équipe a montré son efficacité. Vous êtes apte à relever les autres défis proposés par les modes de jeu avancés.

8. Modes avancés

Vous pouvez jouer avec une ou plusieurs de ces trois variantes.

Nous vous conseillons de ne pas vous risquer avec ces variantes tant que votre équipe ne s'est pas approprié toutes les mécaniques générales du jeu.

8.1. Mode Incarnations

Chacun des joueurs incarne un Titan ou une Titanide ayant son propre pouvoir. Mais attention : incarné, vous avez un rôle défini auquel vous ne pouvez déroger !



Chaque joueur pioche une carte Titan en début de partie.

Les cartes **TITAN** sont composées de deux faces (Titan ou Titanide) proposant chacune un pouvoir différent. Le joueur devra choisir la face qu'il souhaite incarner lors de la distribution des jetons **ÉNERGIE**, puis placer sa carte devant lui. (VOIR CHAP. 3 MISE EN PLACE)



Chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'un nombre de fois limité, indiqué par l'icône en haut à gauche de la carte, et uniquement pendant la phase indiquée sur le parchemin en bas de la carte.

À chaque fois que vous activez le pouvoir de votre carte **TITAN**, inclinez-la de 90° de manière à vous rappeler combien de fois vous avez déjà utilisé votre pouvoir.

Restrictions :



Un Titan ne peut pas mettre en jeu de carte Nature de niveau II, même en remplacement de cartes **ÉLÉMENT**. S'il fait, la carte **NATURE** est immédiatement défaussée.



Une Titanide ne peut pas mettre en jeu de carte Nature de niveau III, même en remplacement de cartes **ÉLÉMENT**. Si elle le fait, la carte **NATURE** est immédiatement défaussée.

Les restrictions valent pour toute la partie.

Un tableau détaillant les pouvoirs de tous les Titans / Titanides est consultable page 14 de ce fascicule.

8.2. Mode Éléments altérés

S'étant aperçu de votre évasion, Ouranos a eu le temps d'affecter la qualité de certains de vos Éléments. Il va vous falloir créer votre Planète avec des Éléments altérés !

Certaines cartes **ÉLÉMENTS** sont altérées :

Élément perturbateur (un de chaque élément)



Quand un Élément Perturbateur est mis en jeu, la carte Premier Joueur est déplacée devant le joueur suivant.

Élément volatil (un de chaque élément)



Si un Élément volatil est mis en jeu sous une carte Nature toujours incomplète à la fin du Tour de jeu, il est défaussé.

Élément associé (un de chaque élément)



Un Élément associé doit être joué directement après une autre carte Élément.

Dans le cas contraire, il est défaussé. Il ne peut pas être joué après une carte Nature jouée pour remplacer une carte Élément.

Si c'est la première carte jouée pendant ce Tour de jeu, vérifiez la dernière carte jouée lors du Tour de jeu précédent.

8.3. Mode partie silencieuse

KRÉO repose en partie sur la déduction, l'intuition, et la confiance entre les joueurs.

Même si vous n'avez pas le droit de parler des cartes que vous avez en main ou que vous êtes sur le point de jouer, vous serez souvent tentés de donner des indices par vos commentaires ou d'émettre vos déductions à voix haute pour en faire partager vos co-équipiers.

Aussi, pour jouer de manière optimale, essayez de jouer en silence.

Remerciements de l'auteur :

Didier Jacobée pour la confiance accordée et l'accompagnement bienveillant à l'accouchement de ce jeu.

Benjamin Treilhou, Tom Prothière et Yann Andrieu pour la conception graphique finale !

Benjamin Corthouts, Camille Leflon et Tom Prothière, les premiers à y avoir cru !

Nicolas Gohier, Olivier Droit et Guillaume Terrier pour leur enthousiasme lors de nos nombreux tests.

Arnaud Villechaise, Anne Mougel, Olivier Girard et Fabrice Dumas pour les premières relectures de règles et premiers tests sans auteur.

Alexandre Droit pour son aide dans la découverte du monde ludique.

Mélodie Moulin tavernière TGF et Cédric Rominger M.Contre pour leur aide précieuse dans la rédaction des règles du jeu.

Aurélié, Nils, Simao et Anouk Prothière pour votre bienveillance à mon égard quand j'étais dans mes pensées de création de planètes.

À travers ce processus de création, il m'est apparu plus que jamais la justesse de cette maxime :

« Ensemble on va plus loin ».

Pouvoirs des Titans & Titanides

1x



1x



1x



CRONOS

En phase de Divination, posez faces cachées deux cartes au lieu d'une, dans l'ordre de votre choix.

Ne participez pas au Tour de jeu suivant.

HYPÉRIION

Pouvoir à annoncer en phase de Divination.

En phase de Création, jouez une carte Élément comme l'Élément de votre choix. Utilisez le dos de la carte pour choisir l'Élément voulu.

JAPET

Pouvoir à annoncer au début de la phase de Création.

À la fin de la phase de Création, récupérez les cartes Élément défaussées pendant cette phase de Création et rejouez-les.

1x



2x



3x



RHÉA

En phase de Divination, vous pouvez choisir la position de votre carte : avant le premier joueur, entre deux joueurs ou en dernière position.

Lors de la phase de Création, vous révélez donc votre carte au moment choisi.

THÉIA

En phase de Divination, montrez une carte de votre main à deux joueurs ou deux cartes de votre main à un joueur.

THÉMIS

En phase de Divination, pariez un jeton sur l'identité de la carte jouée par un autre joueur.

Ce dernier ne doit pas vous avoir montré une carte ce tour. Une fois qu'un jeton est misé sur une carte, cette carte ne peut plus être changée.

(Les récompenses sont indiquées sur la carte.)



CÉOS

En phase de Divination, déplacez la carte *Premier Joueur* d'un cran vers la gauche ou la droite.

OCÉANOS

En phase de Divination, inversez les positions de deux joueurs pour ce tour de jeu. En phase de Création, ces joueurs joueront leur carte au moment prévu normalement pour l'autre joueur.

CRIOS

Pouvoir à annoncer en phase de Divination lors de votre premier ou dernier tour de jeu. Lors de la phase de Création, vous pourrez jouer une carte Agression.



PHÉBÉ

En phase de Divination, regardez la carte face cachée posée par un autre joueur.

TÉTHYS

Quand un Élément vient d'être mis en jeu, placez dessus un jeton de la réserve. Cet Élément ne peut pas être détruit (ni par une carte Agression, ni par son état Volatil). Ce jeton est remis dans la réserve quand la carte Nature sous laquelle l'Élément est glissé est complétée.

MNÉMOSYNE

En phase de Divination, échangez une carte Élément ou Nature de votre main contre une carte de la défausse.



Montrez au joueur de votre choix une carte de votre main.



Echangez face cachée une carte de votre main avec le joueur de votre choix.



Échangez une carte Élément ou Nature de votre main avec une carte de la défausse.



Quand un Élément Perturbateur est mis en jeu, la carte Premier Joueur est déplacée devant le joueur suivant.



Si un Élément Volatil est sous une carte Nature incomplète à la fin d'un tour de jeu, il est défaussé.



Un Élément Associé doit être joué juste après une autre carte Élément. Dans le cas contraire, il est défaussé.

I

ATMOSPHÈRE



COMÈTE



II

VENT



MONTAGNE



RIVIÈRE



ARC-EN-CIEL



III

FLEUR



OISEAU



ARBRE



POISSON



FLEUR



IV

PLANÈTE

