



LIVRET DE RÈGLES

L'usine de l'Onivers est au bord du cataclysme ! Le Rouage Perfide en a saboté toutes les machines, et le système est sur le point d'imploser. Pire, le Rouage Perfide a également infiltré le processeur central de l'usine, privant ainsi tous les robots-ouvriers de leurs pouvoirs. Heureusement, ils sont encore en mesure de réparer les machines endommagées. À la tête de la dernière escouade de robots-ouvriers, vous devrez réparer toutes les machines avant que le système de sécurité ne dysfonctionne définitivement !

Cyberion est un jeu solo/coopératif pour deux joueurs. Pour gagner, vous devrez réparer toutes les machines de l'usine de l'Onivers à l'aide de ses fidèles robots. Ces robots peuvent également être utilisés pour déclencher de puissantes habiletés. Au cours de la partie, vous aurez l'opportunité d'activer ces habiletés, et de les améliorer en payant cette augmentation avec les machines que vous aurez réparées. Vous devrez gérer vos cartes au mieux, car chaque robot peut soit utiliser son habileté, soit réparer une machine, mais pas les deux. Si à la fin d'un tour vous n'avez pas réussi à réparer au moins une machine, vous perdrez un jeton Soupape -et vous rapprocherez d'une défaite désastreuse.

MATÉRIEL

JEU DE BASE



50 CARTES ROBOT

Ces cartes représentent les fidèles travailleurs de l'usine de l'Onivers. Vous devrez jouer et défausser ces cartes au moment opportun afin de réparer les machines avant que le système de sécurité ne s'effondre.

Chaque carte présente 2 caractéristiques : le modèle (Sirenbob , Stockbot , Cyclobot , Planbot  ou Commandbot ) et la taille ( to ).

1 CARTE BATTERIE

Quand le paquet de cartes Robot est épuisé pour la première fois durant une partie, cette carte vous permet de remélanger tous les Robots défaussés pour constituer un nouveau paquet de cartes Robot.



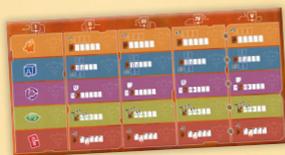
25 CARTES MACHINE

Ces cartes représentent les machines endommagées de l'usine. Chaque carte Machine détaille quelles cartes Robot vous devrez défausser afin de la réparer et l'acquérir. Si vous parvenez à réparer toutes les machines en jeu, vous gagnez la partie. Dans le jeu de base, les machines peuvent être de palier I ou II.



5 FIGURINES ROUAGE PERFIDE

Ces figurines représentent les 5 parties du Rouage Perfide, infiltrées dans le Processeur central pour neutraliser les habiletés des Robots.



1 PLATEAU PROCESSEUR CENTRAL

Ce plateau représente l'état des habiletés de vos 5 modèles de robots. Au début du jeu, toutes ces habiletés sont complètement bloquées par les figurines Rouage Perfide. Durant la partie, vous aurez la possibilité de repousser ces figurines, augmentant ainsi les habiletés de vos robots. Plus la figurine sera loin sur le tableau, plus l'habileté déclenchée en défaussant un robot de ce modèle sera puissante.

EXTENSIONS



5 CARTES
BÉBÉBOT



10 CARTES
GIGANTOBOT



5 JETONS DÉGÂT
STRUCTUREL



15 CARTES MACHINE
DE PALIER III



10 CARTES
MULTIBOT



20 JETONS
MICROBOT



10 JETONS
INTERFÉRENCE



5 JETONS SOUPAPE

Ces jetons représentent la solidité du système de sécurité de l'usine. Si vous ne parvenez pas à réparer au moins une machine lors d'un tour, le système qui empêche l'effondrement de l'usine est endommagé. Cette dégradation est représentée par la perte d'un jeton Soupape. Si vous devez vous séparer d'un jeton Soupape mais n'en avez plus, vous perdez la partie.



5 JETONS SUPPORT

Ces jetons représentent un secours inespéré fourni par le processeur central pour vous aider à accomplir votre mission.

JEU DE BASE : RÉPARER LES MACHINES

RÈGLES SOLO

MISE EN PLACE

②

Préparez le paquet Machines de la façon suivante : mélangez les 15 cartes Machine de palier II, puis mélangez les 10 cartes Machine de palier I et posez-les sur les 15 cartes de palier II.

Révélez les 5 premières cartes de ce paquet, et posez-les sur une ligne horizontale : c'est l'Usine.

À côté du paquet Machines, laissez la place pour votre pile d'Expérience (où vous placerez les Machines que vous aurez réparées).

③

Mélangez les 50 cartes Robot pour constituer le paquet Robots.

Révélez-en les 5 premières cartes en une ligne horizontale appelée la Plateforme.

Prenez les 5 cartes suivantes et mettez-les à côté du paquet, dans la Défausse.

Remarque : durant le jeu, toutes les cartes défaussées seront mises face visible dans cette Défausse, que vous pourrez consulter librement.

Laissez, en haut et en bas de la Plateforme, suffisamment de place pour deux autres rangées de cartes : le Flash et le Stock.

①

Préparez le plateau Processeur Central, en posant les 5 jetons Rouge sur leur place réservée dans la colonne 1.

⑤

Placez la carte Batterie sur sa face Chargée dans la Réserve.

⑥

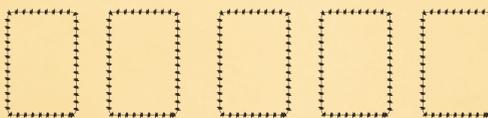
Si c'est votre première partie, mélangez les jetons Support et prenez-en un au hasard ; révélez-le et placez-le dans la Réserve. Si vous avez déjà joué à Cyberion, voyez en page 9 combien de jetons Support prendre pour votre partie.



PAQUET MACHINES



USINE



FLASH

DÉFAUSSE

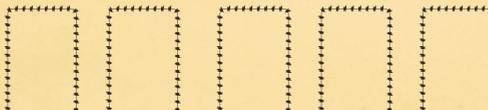


PAQUET ROBOTS



PLATEFORME

RÉSERVE



STOCK

④

Prenez un jeton Soupape et placez-le à portée de main dans une zone appelée la Réserve. Placez les 4 jetons restants près du plateau Processeur Central dans une zone appelée la Forge.

DIFFÉRENCES ENTRE LA PLATEFORME, LE FLASH ET LE STOCK.

Durant votre tour, les cartes Robot que vous utilisez proviendront de la Plateforme, du Flash et/ou du Stock.

La **Plateforme** est votre source « de base » de cartes Robot, et elle est complétée automatiquement à 5 cartes à la fin de chaque tour.

Le **Flash** peut également contenir jusque 5 cartes Robot, mais à la différence de la Plateforme, le Flash n'est pas rempli automatiquement : vous devrez déclencher l'habileté d'un Sirenbot (📢) pour mettre des cartes du paquet Robots dans cette rangée. À la fin de chaque tour, toute carte encore dans le Flash est automatiquement défaussée.

Comme les cartes de la Plateforme, les cartes du **Stock** ne sont pas automatiquement défaussées à la fin de chaque tour ; mais au contraire de la Plateforme, cette rangée de cartes n'est pas remplie automatiquement : vous devrez déclencher l'habileté d'un Stockbot (📦) pour déplacer des cartes de la Plateforme et/ou du Flash vers le Stock.

Une partie de Cyberion se joue en plusieurs tours. Chaque tour se divise en deux phases : Intervention et Clôture.

① Intervention

Durant cette phase, vous pouvez :

- Réparer
- Déclencher
- Améliorer

Vous pouvez faire chaque action plusieurs fois durant le même tour, dans l'ordre de votre choix.

Réparer

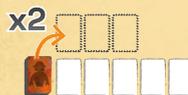
Chaque Machine indique quels Robots sont nécessaires pour la réparer. Ces Robots peuvent provenir de la Plateforme, du Flash et/ou du Stock, et vous pouvez combiner des cartes de ces différentes rangées pour réparer une même Machine. Défaussez toutes les cartes requises et posez la Machine face visible dans votre pile d'Expérience. Important : une Machine ne peut pas être réparée sur plusieurs tours (tous les Robots nécessaires doivent être défaussés simultanément).

Déclencher

Défaussez un Robot de la Plateforme, du Flash ou du Stock pour déclencher l'habileté relative au modèle de ce Robot. La position de la figurine Rouage Perfide sur le plateau Processeur Central montre à quel niveau cette habileté va être déclenchée ; plus la figurine est située à droite, plus l'habileté est puissante.

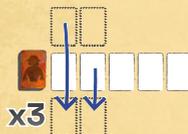
Sirenbot

Cette habileté vous permet de piocher des Robots du paquet et de les mettre dans le Flash ; vous pourrez alors utiliser ces cartes jusqu'à la fin de votre tour. Plus vous avez amélioré l'habileté, plus vous pouvez piocher de cartes.



Stockbot

Cette habileté vous permet de déplacer des Robots de la Plateforme et/ou du Flash pour les mettre dans le Stock. Plus vous avez amélioré l'habileté, plus vous pouvez déplacer de cartes.



Cyclobot

Cette habileté vous permet de récupérer un Robot de la pile de défausse. Plus vous avez amélioré l'habileté, plus grand sera le choix de cartes que vous pouvez récupérer, et plus rapidement vous aurez accès à la carte choisie.



Posez la carte récupérée au sommet du paquet Robots



Posez la carte récupérée dans la Plateforme



Planbot

Cette habileté vous permet de regarder la (les) carte(s) au sommet du paquet Robots, de la (les) placer au sommet ou au bas du paquet, et d'ajouter à la Plateforme la carte au sommet du paquet. Plus vous avez amélioré l'habileté, plus le nombre de cartes que vous pouvez regarder est grand.



Commandbot

Cette habileté vous permet de Préparer une Machine, mais vous demandera de défausser des Robots supplémentaires. Une Machine Préparée a besoin d'un Robot de moins pour être réparée. Plus vous avez amélioré cette habileté, moins vous devrez défausser de Robots supplémentaires.



Remarques:

- Pour déclencher l'habileté d'un Robot, cette carte doit être défaussée spécifiquement pour cette habileté. Les Robots défaussés pour réparer une Machine ne déclenchent pas leurs habiletés.
- La taille du Robot n'a aucune incidence (défausser un Robot de taille 1 déclenchera exactement la même habileté que défausser un Robot de taille 5 du même modèle).
- Défausser un jeton Support déclenche également une habileté, telle qu'indiquée sur le jeton. Dans ce cas, la position de la figurine Rouage Perfide n'a aucune incidence, car l'habileté est indiquée sur le jeton (et correspond toujours à l'habileté de Niveau III sur le plateau).

Vous trouverez de plus amples détails sur les habiletés en pages 22-23.

Améliorer

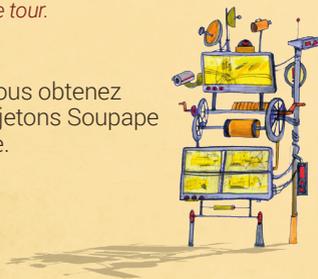
Choisissez l'habileté que vous voulez améliorer: vous devez retirer du jeu autant de cartes Machines réparées (qui se trouvent donc dans la pile d'expérience) que le niveau où se trouve actuellement la figurine Rouage Perfide sur la ligne correspondante. Déplacez ensuite cette figurine d'une case vers la droite sur la même ligne.

Exemples : pour déplacer une figurine du niveau I au niveau II, vous devez retirer 1 carte Machine réparée du jeu. Pour déplacer une figurine du niveau III à IV, vous devez retirer 3 Machines réparées.

Remarques:

- Le palier des Machines n'a aucune importance ici (une Machine de palier II ne vaut pas plus qu'une Machine de palier I lorsqu'il s'agit de payer une amélioration).
- Vous pouvez améliorer différents modèles de Robots durant le même tour.
- Vous ne pouvez pas déplacer une figurine au-delà du niveau V.

Quand vous déplacez une figurine du niveau IV au niveau V, vous obtenez également un jeton Soupape de la Forge. Si vous avez déjà 5 jetons Soupape dans la Réserve, vous ne gagnez pas de jeton supplémentaire.



② Clôture

Effectuez ces 4 étapes :

- Si aucune Machine n'a été retirée de l'Usine ce tour-ci, retirez un jeton Soupape de la Réserve et remettez-le dans la Forge. Si cela se produit mais que vous n'avez plus de jeton Soupape à remettre dans la Forge, **vous perdez la partie.**
- S'il y a moins de 5 Machines dans l'Usine, piochez des cartes du paquet Machines et complétez l'Usine à 5 cartes. Si le paquet Machines est épuisé, le jeu continue avec une Usine réduite.
- Défaussez tous les Robots du Flash (leurs habiletés ne se déclenchent pas).
- Si la Plateforme a moins de 5 Robots, remplissez-la en piochant du paquet Robots, jusqu'à ce qu'il y ait 5 cartes dans la Plateforme.

Si le paquet Machines est épuisé et qu'il n'y a plus de Machines dans l'Usine, **vous gagnez la partie.**

PAQUET ROBOTS VIDE

Si le paquet Robots est vide et que vous devez piocher, défausser ou révéler une carte du paquet, retirez la Batterie du jeu (ou, si vous préférez, retournez-la sur sa face Épuisée) et mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet Robots.

Remarques :

- Si cela se produit durant la résolution d'une habileté, résolvez cette habileté autant qu'il est possible, constituez le nouveau paquet, puis continuez à piocher, défausser ou révéler le nombre de cartes nécessaire à la résolution complète de l'habileté. La carte ainsi défaussée pour déclencher l'habileté est également mélangée avec les cartes de la défausse pour constituer le nouveau paquet.
- Ne défaussez pas les cinq premières cartes du paquet comme vous l'avez fait en début de partie en suivant l'instruction ③ en page 4.
- La Batterie n'est utilisée qu'une seule fois par partie ; si le paquet Robots est vide pour la seconde fois, vous devez continuer à jouer sans pouvoir piocher, révéler ou défausser de carte du paquet Robots.

LES JETONS SUPPORT : AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Les jetons Support peuvent être défaussés durant votre tour comme si vous défaussiez un Robot pour bénéficier de son habileté. La seule différence est que cette habileté est indépendante de la position de la figurine Rouage Perfide sur le plateau, et sera déclenchée telle que représentée sur le jeton.

Pour votre première partie, commencez le jeu avec un jeton Support pris au hasard. Si vous perdez, vous pourrez décider de commencer votre prochaine partie avec un jeton de plus (jusqu'à un maximum de 5) ; si vous gagnez, vous pourrez décider de commencer votre prochaine partie avec un jeton de moins (voire pas de jeton du tout).

Quand vous pensez avoir maîtrisé le jeu de base, nous vous conseillons d'explorer les extensions (présentées aux pages 12 à 20). Toutes ces extensions sont indépendantes les unes des autres et peuvent être combinées comme vous le souhaitez.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont les mêmes que les règles solo, aux exceptions suivantes près :

MISE EN PLACE

Commencez le jeu avec 3 jetons Support.

Divisez l'Usine en trois zones : une zone centrale avec trois cartes Machines (l'Usine Commune) et, à chaque extrémité, une carte qui constitue l'Usine Individuelle de chaque joueur.

Les joueurs partagent la Plateforme, le Flash, le Stock, la Réserve et la pile d'Expérience.



DÉROULEMENT DU JEU

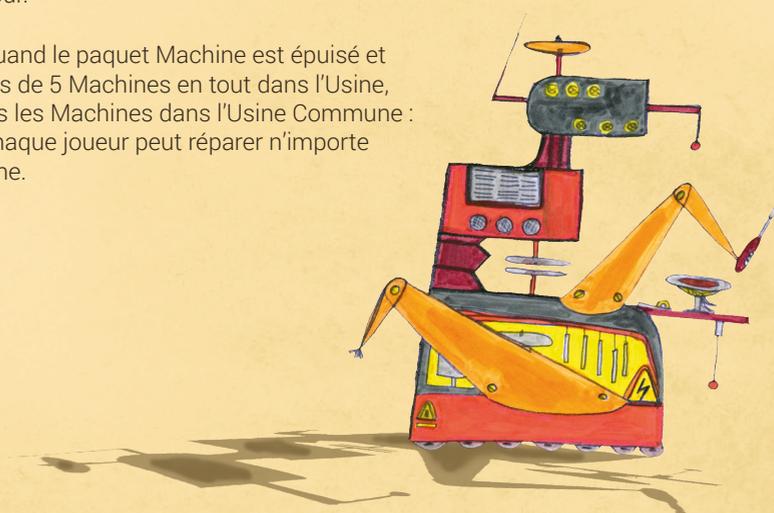
Déterminez le premier joueur au hasard; les joueurs alternent les tours, chaque joueur effectuant un tour complet.

Durant son tour, un joueur ne peut réparer que la Machine dans son Usine Individuelle, et/ou les 3 Machines de l'Usine Commune.

Les Machines ne se déplacent jamais entre l'Usine Commune et les Usines Individuelles. Si un joueur a réparé, durant le même tour, des Machines de l'Usine Commune et de son Usine Individuelle il doit, durant la phase de Clôture, compléter d'abord l'Usine Commune et puis son Usine Individuelle.

La pile d'Expérience est partagée, donc n'importe quel joueur peut faire des améliorations durant son tour.

Fin de jeu : quand le paquet Machine est épuisé et qu'il y a moins de 5 Machines en tout dans l'Usine, mettez toutes les Machines dans l'Usine Commune : désormais chaque joueur peut réparer n'importe quelle Machine.



EXTENSION : LES BÉBÉBOTS

Parfois, deux robots s'aiment et veulent faire un bébébot... Certains diront que les temps sont durs et que ce n'est pas le moment... Mais souvenons-nous de la quatrième question-réponse des fondateurs, gravée au centre de l'Usine : Q/R 4/5 : L'avenir ? Les bébébots ! Faites des bébébots !

MATÉRIEL



5 CARTES BÉBÉBOT

MISE EN PLACE

Ajoutez un jeton Soupape supplémentaire à la Réserve.
Placez les 5 cartes Bébébot dans une zone appelée « les Limbots ».

DÉROULEMENT DU JEU

① Intervention

Vous avez désormais une option supplémentaire : **Faire un Bébébot**.
Si deux Robots du même modèle et dont la somme des tailles fait exactement 5 sont disponibles (dans la Plateforme, le Flash et/ou le Stock) et que le Bébébot de ce modèle est encore dans les Limbots, prenez ces trois cartes et mélangez-les dans le paquet Robots.

LES BÉBÉBOTS

Quand vous piochez un Bébébot du paquet, déplacez d'un niveau vers la droite la figurine Rouage Perfide dans la rangée correspondante à ce modèle ; retirez le Bébébot du jeu (et piochez une carte de remplacement).

Remarques :

- Si la figurine a déjà atteint le niveau V, rien ne se passe.
- Si vous déplacez la figurine du niveau IV au niveau V, vous obtenez un jeton Soupape, comme décrit dans les règles du jeu de base.
- Si cela se reproduit pendant la résolution d'une habileté, et que cette dernière est améliorée par le Bébébot, vous résolvez malgré tout cette habileté au niveau qu'elle avait lorsque vous l'avez déclenchée (avant de piocher le Bébébot).

CONDITION DE DÉFAITE ADDITIONNELLE

Si toutes les Machines sont réparées et qu'il reste un ou plusieurs Bébébot(s) dans les Limbots, vous perdez la partie.

Remarque : si toutes les Machines sont réparées et qu'il ne reste plus de Bébébots dans les Limbots, vous gagnez immédiatement la partie, même si vous n'avez pas encore pioché tous les Bébébots.



EXTENSION : LES GIGANTOBOTS

Profitant de la trahison du Rouage Perfide, d'autres Entités ont lancé un assaut sur l'usine, infligeant de lourds dégâts... Seuls les Gigantobots, énormes robots pilotés par d'autres robots, peuvent réparer cela. Ces inventions formidables peuvent par ailleurs récupérer des soupapes de sécurité, mais elles n'acceptent d'être pilotées que par un certain type de robot.

MATÉRIEL



10 CARTES
GIGANTOBOT



5 JETONS DÉGÂT
STRUCTUREL

MISE EN PLACE

Ajoutez un jeton Soupape supplémentaire à la Réserve.
Placez les 10 cartes Gigantobot près du plateau Processeur Central, face « active » (celle qui ne montre pas le Gigantobot « en vacances » couché dans un hamac) visible.
Posez les 5 jetons Dégât Structurel dans la Forge.

DÉROULEMENT DU JEU

① Intervention

Vous avez désormais une option supplémentaire : **Piloter un Gigantobot**.
Choisissez deux Robots dans la Plateforme, le Flash et/ou le Stock. Ces deux cartes doivent avoir au moins une caractéristique en commun (modèle ou taille).
Placez chacun de ces Robots sur un Gigantobot avec lequel il partage au moins une caractéristique.
Il est permis de placer les deux Robots sur le même Gigantobot, ou sur deux Gigantobots différents.

Il n'est pas permis de placer des Robots sur un Gigantobot « en vacances ».
Si l'un des deux Robots ne peut pas être placé, il est immédiatement défaussé, et l'autre est placé en respectant les règles ci-dessus.

Juste après avoir placé le 5^e ou le 6^e Robot sur un Gigantobot, mélangez tous les Robots sur ce Gigantobot dans le paquet Robots, et retournez ce Gigantobot sur sa face « en vacances ».
Choisissez immédiatement l'une de ces récompenses :

- Retirez un jeton Dégât Structurel de la Forge (et remettez-le dans la boîte).
- Prenez deux jetons Soupape de la Forge et mettez-les dans la Réserve.

FIN DU JEU

À la fin du jeu, chaque jeton Dégât Structurel encore dans la Forge vous fait perdre trois jetons Soupape de la Réserve. Pour remporter la partie vous devez survivre à cette perte de jetons.



EXTENSION : LES MICROBOTS

Le Rouage Perfide ne s'est pas contenté de saboter les machines, il les a également infectées avec des microbots ! Une machine ne peut désormais plus être réparée que si, dans l'équipe de réparation, se trouve au moins un robot capable de neutraliser le microbot infectant. Avec un peu de chance cela n'entraînera pas l'ajout systématique d'un robot à chaque équipe de réparation...

MATÉRIEL



MISE EN PLACE

Mélangez les 20 jetons Microbot et constituez une pile face cachée. Après avoir révélé les 5 Machines dans l'Usine, posez un jeton pris aléatoirement dans cette pioche sur chaque Machine et révélez-le.

DÉROULEMENT DU JEU

① Intervention

Quand vous réparez une Machine vous devez tenir compte de la condition additionnelle due au Microbot posé sur cette Machine.

Chaque Microbot présente soit une taille, soit un modèle : cela veut dire qu'un robot de cette taille ou de ce modèle doit obligatoirement être défaussé pour réparer cette Machine. Il est permis de défausser une carte supplémentaire pour remplir cette condition (même si le Robot défaussé ne serait pas utile pour réparer la Machine sans le jeton Microbot).

Précision : il est donc permis de défausser un Robot pour remplir la condition d'un Microbot posé sur une Machine qui nécessite 3 (ou 4) Robots dont la somme des tailles est supérieure/inférieure à un chiffre. Ce Robot défaussé en plus ne compte pas dans la somme et ne sert qu'à remplir la condition du Microbot.



Pour réparer cette Machine, vous devez défausser 3 Stockbots (et non 4, car l'un des 3 Stockbots défaussés pour la Machine remplit également la condition du Microbot).



Pour réparer cette Machine, vous devez défausser 3 Stockbots, dont l'un de taille 4 OU 3 Stockbots et n'importe quel autre Robot de taille 4.



Pour réparer cette Machine, vous devez défausser 3 Stockbots et 1 Planbot.

Quand vous réparez une Machine, vous acquérez également le Microbot posé dessus: mettez ce jeton près de la pile d'Expérience.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 Microbots acquis. Si vous acquérez un sixième Microbot, défaussez-le immédiatement.

Vous pouvez à tout moment utiliser des Microbots acquis pour déclencher un ou plusieurs de ces effets :

1 Microbot : Défaussez un Microbot sur une Machine et remplacez-le par le premier Microbot de la pile.

2 Microbots : Échangez les Microbots de deux Machines.

5 Microbots : Retirez une Machine de l'Usine. Cette Machine est considérée réparée (vous ne perdrez donc pas de jeton Soupape à la fin de ce tour) mais vous ne la posez pas dans votre pile d'Expérience (retirez-la du jeu) et vous n'obtenez pas le jeton Microbot posé dessus (défaussez-le).

Les jetons Microbots utilisés sont défaussés. Quand la pile de jetons Microbot est épuisée, mélangez tous les jetons défaussés pour former une nouvelle pile.

② Clôture

Après avoir complété l'Usine, posez un Microbot de la pile sur chaque carte Machine de l'Usine sans Microbot, et révélez ce jeton.

DEUX JOUEURS

Les Microbots acquis sont utilisables par les deux joueurs.

EXTENSION : LES MULTIBOTS

Le Rouage Perfide est parvenu à saboter également les machines de l'usine interne. Ces dernières sont plus ardues à réparer, mais heureusement les versatiles multibots se sont joints à vous !

MATÉRIEL



10 CARTES
MULTIBOT



15 CARTES MACHINE
DE PALIER III

MISE EN PLACE

Ajoutez un jeton Soupape supplémentaire à la Réserve.
Préparez le paquet de cartes Machines de la façon suivante : mélangez les 15 cartes Machine de palier III et retirez-en 5 (remettez-les dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin dans cette partie). Puis mélangez les 15 cartes Machine de palier II, retirez-en 5 (remettez-les dans la boîte) et posez ces 10 cartes sur les 10 cartes de palier III. Finalement, mélangez les 10 cartes Machine de palier I, retirez-en 5 du jeu et posez les 5 restantes sur les 10 cartes de palier II. Vous avez alors un paquet de 25 cartes Machines, avec 5 cartes de palier I au sommet, suivies de 10 cartes de palier II et de 10 cartes de palier III.

Remarque : ne prenez pas connaissance des cartes Machine retirées du jeu.

Révéléz les 5 premières cartes du paquet (donc les 5 cartes de palier I) dans l'Usine.

Mélangez les 10 Multibots dans le paquet Robots.

DÉROULEMENT DU JEU

Les Multibots sont plus versatiles que les Robots du jeu de base, car vous décidez de leur modèle ou de leur taille.



Quand vous défaussez un Multibot avec une taille déterminée, ce Multibot est du modèle de votre choix.



Quand vous défaussez un Multibot avec un modèle déterminé, ce Multibot est de la taille de votre choix.

Important :

- Vous ne pouvez pas défausser un Multibot pour déclencher une habileté.
- Vous ne pouvez pas récupérer de Multibot avec l'habileté du Cyclobot.
- Si vous jouez avec les extensions Bébébots et/ou Gigantobots, vous ne pouvez utiliser de Multibot ni pour Faire un Bébébot, ni pour Piloter un Gigantobot.
- Si vous jouez avec l'extension Microbots, un Multibot ne peut pas être de deux modèles ou de deux tailles au même moment.



EXTENSION : LE ROUAGE PERFIDE

Le Rouage Perfide a corrompu le processeur central avec des interférences magnétiques, brouillant les habiletés de vos robots ! Tant que vous n'aurez pas éradiqué ces interférences, utiliser l'habileté d'un robot risque de se traduire par le déclenchement d'une toute autre habileté !

MATÉRIEL



10 JETONS
INTERFÉRENCE.

MISE EN PLACE

Ajoutez un jeton Soupape supplémentaire à la Réserve.
Mélangez les 10 jetons Interférence, et placez-en deux sous chaque figurine Rouage Perfide.

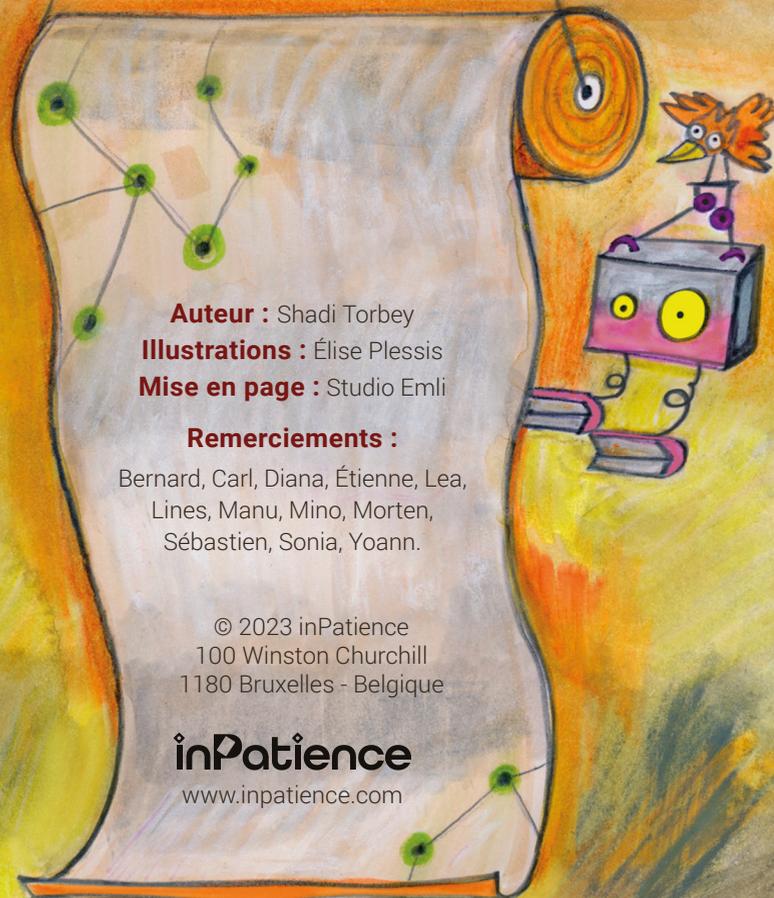
DÉROULEMENT DU JEU

Quand vous défaussez un Robot pour déclencher son habileté, vérifiez si la figurine Rouage Perfide dans la ligne correspondante a un jeton Interférence. Si c'est le cas, révélez (l'un de) ce(s) jeton(s) et déclenchez l'habileté représentée sur le jeton au lieu de celle qui correspond au Robot défaussé. Notez que vous déclenchez l'habileté au niveau correspondant au Robot défaussé. Retirez ensuite le jeton Interférence du jeu.

Remarque : vous pouvez décider de renoncer complètement à l'habileté, ou de la déclencher à un niveau inférieur. Les jetons Support ne sont pas affectés par les jetons Interférence.

CONDITION DE DÉFAITE ADDITIONNELLE

S'il reste des jetons Interférence en jeu quand toutes les Machines ont été réparées, vous perdez la partie.



Auteur : Shadi Torbey

Illustrations : Élise Plessis

Mise en page : Studio Eml

Remerciements :

Bernard, Carl, Diana, Étienne, Lea,
Lines, Manu, Mino, Morten,
Sébastien, Sonia, Yoann.

© 2023 inPatience
100 Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique

inPatience
www.inpatience.com

LES HABILITÉS DES ROBOTS



Sirenbot

Niv 1 : rien (la carte est défaussée sans effet).

Niv 2 : révéléz la première carte du paquet Robots, et placez-la dans le Flash.

Niv 3 : révéléz les deux premières cartes du paquet Robots, et placez-les dans le Flash.

Niv 4 : révéléz les trois premières cartes du paquet Robots, et placez-les dans le Flash.

Niv 5 : révéléz les cinq premières cartes du paquet Robots, et placez-les dans le Flash.

Le Flash se trouve au-dessus de la Plateforme et peut contenir au maximum cinq cartes. Si une habileté vous permettait de remplir le Flash au-delà de son maximum, les cartes en trop ne sont pas piochées.

Important : le Flash est vidé à la fin de chaque tour.



Stockbot

Niv 1 : rien (la carte est défaussée sans effet).

Niv 2 : déplacez une carte de la Plateforme ou du Flash dans le Stock.

Niv 3 : déplacez deux cartes de la Plateforme et/ou du Flash dans le Stock.

Niv 4 : déplacez trois cartes de la Plateforme et/ou du Flash dans le Stock.

Niv 5 : déplacez cinq cartes de cartes de la Plateforme et/ou du Flash dans le Stock.

Le Stock se trouve en dessous de la zone de la Plateforme, et peut contenir au maximum cinq cartes. Si une habileté vous permettait de remplir le Stock au-delà de son maximum, les cartes en plus ne sont pas déplacées.

Le Stock n'est pas vidé à la fin d'un tour.



Cyclobot

Niv 1 : rien (la carte est défaussée sans effet).

Niv 2 : choisissez une carte Cyclobot de la défausse, et posez-la au sommet du paquet Robots.

Niv 3 : choisissez n'importe quelle carte Robot de la défausse, et posez-la au sommet du paquet Robots.

Niv 4 : choisissez une carte Cyclobot de la défausse, et posez-la dans la Plateforme.

Niv 5 : choisissez n'importe quelle carte Robot de la défausse, et posez-la dans la Plateforme.

Aux niveaux 4 et 5, si la Plateforme est pleine, mettez la carte récupérée dans le Flash ; si le Flash est également plein, mettez la carte dans le Stock.

Un Cyclobot peut se récupérer lui-même.



Planbot

Niv 1 : rien (la carte est défaussée sans effet).

Niv 2 : regardez la première carte du paquet Robots, et posez-la au sommet ou au bas du paquet. Puis posez la première carte du paquet Robots dans la Plateforme.

Niv 3 : regardez les 2 premières cartes du paquet Robots, et posez-les au sommet et/ou au bas du paquet. Puis posez la première carte du paquet Robots dans la Plateforme.

Niv 4 : regardez les 3 premières cartes du paquet Robots, et posez-les au sommet et/ou au bas du paquet. Puis posez la première carte du paquet Robots dans la Plateforme.

Niv 5 : regardez les 5 premières cartes du paquet Robots, et posez-les au sommet et/ou au bas du paquet. Puis posez la première carte du paquet Robots dans la Plateforme.

À partir du niveau 3, vous pouvez répartir librement les cartes regardées au-dessus et/ou en dessous du paquet. Si la Plateforme est pleine, posez la carte dans le Flash ; si le Flash est plein, posez la carte dans le Stock.



Commandbot

Niv 1 : rien (la carte est défaussée sans effet).

Niv 2 : Défaussez 5 Robots pour Préparer une Machine.

Niv 3 : Défaussez 4 Robots pour Préparer une Machine.

Niv 4 : Défaussez 3 Robots pour Préparer une Machine.

Niv 5 : Défaussez 1 Robot pour Préparer une Machine.

Les Robots que vous devez défausser pour Préparer une Machine peuvent venir de la Plateforme, du Flash, du Stock et/ou du sommet du paquet Robots.

Ces Robots ne déclenchent pas leurs habiletés quand ils sont défaussés.

Vous pouvez Préparer plusieurs Machines durant le même tour, mais la même Machine ne peut être Préparée qu'une fois par tour. Une Machine Préparée a besoin d'un Robot de moins pour être réparée ; considérez que vous avez déjà un Robot de la taille et du modèle de votre choix occupé à réparer cette Machine.

Quand vous Préparez une Machine, décalez-la légèrement hors de l'Usine.

Durant la phase de Clôture, ré-alignez avec les autres Machines de l'Usine toute Machine Préparée et non réparée durant le tour. Si vous jouez avec les Bébébots, et que vous défaussez un Bébébot du sommet du paquet Robots, appliquez les effets de ce Bébébot (comme si vous veniez de le piocher), et défaussez une carte de remplacement.

Remarque générale :

Vous pouvez défausser un Robot et décider de ne pas déclencher son habileté.

Vous pouvez décider de déclencher une habileté à un niveau inférieur que celui où se trouve la figurine Rouage Perfide. Dans ce cas, vous devez décider du niveau avant le déclenchement de l'habileté.

AIDE DE JEU

① Intervention

Réparer une Machine de l'Usine.
Défausser un Robot pour son habileté.
Améliorer une habileté.
Faire un Bébébot.
Piloter un Gigantobot.

② Clôture

Si aucune Machine n'a été retirée de l'Usine :
Perdez 1 Soupape.
Ré-alignez les Machines Préparées.
Remplissez l'Usine.
Microbot sur nouvelles Machines.
Videz le Flash.
Remplissez la Plateforme.

Récompenses des Gigantobots

Gagnez 2 Soupapes
OU
Retirez 1 Dégât Structurel du jeu.

Utilisation des Microbots

1 Microbot : défaussez 1 Microbot d'une Machine et remplacez-le.
3 Microbots : échangez 2 Microbots sur 2 Machines.
5 Microbots : retirez du jeu une Machine de l'Usine (elle ne va pas dans votre pile d'Expérience) et défaussez son Microbot.

Cartes Machines

3 Robots modèle Cyclobot



4 Robots taille 4



3 Robots dont la somme des tailles est égale ou supérieure à 12



4 Robots tailles 1, 2, 3 et 4
OU
4 Robots tailles 2, 3, 4 et 5



4 Robots dont la somme des tailles est égale ou inférieure à 9



4 Robots, en 2 paires de tailles identiques (OU : 4 robots de même taille)



2 Robots identiques (même modèle et même taille).
Comme pour toutes les autres Machines, vous pouvez utiliser un ou plusieurs Multibots.

