

Ce jeu est accessible aux personnes de plus de 8 ans.
Pour 2 joueurs ou plus (étant donné le nombre de personnages)
Environ 1 heure (à tester quand même ptdr)
Des dés spéciaux (3 faces rouges, 2 faces bleues, 1 face blanche)

Avant de commencer à jouer, les joueurs définissent les attaquants et les défenseurs. Ils définissent aussi l'utilisation de l'application ou non, et dans quelle mesure. Celle-ci peut être utilisée pour :

- Gérer les tours (à activer manuellement)
- Gérer les cartes (La gestion des tours avec l'application est nécessaire au bon fonctionnement de la fonctionnalité)
- Gérer les points de vie et de magie des personnages (Le maximum est encore à faire sur l'application)
- Gérer les combats (La gestion des points de vie et de magie des personnages est nécessaire au bon fonctionnement de la fonctionnalité)

Ils piochent ensuite chacun 3 cartes de niveau 1, des thèmes de leur choix, et peuvent ensuite démarrer le jeu.

Deux plateaux (physiques) sont utilisés pour le jeu. L'un sert de référence de progression du jeu, et l'autre, plus grand, sert à jouer dans les niveaux.

Le plateau de progression :

Il possède une case de départ et d'arrivée. L'attaquant commence sur la case de départ (qui n'est pas un niveau) et doit finir sur la case d'arrivée (qui n'en est pas un non plus). Pour cela il doit traverser différents niveaux. A chaque niveau traversé, une bataille est lancée avec le défenseur. Le grand plateau est alors utilisé à ce moment-là. Si l'attaquant n'a pas le choix pour le premier niveau à faire, il aura ensuite le choix entre 3 voies différentes de différente longueur. Plus un chemin est court, plus il sera ardu, et à l'inverse, plus il est long, et plus simple il sera.

Cependant, un anti-virus est aussi à prendre à compte. En effet, à chaque fin de tour (nous reviendrons plus tard sur la notion de tour) le joueur qui finit son tour doit poser une question à son adverse. Les questions sont donc les cartes piochées avec chacune une question, quatre proposition, et une bonne réponse. En fonction de l'adversaire et de sa réponse, l'anti-virus progressera ou régressera. S'il s'agit d'une bonne réponse de l'attaquant ou d'une mauvaise réponse du défenseur, l'anti-virus régressera. A l'inverse, s'il s'agit d'une mauvaise réponse de l'attaquant ou d'une bonne réponse du défenseur, l'anti-virus progressera. Cet anti-virus commence au points d'arrivée et se dirige directement vers le point de départ. S'il l'atteint, le défenseur gagne.

S'il n'y a plus de question à poser car toutes ont été posées, le défenseur gagne. Une fois la question posée, la carte est défaussée et on en pioche une nouvelle selon. Selon le tour atteint, le niveau des questions augmente. Ainsi, au 10ème tour, le niveau augmentera d'un cran et les joueurs pourront poser des questions de niveau 1 et 2, et donc piocher dans les paquets de cartes de niveau 2. Au 20ème tour, le niveau augmentera encore d'un cran, et ainsi de suite pour chaque dizaine jusqu'au niveau 5 qui s'avère être le niveau maximum atteignable.

Le plateau des niveaux :

Selon le livret de règles, les niveaux seront différents les uns des autres, mais le but sera toujours le même. Les personnages de l'attaquant apparaissent dans des cases définies. Quant au

défenseur, il peut positionner ses différents personnages dans la zone définie. Le but de l'attaquant est de faire traverser au moins un personnage pour qu'il arrive au portail de sortie. Si un des personnages attaquant arrive sur la case du portail de sortie, le joueur attaquant passe alors le niveau et peut passer au suivant. Le but du défenseur est donc de lui barrer la route et lui faire perdre un maximum de temps, car plus il lui en fait perdre, plus il se rapproche de la victoire. Différents jetons sont répartis sur le niveau, comme indiqué dans les règles. Des murs, des boutons, des tourelles, ...

Les statistiques des personnages ne se restaurent pas d'un niveau à un autre, ils restent les mêmes. Si un personnage meurt, il revient à la vie une fois le niveau terminé, avec 4 points de vie et le même nombre de points de magie qu'il avait avant sa mort. Si toute l'équipe de l'attaquant meurt, le joueur défenseur gagne.

Les personnages :

Les personnages ont différentes statistiques :

- **Points de vie** : La vie de l'attaquant. Arrivé à 0, le personnage meurt.
- **Type** : Vitesse, Force ou Technique. (La vitesse bat la force qui bat la technique qui bat la vitesse) Lorsqu'un type bat un autre type, l'attaque (ou la défense) est augmentée de 1 dé. (Exemple : l'attaquant est de type Vitesse, le défenseur de type Force, l'attaquant aura un dé de plus pour l'attaque. En revanche si le défenseur est Technique, c'est le défenseur qui aura 1 dé supplémentaire pour la défense.)
- **Points de magie** : Son nombre d'utilisation de sa capacité spéciale. Arrivé à 0, il ne peut plus utiliser de capacité spéciale.
- **Points d'attaque** : Son nombre de dés pour l'attaque. (Face rouge du dé pour toucher)
- **Points de défense** : Son nombre de dés pour la défense. (Face bleue du dé pour parer)
- **Points de mouvement** : Nombre de cases que le personnage peut parcourir.
- **Capacité Spéciale** : Sa capacité spéciale qui ne peut être utilisée que si le personnage possède au moins 1 point de magie.

L'attaquant possède 4 personnages :

- **Offensif** : Fait beaucoup de dégâts.
- **Défensif** : Encaisse beaucoup de dégâts.
- **Tireur** : Attaque à distance son adversaire à 4 cases ou moins. (Il peut aussi se battre au corps-à-corps)
- **Soigneur** : Soigne ses alliés quand ils ont perdu de la vie. (Beaucoup de points de magie)

Le défenseur en possède 4 ou 5 selon les niveaux, et une ou plusieurs tourelles dans certains :

- **Bluebot** : Robot de type Vitesse.
- **Redbot** : Robot de type Force.
- **Greenbot** : Robot de type Technique.
- **Greybot** : Robot réparateur.
- **Bossbot** : Robot destructeur, utilisable sur certains niveaux uniquement.
- **Tourelle** : Attaque à distance (4 cases ou moins) mais est automatiquement détruite lorsqu'un combat au corps-à-corps est lancé contre elle.

Les combats doivent être lancés au corps-à-corps. Les personnages doivent donc être sur des cases adjacentes pour démarrer un combat. Une fois le combat commencé, il doit impérativement se finir avec un vainqueur. Il s'arrête donc à la mort d'un des deux combattants. Les seules exceptions à ce système de combat sont le Tireur de l'attaquant et la Tourelle du défenseur. Ces 2 jetons peuvent attaquer à distance. Si 4 cases ou moins les séparent de leur cible, elles peuvent lancer une attaque pour le tour, cependant un combat ne sera pas initialisé, il ne s'agira que d'une seule attaque basique. Si un combat est engagé contre la tourelle, au corps-à-corps, la tourelle est automatiquement détruite.