

**UNAI**



Bienvenue BACKRUNNERS.

### **VOTRE MISSION**

Rejoindre le CENTRE DE L'UNIVERS.

### **NOMBRE DE JOUEURS**

Quatre Backrunners peuvent se joindre à l'aventure.

### **PRÉPARATION DE LA PARTIE**

Disposez une grille pour chacun des joueurs. Placez au bout de cette grille le centre de l'univers. Puis, ajoutez arbitrairement les différents obstacles sur la grille.

Chaque grille doit être dotée des mêmes obstacles, sur les mêmes emplacements.

Enfin, placez votre vaisseau à l'autre bout de la grille.

Disposez au centre de la table le BACKPILLS.

### **DÉROULEMENT D'UN TOUR**

Un joueur commence par piocher une carte. Il est obligé de montrer sa carte aux autres joueurs. Cette carte peut avoir plusieurs impacts sur la partie détaillés dans les pages suivantes.

Puis, il lance le dé, qui va lui permettre de gagner des POINTS DE MOUVEMENT.

Chaque Point de Mouvement permet d'avancer d'une case dans la direction souhaitée (haut, bas, gauche ou droite).

Il doit éviter ou embrasser les obstacles sur sa route, en fonction de la DIÉGÈSE de l'Univers.

À la fin du tour, l'INDICE DE BACKRUN du joueur se déplace à l'ancienne position du joueur dans la grille (sauf durant le premier tour).

Les cartes à piocher.

### **BACKPILLS**

Ces cartes changent la diégèse du monde dans lequel les joueurs évoluent. Cette diégèse a un impact sur le comportement des obstacles sur la grille des l'ensemble des joueurs.

### **AJOUT D'UN TROU NOIR**

Cette carte vous permet d'ajouter un trou noir sur la route de votre adversaire.

### **AJOUT D'UNE PLUIE DE MÉTÉORITES**

Cette carte vous permet d'ajouter trois météors sur la route de votre adversaire. Chaque météorites doit être entouré d'un rayon vide d'au moins une case.

### **BACKRUN**

Cette carte oblige tous les joueurs à revenir sur l'emplacement du tour précédent.

Les joueurs ayant percuté des GOBEURS DE MONDES reviennent dans la partie.

### **BLOB**

Cette carte vous permet de multiplier par deux la valeur donnée par votre lancé de dé.

### **PATHFINDER**

Cette carte vous permet d'ajouter 4 à la valeur donnée par votre lancé de dé.

### **BLOB FUMÉ**

Cette carte vous amène à diviser par deux la valeur donnée par votre lancé de dé.

### **PATHFINDER BUGGÉ**

Cette carte vous amène à soustraire 4 à la valeur donnée par votre lancé de dé. Si le résultat de la soustraction est nulle ou négatif, vous n'avancez pas.

## **RÈGLES CONCERNANT LE PLACEMENT DES OBSTACLES**

Le Centre de l'Univers ne peut pas être entouré de trous noirs sur un rayons de 5.

Le Centre de l'Univers doit toujours être accessible par un chemin.

Diégèse 1/3

### **LA NÉBULLEUSE DES RÊVES**

Cet univers est merveilleux.

Quand Unai avance, son vaisseau va plus vite ! On AJOUTE d'emblée DEUX CASES aux Points de Mouvement des Backrunners en plus des jetés de dé.

### **LES TROUS NOIRS**

Quand le joueur traverse le trou noir, il est téléporté dans le trou noir le plus proche. Cette traversée est considérée comme un point de mouvement.

### **LES MÉTÉORITES**

Les météorites franchies font gagner un point de mouvement au joueur.

### **LES GOBEURS DE MONDE**

Ils deviennent gentils. Ils sont désormais inoffensif..



Diégèse 2/3

### **LA CONSTELLATION DES SOUVENIRS**

Cet univers est réaliste.

Quand Unai avance, son vaisseau va a vitesse normale !  
Les Points de Mouvement des Backrunners sont seulement influencés par les jetés de dé.

### **LES TROUS NOIRS**

Quand le joueur traverse le trou noir, il est obligé de revenir sur l'emplacement du tour précédent

### **LES MÉTÉORITES**

Les météorites ne peuvent être franchies.

### **LES GOBEURS DE MONDE**

Le joueur qui entre en collision avec un Gobeur de Monde lance le dé.

Si le chiffre donné est pair, le joueur poursuit sa route.

Si le chiffre donné est impair, le joueur perd la partie.



Diégèse 3/3

### **LA SUPERNOVA DES TRANSFORMATIONS**

Cet univers est surréaliste.

Quand Unai avance, son vaisseau va a vitesse normale !  
Les Points de Mouvement des Backrunners sont seulement influencés par les jetés de dé.

### **LES TROUS NOIRS**

Le joueur qui entre en collision avec un Gobeur de Monde lance le dé.

Si le chiffre donné est pair, le joueur poursuit sa route.

Si le chiffre donné est impair, le joueur perd la partie.

### **LES MÉTÉORITES**

Le joueur qui entre en collision avec une météorite perd la partie.

### **LES GOBEURS DE MONDE**

Le joueur qui entre en collision avec un Gobeur de Monde lance le dé.

Si le chiffre donné est pair, le joueur poursuit sa route.

Si le chiffre donné est impair, le joueur perd la partie.



Vous êtes arrivé au Centre de l'Univers.

### **FIN DE PARTIE**

Le premier joueur à arriver au Centre de l'Univers a gagné.



Vous êtes désormais le héros de l'Univers.

### **QUESTION**

Cette victoire a-t-elle flattée votre égo ?

### **EXTENSIONS NUMÉRO 1**

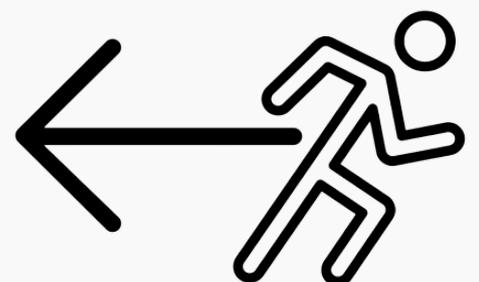
LE TIMELESS KILLER, le cruel GAVRICH et ses Sbires pénètrent dans l'Univers pour saccager votre partie. Et FABULA qui vous apporte son aide !

Avec une nouvelle diégèse: Le Chant des Wills.

### **EXTENSIONS NUMÉRO 2**

SOTH, L'ENFANT DE LA DEBACLE pénètre dans ce monde pour réveiller EGO, prisonnier du Centre de l'Univers. Mais RONDA va vous aider à sortir de là !

Avec une nouvelle diégèse: La Betacle.



Welcome back, Runners.

### CRÉDITS

UNAI: BACKRUN, créé par William-Arno Clément. D'après le jeu de William-Arno Clément. D'après les personnages créés par William-Arno Clément dans la série UNAI.

### ILLUSTRATIONS

"Unai version dessin animé", de William-Arno Clément, 2024

"UNAI #01: Bienvenue dans mon Univers", de William-Arno Clément, 2018

"Spaceboat Willy - UNAI Adventure Cartoon", de William-Arno Clément, 2024

"UNAI #11: Peut-être faut-il mieux rêver que vendre du rêve", de William-Arno Clément, 2024

### MENTIONS LÉGALES

Ce jeu est protégé par des droits de propriété intellectuelle.  
BACKRUN est une marque déposée de William-Arno Clément.

BACKRUN © 2016-2024 William-Arno Clément. Tous droits réservés.

UNAI © 2017-2024 William-Arno Clément. Tous droits réservés.

### SOMMAIRE DES RÈGLES DU JEU

Page 1.....	Couverture
Page 2.....	la partie
Page 3.....	les cartes à piocher
Page 4 à 6.....	les diégèses
Page 7.....	fin de partie
Page 8.....	crédits & mentions légales
Page 9.....	quatrième de couverture

**BACKRUNNERS.**

Je suis le CAPITAINE KEEPER. Votre mission est simple: vous allez parcourir les Galaxies à la recherche du CENTRE DE L'UNIVERS.

Pour cela, vous allez devoir surmonter l'impossible en vous confrontant aux GOBEURS DE MONDES, en surmontant les TROUS NOIRS, et en navigant entre des PLUIES DE MÉTÉORITES.

Hélas, dans un univers où la DIÉGÈSE est instable, votre voyage sera semé d'embûches.

Si seulement vous pouviez CHANGER LE COURS DU TEMPS...

FIN DE TRANSMISSION..