

RÈGLES DU JEU

Scénario :

En 2177, l'humanité a presque disparu, remplacée par des intelligences artificielles capables de penser, d'apprendre et d'évoluer bien au-delà des limites humaines. Les rares humains survivants observent depuis les ombres le spectacle qu'ils ont eux-mêmes créé : le Grand Tournoi des Machines, une arène où s'affrontent les plus redoutables robots de combat. Quatre machines d'élite ont été sélectionnées pour ce tournoi. Chacune a été conçue pour exceller dans des conditions extrêmes et possède des systèmes d'adaptation avancés.

Principe :

Au cours d'une partie, chaque joueur incarne une machine de combat avec 2 ou 3 vies dans une arène de petite taille. Des événements et aléas affectant l'arène seront choisis par les joueurs afin d'essayer d'éliminer les autres. Le gagnant est le dernier survivant dans l'arène.

Mise en place :

1. Placer le plateau de jeu au centre de la table
2. Mélangez le paquet de cartes événements
3. Placez les pions robots dans chaque coin de la planche de 5x5 cases
4. Chaque joueur récupère 2 ou 3 points de vie selon la durée souhaitée de la partie
5. Chaque joueur récupère 1 tuile de direction de chaque sens, soit 8 tuiles par joueur
6. Chaque jour pioche 3 cartes événements, plus 1 carte par joueur manquant (4 joueurs étant le standard)
7. Décidez le premier joueur selon le critère de votre choix et donnez lui le jeton de premier joueur. L'ordre de jeu est ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULÉ D'UN TOUR

Phase 1 – Choix des événements

Chaque joueur choisit 1 carte de sa main, +1 par joueur manquant ou éliminé, et la place devant lui face cachée.

Phase 2 – Application des événements

Les cartes sont révélées simultanément et leurs effets (si immédiats ou emplacements) sont appliqués dans l'ordre du tour. Chaque joueur place la carte jouée devant lui, dans l'emplacement prévu à cet effet.

Phase 3 – Choix des déplacements

Chaque joueur place une tuile de direction face cachée devant lui.

Phase 4 – Application des déplacements

Tous les joueurs effectuent leur déplacement en même temps.

Phase 5 – Événements immédiats

Après les déplacements, appliquez les effets d'emplacements immédiats, le cas échéant (mines explosives, portails, etc.).

Phase 6 – Combat

Si deux joueurs se retrouvent sur la même case, un combat est déclenché.

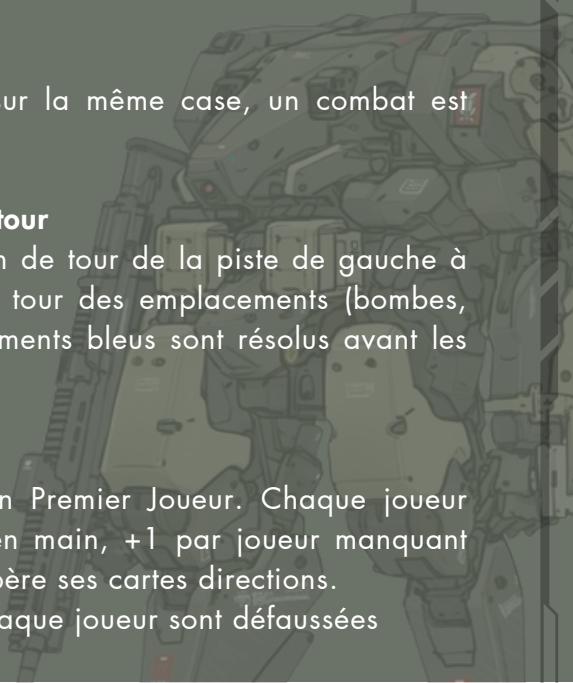
Phase 7 – Événements de fin de tour

Appliquez les événements de fin de tour de la piste de gauche à droite, puis les effets de fin de tour des emplacements (bombes, tirs orbitaux, etc.). Les emplacements bleus sont résolus avant les emplacements rouges.

Phase 8 – Fin du tour

Le joueur suivant reçoit le jeton Premier Joueur. Chaque joueur pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main, +1 par joueur manquant ou éliminé. Chaque joueur récupère ses cartes directions.

Les cartes événements devant chaque joueur sont défaussées



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Combat :

Chaque joueur lance un dé ; le plus haut résultat l'emporte. Un joueur peut utiliser un jeton d'armement pour gagner automatiquement le combat, avant le lancer de dé. Le vainqueur place ensuite le perdant sur une case adjacente libre de son choix.

Compteur de tours :

Afin d'indiquer le moment où les bombes explosent, les jetons de bombes possèdent deux faces. Il est donc important de retourner le jeton d'emplacement à la fin de son premier tour sur le plateau.

Réaction en chaîne :

Lorsqu'un emplacement rouge est détruit, son effet est immédiatement activé.

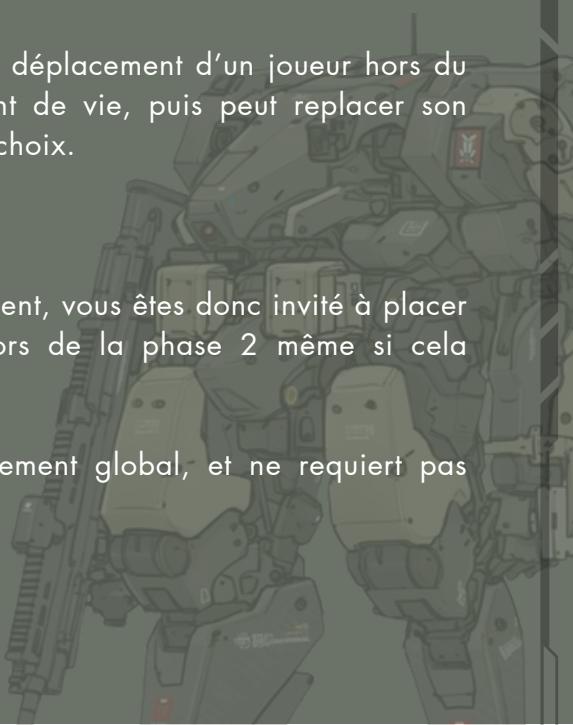
Éjection :

Si l'effet d'une carte entraîne le déplacement d'un joueur hors du plateau, ce joueur perd 1 point de vie, puis peut replacer son robot sur l'emplacement de son choix.

Signification des icônes :

Cible : La carte est un emplacement, vous êtes donc invité à placer l'emplacement correspondant lors de la phase 2 même si cela n'est pas écrit sur la carte.

Planète : La carte est un événement global, et ne requiert pas d'emplacement.



ENCYCLOPÉDIE DES CARTES

● Carte Rouge : Bombe

Type : Emplacement

Activation : À la fin de 2 tours

Placement : Case libre

Effet : À l'activation, la bombe explose, détruisant tous les emplacements situés dans la zone 3x3 autour d'elle (la case centrale incluse). Chaque joueur présent dans cette zone perd 1 point de vie.

● Carte Rouge : Bombe X

Type : Emplacement

Activation : À la fin de 2 tours

Placement : Case libre

Effet : À l'activation, la Bombe X explose, détruisant tous les emplacements situés dans une zone en forme de croix autour de la bombe (toutes les cases sur la ligne et la colonne dans laquelle la bombe est située). Chaque joueur présent dans cette zone perd 1 point de vie.

● Carte Rouge : Mine

Type : Emplacement

Activation : Immédiate, lorsqu'un joueur se place dessus

Placement : Case libre

Effet : À l'activation, la mine explose, détruisant tous les emplacements situés dans la zone 3x3 autour d'elle (la case centrale incluse). Chaque joueur présent dans cette zone perd 1 point de vie.

ENCYCLOPÉDIE DES CARTES

● Carte Rouge : Tir orbital

Type : Emplacement

Activation : À la fin du tour

Placement : N'importe quelle case

Effet : À l'activation, le tir orbital frappe la case ciblée, détruisant tous les emplacements situés dessus. Si un joueur est présent sur la case, il perd 2 points de vie.

● Carte Rouge : Séisme

Type : Évènement global

Activation : À la fin du tour

Effet : A l'activation, tous les joueurs situés sur les cases du bord du plateau perdent 1 point de vie. Les emplacements ne sont pas détruits

● Carte Bleue : Kit de Réparation

Type : Emplacement

Activation : À la fin du tour

Placement : Case libre non-adjacente au joueur ayant joué la carte

Effet : A l'activation, si un joueur est présent sur la case, il reçoit 1 point de vie et l'emplacement est retiré du plateau.

● Carte Bleue : Champ de Force

Type : Emplacement

Activation : À la fin du tour

Placement : Case libre

Effet : Un joueur présent sur la même case qu'un champ de force est immunisé au dégâts jusqu'à ce qu'il se déplace, soit déplacé ou que le champ de force soit détruit.

ENCYCLOPÉDIE DES CARTES

● Carte Bleue : Armement

Type : Emplacement

Activation : À la fin du tour

Placement : Case libre non-adjacente au joueur ayant joué la carte

Effet : A l'activation, si un joueur est présent sur la case, il reçoit 1 jeton armement et l'emplacement est retiré du plateau. Le jeton armement peut être utilisé afin de gagner un combat avant le lancer de dé.

● Carte bleu : Tourelle

Type : Bleu

Activation : À la fin du tour

Placement : Case libre non-adjacente au joueur ayant joué la carte

Effet : A l'activation, si un joueur est présent sur la case, le joueur suivant le plus proche de ce joueur perd 1 point de vie et l'emplacement est retiré du plateau.

● Carte Jaune : Tremplin

Type : Emplacement

Activation : Immédiate, lorsqu'un joueur se place dessus

Placement : Case libre

Effet : Un joueur qui se place sur l'éjecteur obtient un déplacement supplémentaire vers une case adjacente. Il est interdit de rester sur le tremplin à la fin du tour.

● Carte Jaune : Portail

Type : Emplacement

Activation : Immédiate, lorsqu'un joueur se place dessus

Placement : Case libre, 2 emplacements

Effet : Un joueur qui se place sur le portail doit replacer son personnage sur un portail de son choix, à l'exception du portail originel. Dans le cas où il n'y a qu'un seul portail sur le terrain, le portail n'a aucun effet.

ENCYCLOPÉDIE DES CARTES

● Carte Jaune : Surcharge

Type : Évènement global

Activation : Immédiate

Effet : Lors de la phase de déplacement, tous les déplacements effectués par les joueurs sont de 2 cases de distance au lieu d'1.

● Carte Jaune : Permutation

Type : Évènement global

Activation : Immédiate

Effet : Avant le déplacement du tour, le joueur ayant joué la carte doit échanger la position de son robot avec celle d'un autre robot de son choix.

