

ROBOT QUEST ARENA™



LIVRET
DE RÈGLES



SOMMAIRE



01 – Introduction

02 – Mise en place

04 – Règles générales

Tour de jeu

Jouer des cartes

Obtention de cartes & Boutique

Batteries & Énergie

05 — Cartes Fonction

Cartes Attaque

06 — Déplacer votre robot

Pousser & Repousser

Tirer vers soi

Obstacles & Ligne de vue

07 — Santé, Dégâts & Points de victoire

KO & Retour en jeu

Pioche de cartes & Entretien

Fin de la partie

08 – Exemple de tour

09 – Règles pour 2 joueurs

Jeu en équipe

10 – Les combattants de l'arène

12 – Cases spéciales

Détails des tuiles

13 – Glossaire

4 figurines Robot



4 plateaux Joueur



1 plateau principal



1 livret de règles



130 cartes



16 tuiles Terrain



**48 cubes rouges
et 12 cubes bleus**



12 gemmes





INTRODUCTION



Dans *Robot Quest Arena*, vous recherchez la gloire et la célébrité en participant, avec votre adorable robot, à un combat en arène !



À chaque tour, jouez vos cartes pour attaquer, gagner de l'Énergie ou obtenir d'autres effets stylés.



Déplacez votre robot et achetez à la Boutique de nouvelles cartes redoutables pour votre deck.



Utilisez les cartes Attaque pour faire perdre des cubes Santé aux robots adverses et les ajouter à votre stock de points de victoire.



Lorsque votre robot est mis KO, sortez-le du plateau. À votre prochain tour, il reviendra en jeu avec toute sa Santé !



Si un robot doit revenir en jeu, mais qu'il n'y a plus de cubes Santé bleus dans la réserve, la partie s'arrête. Le joueur avec le plus de points l'emporte !



MISE EN PLACE



A Placez les cartes Ravitaillement en piles sur les emplacements correspondants du plateau principal :

- 12x Batterie Améliorée
- 12x Marteau Lourd
- 12x Pistolet à Rivets



B Mélangez les cartes restantes disposant d'un chiffre dans leur coin supérieur droit pour former le paquet Boutique et placez celui-ci face cachée sur le plateau principal. Mettez pour le moment de côté les cartes Batterie, Marteau et Propulseurs.

C Piochez 6 cartes du paquet Boutique et placez-les face visible sur les 6 emplacements correspondants du plateau principal pour former la Boutique.

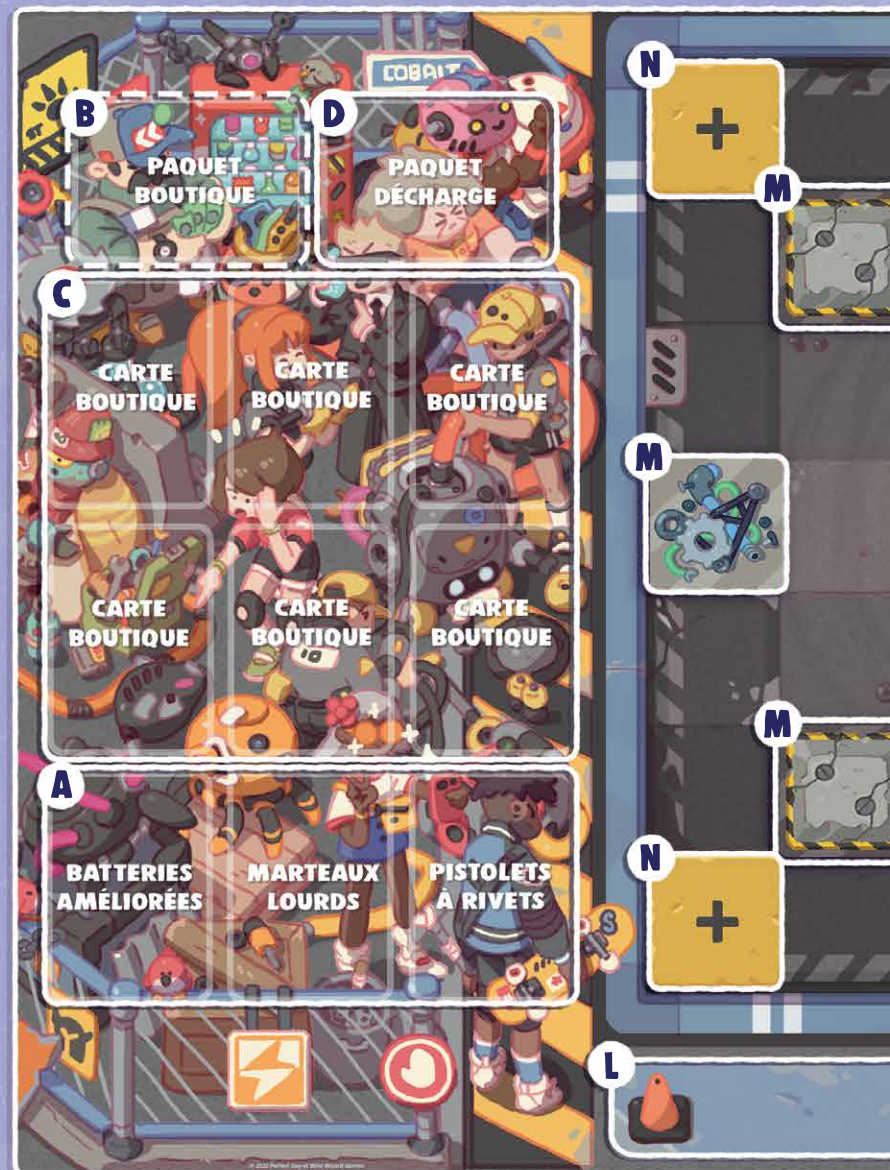
D Lorsqu'il vous sera demandé d'écarter des cartes, vous les placerez, face visible, sur l'emplacement à droite du paquet Boutique, afin de former un paquet Décharge. Écarter vos cartes de départ vous permettra de piocher vos meilleures cartes plus souvent !

E Le joueur qui a bricolé quelque chose le plus récemment sera le premier joueur. La partie se déroulera dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.



F Après avoir lu les différentes capacités spéciales de chaque robot, inscrives sur chacun des plateaux Joueur, chaque joueur prend le plateau de son choix en commençant par le premier joueur (vous pouvez également mélanger les plateaux et en distribuer aléatoirement un à chaque joueur). Chaque joueur reçoit ensuite la figurine Robot correspondante.

G Chaque joueur place son plateau Joueur devant lui, puis remplit sa barre de Santé : il place un cube bleu sur le symbole Santé (le plus à gauche), puis des cubes rouges sur les symboles Santé restants (4 cubes rouges pour la plupart des robots).



Défausse

Deck

Main (5 Cartes)

Zone de jeu

J2

H

I



Plateau Joueur

Barre de santé

Stock de points de victoire

J1



E F G

K

H

Chaque joueur reçoit son deck de cartes de départ contenant :

- 8x Batterie
- 1x Marteau
- 1x Propulseurs

Rangez dans la boîte les cartes de départ non utilisées.

I

Chaque joueur mélange son deck et pioche 5 cartes.

J

À votre tour, vous jouerez des cartes de votre main dans votre zone de jeu. À la fin de votre tour, vous placerez toutes ces cartes dans votre défausse. Votre défausse sera face visible et tous les joueurs pourront la consulter à tout moment.

K

Chaque joueur dispose d'une zone dédiée à son stock de points de victoire à côté de son plateau Joueur. Chaque cube Santé placé dans ce stock comptera désormais dans son total de points de victoire (). Chaque joueur commence la partie avec un certain nombre de cubes rouges dans son stock de points de victoire : 0 pour le premier joueur, 1 pour le deuxième, 2 pour le troisième, et ainsi de suite.

L

Formez une réserve commune en plaçant tous les cubes rouges restants ainsi que les gemmes dans l'emplacement de droite de la réserve, puis le nombre de cubes bleus indiqué ci-dessous dans l'emplacement de gauche (vous pouvez éventuellement ajouter ou retirer des cubes bleus pour respectivement augmenter ou réduire la durée de la partie).

2 ROBOTS :

6 cubes bleus



3 ROBOTS :

7 cubes bleus



4 ROBOTS :

8 cubes bleus



À tout moment au cours de la partie, vous pourrez échanger 5 cubes rouges de votre stock de points de victoire contre 1 gemme.

M

Si c'est la première partie d'au moins un joueur, placez les tuiles Terrain sur le plateau principal tel qu'indiqué ci-contre. Si tous les joueurs ont déjà joué et sont à l'aise avec les règles, ils peuvent se mettre d'accord sur une disposition différente de tuiles.



N

La plupart des robots commencent la partie et reviennent en jeu sur une tuile Départ. Le premier joueur place sa figurine Robot sur une tuile Départ inoccupée, puis le deuxième joueur fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les robots soient dans l'arène.



RÈGLES GÉNÉRALES



TOUR DE JEU

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée. Pour rappel, le premier joueur commence, et les tours se déroulent dans le sens horaire. À son tour, un joueur résout les phases suivantes :

1. Phase de début de tour – Si vous avez des effets « Au début de votre tour », appliquez-les. Ces effets dépendent principalement de la case où vous vous situez : par exemple, les 9 cases du centre de l'arène vous octroient 1 point de victoire (voir *Cases spéciales*, page 12).

2. Phase de retour en jeu – Si vous avez été mis KO lors du tour précédent, placez votre robot sur n'importe quelle tuile Départ inoccupée et remplissez sa barre de Santé (voir *KO & Retour en jeu*, page 7).

3. Phase d'actions – Il s'agit de la phase principale de jeu, durant laquelle vous pouvez jouer des cartes, utiliser des capacités, dépenser de l'Énergie pour acheter de nouvelles cartes et utiliser des Mouvements pour déplacer votre robot ou pousser ceux de vos adversaires. Vous pouvez effectuer ces actions autant de fois que vous le souhaitez et dans l'ordre de votre choix (voir *Jouer des cartes* et *Obtention de cartes* ci-contre, ainsi que *Déplacer votre robot* et *Pousser & Repousser*, page 6).

4. Phase de fin de tour – Si vous avez des effets « À la fin de votre tour », appliquez-les.

5. Phase d'entretien – Mettez dans votre défausse toutes les cartes que vous avez en jeu ainsi que toutes les cartes restantes de votre main, puis piochez 5 nouvelles cartes. Vous perdez toute Énergie et tout Mouvement non dépensés (voir *Pioche de cartes & Entretien*, page 7).

JOUER DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes de votre main, une à la fois. Jouer des cartes est gratuit (vous ne payez le coût indiqué sur chaque carte qu'au moment de son achat, voir ci-dessous). Lorsque vous jouez une carte, mettez-la en jeu à côté de votre plateau Joueur, puis appliquez son texte. À la fin de votre tour, durant la phase d'entretien, mettez dans votre défausse les cartes que vous avez en jeu ainsi que les cartes qu'il vous reste en main.

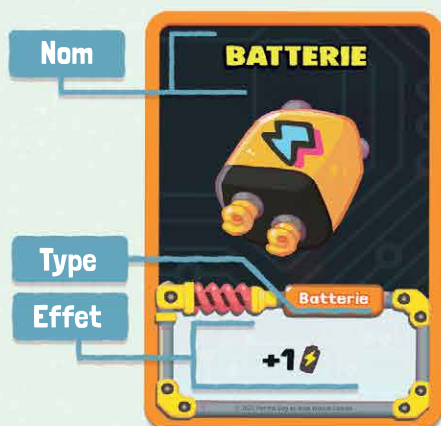
OBTENTION DE CARTES & BOUTIQUE

Pendant votre tour, vous pouvez obtenir des cartes de la Boutique (les 6 emplacements en dessous du paquet Boutique) et/ou de l'un des 3 paquets Ravitaillement (Batterie Améliorée, Marteau Lourd et Pistolet à Rivets). Vous pouvez obtenir des cartes en les achetant (c'est-à-dire en payant leur coût), ou bien gratuitement grâce à certains effets du jeu. Lorsque vous obtenez une carte, placez-la immédiatement dans votre défausse.

Lorsqu'une carte quitte la Boutique, remplacez-la immédiatement par la première carte du paquet Boutique. Cette carte devient immédiatement disponible à l'achat. Lorsque le paquet Boutique est épuisé, prenez le paquet Décharge, laissez dans la décharge les éventuelles cartes Ravitaillement et cartes de départ qu'il contient, puis mélangez toutes les cartes restantes pour former un nouveau paquet Boutique.



BATTERIES & ÉNERGIE (⚡)



Les cartes Batterie sont **orange** et vous donnent de l'Énergie. Vous pouvez dépenser de l'Énergie pendant votre tour. Vous n'êtes pas obligé de dépenser cette Énergie immédiatement, au moment même où vous jouez la carte, mais toute Énergie que vous ne dépensez pas durant votre tour sera perdue à la fin de celui-ci.

Vous pouvez dépenser de l'Énergie pour :

- Acheter des cartes de la Boutique
- Acheter des cartes Ravitaillement
- Gagner 1 Mouvement pour chaque Énergie dépensée
- Utiliser certaines capacités, par exemple celle de Strider (voir le plateau Joueur correspondant)



CARTES FONCTION



Les cartes Fonction sont **bleues** et offrent divers effets tels que piocher des cartes, gagner des points de victoire, gagner des Mouvements (voir page suivante) et bien d'autres choses.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes Fonction de votre main et bénéficier immédiatement de leurs effets.

Remarque : Lorsque vous gagnez des Mouvements ou de l'Énergie, vous n'êtes pas obligé de les dépenser immédiatement.

CARTES ATTAQUE



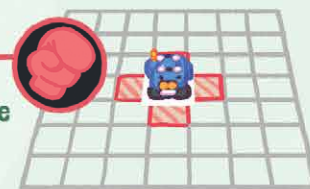
Les cartes Attaque sont **rouges** et infligent des dégâts aux robots ennemis. Lorsque vous jouez une carte Attaque, suivez ses instructions, puis infligez au robot ciblé le nombre de dégâts indiqué sur son symbole . Récupérez les cubes Santé qu'il perd et placez-les dans votre stock de points de victoire (voir *Santé, Dégâts & Points de victoire*, page 7). Vous pouvez jouer plusieurs cartes Attaque pendant votre tour, chacune contre un même robot ennemi ou contre des robots différents.

J'aime bien garder un marteau à portée de main pour les combats rapprochés !



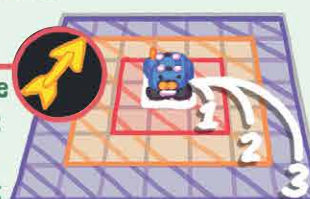
Les attaques de mêlée sont représentées par le **symbole de gant de boxe**.

Une attaque de mêlée peut cibler un robot ennemi situé sur n'importe quelle case orthogonalement adjacente à votre robot (mais pas en diagonale).



Les attaques à distance sont représentées par le **symbole de flèche**.

Une attaque à distance peut cibler un robot ennemi qui se trouve à portée de votre robot. Pour savoir si un robot ennemi se trouve à portée, formez un anneau autour de votre robot d'autant de cases que le nombre indiqué sur le symbole de la carte, comme illustré ci-contre. Pour que l'attaque puisse être portée, l'ennemi doit également se trouver dans votre ligne de vue (voir *Obstacles & Ligne de vue*, page suivante).



Vous pouvez effectuer une attaque à distance contre un ennemi qui est plus proche que la portée maximale de l'attaque.

Vous ne pouvez effectuer une attaque que si vous avez une cible valide. Vous ne pouvez pas attaquer directement des robots amis (voir *Règles supplémentaires*, page 9), mais certaines cartes comme le Canon Laser peuvent leur infliger indirectement des dégâts.



RÈGLES GÉNÉRALES



DÉPLACER VOTRE ROBOT

Pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 Énergie pour gagner 1 Mouvement, et ce autant de fois que vous le souhaitez.

Les Mouvements que vous avez obtenus peuvent être dépensés pendant votre tour. Vous n'êtes pas obligé de dépenser vos Mouvements dès que vous les obtenez, mais ceux que vous n'utiliserez pas durant votre tour seront perdus à la fin de celui-ci.

Vous pouvez dépenser 1 Mouvement pour déplacer votre robot d'une case vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, tant que vous avez des Mouvements à dépenser. Sauf indication contraire, les robots ne peuvent pas se déplacer en diagonale ou par-dessus des obstacles qui bloquent les déplacements (tels que des Murs ou d'autres robots).

Lorsque vous jouez une carte qui vous permet de vous déplacer par-dessus des obstacles (comme les Propulseurs), votre déplacement vous coûte toujours 1 Mouvement par case. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur un obstacle qui bloque les déplacements. Vous pouvez choisir d'ignorer les effets de toutes les tuiles que vous survolez (par exemple, vous pouvez ignorer les Punaises, voir *Cases spéciales*, p. 12).

POUSSER & REPOUSSER

Pendant votre tour, vous pouvez dépenser 2 Mouvements pour pousser un robot qui se trouve à côté de vous (pas en diagonale). Pousser un robot se fait en deux étapes : d'abord, vous « repoussez » le robot, en l'éloignant d'une case de vous en ligne droite (pas en diagonale) ; ensuite vous déplacez votre robot sur la case précédemment occupée par le robot que vous venez de repousser.

Certains effets permettent également de repousser des robots. Dans ce cas, seul le robot repoussé se déplace.

Si un robot est repoussé contre un obstacle qui bloque les déplacements (tel qu'un Mur), il subit 1 dégât et aucun des deux robots n'est déplacé. Les robots peuvent être repoussés contre le bord extérieur de l'arène comme s'il s'agissait d'un Mur. Si un robot est repoussé contre un autre robot, chacun d'entre eux subit 1 dégât et aucun n'est déplacé.

Vous ne pouvez pas pousser ou repousser un robot contre un même obstacle (bloquant son déplacement) plus d'une fois par tour.

Remarque : Lorsqu'un robot ennemi perd des cubes Santé pendant votre tour, notamment en étant repoussé contre des Murs ou d'autres robots, vous récupérez les cubes Santé qu'il a perdus et les placez dans votre stock de points de victoire (voir *Santé, Dégâts & Points de victoire*, page suivante).



TIRER VERS SOI

Certains effets permettent de tirer vers soi d'autres robots. Lorsque vous tirez un robot, imaginez une ligne reliant le centre de votre case au centre de celle du robot ciblé : le robot déplacé traverse toutes les cases par lesquelles passe cette ligne. Le robot tiré ne doit pas nécessairement se trouver dans la même rangée ou colonne que vous. Si vous tirez un robot exactement en diagonale (selon un angle de 45°) « jusqu'à la case adjacente à la vôtre », il peut y avoir deux cases d'arrivée valides : choisissez l'une ou l'autre de ces cases.

OBSTACLES & LIGNE DE VUE

Un obstacle est un élément qui bloque les déplacements et/ou la ligne de vue. Les robots sont considérés comme des obstacles qui bloquent les deux. Certaines tuiles sont également des obstacles. Par exemple, la Fumée bloque uniquement la ligne de vue, tandis que les Murs bloquent à la fois la ligne de vue et les déplacements.

Vous devez disposer d'une ligne de vue dégagée pour effectuer des attaques à distance (votre cible doit également se trouver à portée, voir *Cartes Attaque*, page précédente). La ligne de vue est déterminée en imaginant une ligne reliant le centre de la case occupée par votre robot au centre de celle de votre cible. Si cette ligne traverse une case contenant un obstacle, la ligne de vue est bloquée. Si la ligne touche seulement le coin d'une case contenant un obstacle, on considère que l'obstacle ne bloque pas la ligne. Si aucun obstacle ne bloque la ligne, la cible est dans la ligne de vue.



Légende : Les cases **vertes** sont dans la ligne de vue et les cases **rouges** ne le sont pas.



SANTÉ (🔧), DÉGÂTS (💣) & POINTS DE VICTOIRE (🔴)

Les cubes sur votre plateau Joueur représentent la Santé de votre robot. Les cubes dans votre stock de points de victoire représentent vos points de victoire. Les robots commencent la partie et retournent en jeu avec tous leurs cubes Santé (remplissez leur barre de Santé en prenant depuis la réserve un cube bleu que vous placez sur le symbole 🔧 et des cubes rouges que vous placez sur les autres symboles).

Les dégâts infligés aux robots leur font perdre des cubes Santé. Lorsqu'un robot perd son dernier cube Santé, il est KO (voir section suivante). Les dégâts supplémentaires n'ont aucun effet.

Lorsqu'un robot ennemi perd des cubes Santé au cours de votre tour, quelle qu'en soit la raison (par exemple, si vous l'attaquez ou si vous le poussez sur la tuile Punaises), vous gagnez tous les cubes Santé qu'il perd : retirez-les de son plateau Joueur et placez-les dans votre stock de points de victoire. Les cubes rouges sont retirés en premier et valent 1 point de victoire chacun. Les cubes bleus sont retirés en dernier : ils valent 2 points de victoire chacun (mais ne représentent qu'un point de Santé sur les plateaux Joueur) !

Lorsque vous ou un robot ami perdez des cubes Santé au cours de votre tour (par exemple, si vous vous déplacez volontairement sur la tuile Punaises), vous perdez – en plus de vos cubes Santé – des points de victoire. Si vous perdez un cube Santé rouge, vous perdez 1 point de victoire, et si vous perdez un cube Santé bleu, vous perdez 2 points de victoire. Tous les cubes rouges perdus sont remis dans la réserve, qu'il s'agisse de points de Santé ou de victoire, et tous les cubes bleus perdus sont directement rangés dans la boîte (vous ne remettez jamais de cubes bleus dans la réserve).

Lorsqu'un effet répare votre Santé (🔧), prenez autant de cubes rouges de la réserve et ajoutez-les à votre plateau Joueur. Un robot ne peut jamais avoir plus de cubes Santé que son nombre de départ.

Lorsqu'un effet vous fait gagner des points de victoire (🔴), prenez autant de cubes rouges de la réserve et ajoutez-les à votre stock.

KO & RETOUR EN JEU

Lorsqu'un robot perd son dernier cube Santé, il est KO et est donc temporairement retiré de l'arène. Si un effet indique de mettre KO un robot, ce dernier perd immédiatement tous ses cubes Santé.

Si votre robot est KO, lors de votre prochaine phase de retour en jeu, placez-le sur une tuile Départ inoccupée, et remplissez sa barre de Santé avec des cubes de la réserve (dont un cube bleu sur 🔧).

Remarque : Lorsqu'un robot retourne en jeu, ses effets de début de tour ne se déclenchent pas lors de ce tour. Par exemple, Pug ne gagne pas de point de victoire si elle retourne en jeu au centre de l'arène (voir *Cases spéciales*, p. 12, et le plateau Joueur correspondant). À noter qu'elle en gagne bien un si elle y commence son tour lors de la mise en place.

PIOCHE DE CARTES & ENTRETIEN

À la fin de chacun de vos tours, défaussez votre main et piochez 5 cartes dans votre deck.

Si vous devez piocher une carte dans votre deck, mais que celui-ci est vide, mélangez votre défausse pour créer un nouveau deck, puis finissez de piocher. Par exemple, si vous devez piocher cinq cartes, mais qu'il ne vous en reste que trois dans votre deck, piochez ces trois cartes, mélangez votre défausse pour créer un nouveau deck, puis piochez deux cartes du deck que vous venez de recréer.

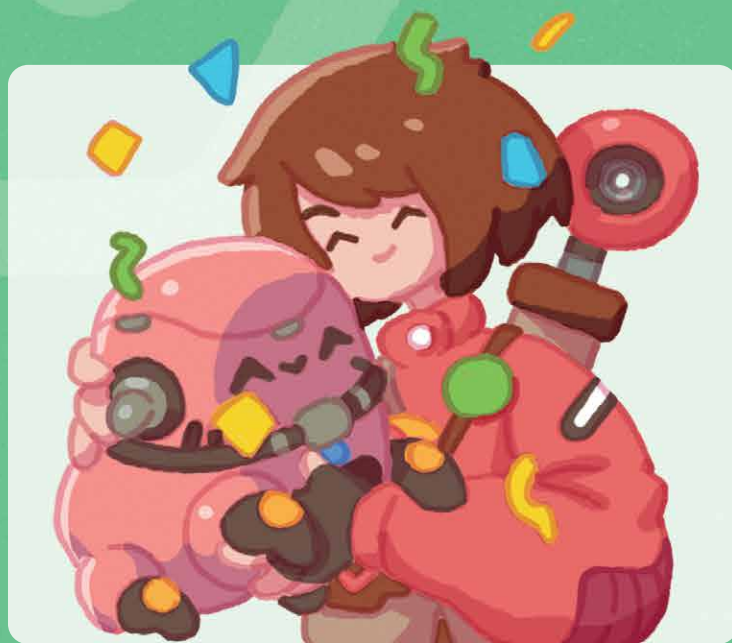
FIN DE LA PARTIE

Si un robot doit retourner en jeu, mais qu'il n'y a plus de cube Santé bleu dans la réserve, la partie se termine.

Les joueurs comptent les points de victoire qu'ils ont accumulés dans leur stock (les cubes Santé restants sur les plateaux Joueur ne sont pas pris en compte). Chaque cube rouge vaut 1 point de victoire, chaque cube bleu vaut 2 points de victoire et chaque gemme vaut 5 points de victoire. Le joueur ayant accumulé le plus de PV l'emporte !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cubes Santé sur son plateau Joueur l'emporte. Si les joueurs à égalité ont le même nombre de cubes Santé, ils se partagent la victoire.

Pour les parties à 2 joueurs, voir *Règles supplémentaires*, page 9.





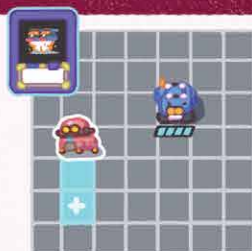
EXEMPLE DE TOUR



1. Baptiste a dans sa main 1 carte Propulseurs, 2 Batteries Améliorées et 2 Pistolets à Rivets. Son adversaire a 4 cubes Santé.



2. Il joue sa carte Propulseurs pour gagner 2 Mouvements. Il les utilise pour se déplacer deux fois et se rapprocher de son adversaire.



3. Il joue ensuite une Batterie Améliorée pour gagner 3 Énergies.



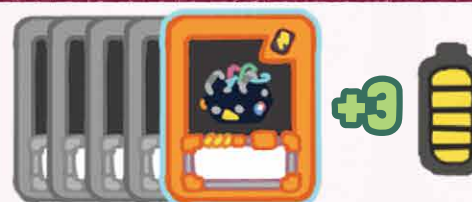
4. Il dépense 1 Énergie pour gagner 1 Mouvement. Il lui reste donc actuellement 2 Énergies et 1 Mouvement. Il se déplace à nouveau afin d'être suffisamment près de son adversaire pour utiliser ses Pistolets à Rivets !



5. Il joue ses deux cartes Pistolets à Rivets pour infliger 4 dégâts au robot ennemi, qui n'avait plus que 4 cubes Santé : cela le met KO et il est temporairement retiré de l'arène. Baptiste récupère les 4 cubes Santé de son adversaire (3 rouges et 1 bleu) et les place dans son stock de points de victoire (pour un total de 5 PV).



6. Baptiste souhaite maintenant acheter le Variateur de Vitesse disponible dans la Boutique, mais celui-ci coûte 5 Énergies et il ne lui en reste que 2. Il joue donc sa deuxième Batterie Améliorée pour gagner 3 Énergies supplémentaires.



7. Il achète le Variateur de Vitesse, qu'il place dans sa défausse.



8. Il termine son tour en plaçant dans sa défausse toutes ses cartes jouées (s'il lui avait resté des cartes en main, il les aurait défaussées également) et pioche 5 nouvelles cartes.





RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, toutes les règles précédemment expliquées s'appliquent, à quelques exceptions près :

- Chaque joueur prend 2 plateaux Joueur lors de la mise en place et contrôle ses deux robots avec un deck unique. Votre Énergie et vos Mouvements sont partagés entre vos deux robots.
- Lorsque vous jouez une carte, vous la jouez pour l'un de vos robots, et non pour les deux. Si la carte fait référence à « vous » ou « votre robot », elle fait référence au robot pour lequel vous la jouez. S'il s'agit d'une carte Attaque, sa portée est évaluée depuis le robot pour lequel vous la jouez.
- Si une tuile fait référence à « vous » ou « votre robot », elle fait référence au robot présent sur cette tuile.

JEU EN ÉQUIPE

Dans une partie en équipes de deux joueurs chacune, toutes les règles précédemment expliquées s'appliquent, à quelques exceptions près :

- Les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre suivant :
 - a. Le premier joueur de l'équipe A joue le tour 1.
 - b. Le premier joueur de l'équipe B joue le tour 2.
 - c. Le second joueur de l'équipe A joue le tour 3.
 - d. Le second joueur de l'équipe B joue le tour 4.
 - e. Et ainsi de suite.
- Rappelez-vous : si votre coéquipier perd des cubes Santé durant votre tour, vous (et non votre coéquipier) perdez également autant de points de victoire.
- En fin de partie, les joueurs d'une même équipe regroupent leurs points de victoire.





LES COMBATTANTS DE L'ARÈNE



Robot : PUG
Pilote : RIYA

Capacité spéciale : Vous pouvez entrer en jeu sur n'importe quelle case vide parmi les 9 cases du centre de l'arène (y compris lors de la mise en place).

Histoire : Pug était initialement conçue pour être un simple robot compagnon, destinée à assister Riya dans ses tâches domestiques. Mais dans le monde des robots de combat, Pug est très réputée pour sa rapidité, sa stabilité et sa mobilité. Elle possède la capacité unique de se tendre comme un ressort avant de bondir sur ses adversaires. Pug est toujours partante pour la bagarre et prend souvent ses adversaires de vitesse.



Robot : PETRI
Pilote : JARI

Capacité spéciale : Chaque fois que vous mettez KO un robot ennemi, vous gagnez 1  et vous pouvez piocher une carte.

Histoire : Petri est un robot aspirateur, ce qui explique certainement pourquoi il aime tant récupérer des pièces détachées dans l'arène, une fois le combat fini. Il a reçu un accueil très favorable du petit monde des robots de combat grâce à son centre de gravité très bas lui permettant de s'adapter rapidement. Lorsqu'ils se lancent dans la bataille, Petri et Jari savent que pour gagner, il est essentiel de rester flexible et toujours prêt à attaquer. Et l'origine modeste du robot n'est pas sans ajouter une certaine saveur à leurs nombreuses victoires.

Un bon robot n'est rien
sans un bon pilote. Ceux-là
font partie des meilleurs !



Robot : STRIDER Pilote : VIOLA

Capacité spéciale : Une fois par tour, vous pouvez dépenser 2 ⚡ pour effectuer une attaque de 1 ⚡ et 2 🦶.

Histoire : Strider a été construite avec autant d'attention sur son style que sur ses capacités de combat. Des lignes fluides, une peinture satinée et des détails raffinés : voici la marque de fabrique de la formidable équipe Ferrucci, qui est à la fois le fabricant de robots et l'équipe de combat la plus en vue du quartier Carmin de la ville de Rivet. Mais ne vous fiez pas à son apparence chic : Strider est aussi dangereuse au combat que n'importe quel autre robot. Elle possède même une attaque spéciale : un laser spécial intégré à son tronçon central et qui a un sacré punch !



Robot : CRATE Pilote : ROLF

Capacité spéciale : Vos adversaires doivent dépenser 1 Mouvement supplémentaire pour vous pousser.

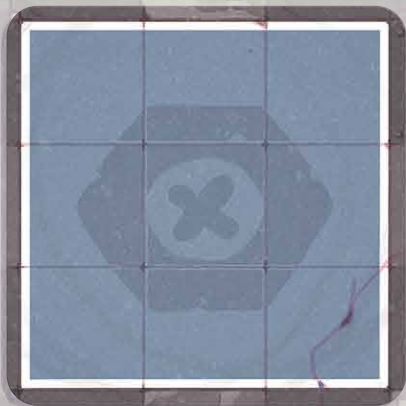
Histoire : Crate est un robot d'exploration conçu pour examiner des endroits confinés et dangereux sans avoir à mettre la vie des humains en danger. Pour remplir ce rôle, il se devait d'être à la fois compact et résistant. Il dispose également de chenilles solides et efficaces lui permettant de s'ancrer au sol et d'évoluer sans difficulté sur des terrains accidentés. Tous ces éléments réunis rendent Crate particulièrement difficile à pousser lors des combats, faisant de lui un adversaire redoutable.



CASES SPÉCIALES



CENTRE DE L'ARÈNE



Au début de votre tour, si votre robot se trouve sur l'une des 9 cases au centre de l'arène, gagnez 1 .

Remarque : Si une tuile est également présente sur la case en question, vous ne gagnez pas ce .

DÉTAILS DES TUILES

MUR



Ces tuiles sont des obstacles qui bloquent les déplacements et la ligne de vue.

CASSE



Au début de votre tour, si vous vous trouvez sur cette tuile, vous pouvez écarter une carte de votre main.



TERMINAL DE CONTRÔLE

Au début de votre tour, si vous vous trouvez sur cette tuile, piochez une carte, puis défaussez une carte.

KIT DE RÉPARATION



Au début de votre tour, si vous vous trouvez sur cette tuile, gagnez 1  et réparez 1 .

FERME SOLAIRE



Au début de votre tour, si vous vous trouvez sur cette tuile, gagnez 1 .

PUNAISES



Lorsque vous entrez sur cette case, subissez 2 .



NID-DE-POULE



Lorsque vous entrez sur cette case, subissez 1 . Quitter cette tuile coûte 1 Mouvement supplémentaire.

COMPACTEUR DE DÉCHETS



Lorsque vous entrez sur cette case, écartez la première carte du paquet Boutique. Si elle coûte 6  ou plus, vous êtes mis KO (perdez tous vos .

FUMÉE



Cette tuile est un obstacle qui bloque la ligne de vue (mais pas les déplacements).

Remarque : Lorsque les Punaises, le Nid-de-Poule ou le Compacteur de Déchets infligent des dégâts à un robot ennemi lors de votre tour, vous gagnez les points de victoire correspondants. Lorsque ces tuiles vous font perdre des cubes Santé lors de votre tour, vous perdez, en plus des cubes Santé, des points de victoire (voir *Points de victoire*, page 7).



GLOSSAIRE



RESSOURCES

Énergie (⚡) - Vous pouvez dépenser l'Énergie que vous gagnez pendant votre tour pour acheter des cartes ou la convertir en Mouvements (1 pour 1). Voir *Batteries & Énergie*, page 4.

Mouvement - Vous pouvez dépenser les Mouvements que vous gagnez pendant votre tour pour effectuer les actions Déplacer votre robot ou Pousser. Voir *Déplacer votre robot*, page 6.

Réserve - Les cubes et les gemmes disponibles sont placés dans la réserve, qui est représentée par les zones bleue et rouge en bas du plateau principal.

Santé (🧠) - Chaque fois qu'un robot retourne en jeu, remplissez sa barre de Santé avec un cube bleu et le reste avec des cubes rouges. Voir *Santé*, page 7.

Réparation - Certains effets permettent aux robots de regagner des cubes Santé, en ajoutant des cubes rouges à leur barre de Santé. Les robots ne peuvent pas dépasser leur nombre de cubes Santé de départ. Voir *Santé*, page 7.

Points de victoire (🏆) - Gagnez des points de victoire en infligeant des dégâts aux robots ennemis ou grâce à certains effets. Les cubes de points de victoire vont dans votre stock. Les cubes rouges valent 1 point de victoire chacun, les cubes bleus valent 2 points de victoire chacun et les gemmes valent 5 points de victoire chacune. Voir *Santé*, page 7.

ACTIONS

Obtenir une carte - Vous pouvez obtenir des cartes en les achetant (en payant leur coût) ou bien gratuitement (grâce à certains effets du jeu). Lorsque vous obtenez une carte, mettez-la dans votre défausse. Voir *Obtention de cartes*, page 4.

Boutique - La Boutique est composée des 6 emplacements Carte Boutique du plateau principal.

Cartes Ravitaillement - Les 3 paquets Ravitaillement contiennent les Batteries Avancées, les Marteaux Lourds et les Pistolets à Rivets.

Coût - La quantité d'Énergie que vous devez dépenser pour acheter une carte est indiquée dans son coin supérieur droit.

Déplacer - Vous pouvez dépenser 1 Mouvement pour déplacer orthogonalement de 1 case votre robot. Certaines cartes permettent de se déplacer en diagonale. Voir *Déplacer votre robot*, page 6.

Pousser - Vous pouvez dépenser 2 Mouvements pour repousser d'une case un robot adjacent. Si cette action le déplace, déplacez votre robot sur la case qu'il occupait. Si vous le repoussez contre un Mur ou le bord de l'arène, il subit 1 dégât. Si vous le repoussez contre un autre robot, chacun d'entre eux subit 1 dégât. Voir *Pousser & Repousser*, page 6.

Retourner en jeu - Si vous avez été mis KO, lors de votre phase de retour en jeu, placez votre robot sur n'importe quelle tuile Départ inoccupée et remplissez sa barre de Santé. Voir *KO & Retour en jeu*, page 7.

Défausser - Lorsque vous défaussez une carte, placez-la dans votre défausse personnelle. Votre défausse est conservée face visible et tous les joueurs peuvent la consulter à tout moment.

Écarter - Lorsque vous écarter une carte, placez-la dans le paquet Décharge. La décharge est conservée face visible et tous les joueurs peuvent la consulter à tout moment.

ATTAQUER

Cible - Ce que vous attaquez.

Mêlée (👊) - Certaines cartes Attaque comportent le symbole Mêlée sous leur coût, ce qui signifie que vous ne pouvez les utiliser que contre un ennemi qui se trouve sur une case orthogonalement adjacente à vous. Voir *Cartes Attaque*, page 5.

Portée (🏹) - Certaines cartes Attaque comportent le symbole Portée sous leur coût. Le chiffre indique la distance maximale que vous pouvez atteindre en effectuant l'attaque. Vous devez également avoir votre cible dans votre ligne de vue. Voir *Cartes Attaque*, page 5.

Ligne de vue - Imaginez une ligne entre le centre de la case de votre robot et le centre de celle du robot ennemi. Tout obstacle sur cette ligne bloque la ligne de vue. Voir *Obstacles*, page 6.

Dégâts (💥) - Lorsque vous infligez des dégâts à un robot ennemi, prenez autant de cubes depuis sa barre de Santé, et placez-les dans votre stock de points de victoire. Prenez les cubes rouges en priorité et les cubes bleus en dernier. Voir *Santé*, page 7.

KO - Lorsque le dernier cube Santé de votre robot est retiré, ce dernier est mis KO. Retirez-le de l'arène. Il retournera en jeu lors de votre prochain tour. Voir *KO & Retour en jeu*, page 7.

Ami - Vos robots et les robots de vos coéquipiers sont des robots amis.

Ennemi - Les robots de vos adversaires sont vos ennemis.

L'ARÈNE

Case - Chaque carré de l'arène est une case.

Tuile - Les tuiles sont placées sur les cases de l'arène. Les tuiles Départ indiquent les cases sur lesquelles vous pouvez entrer en jeu. De nombreuses tuiles ont des effets spéciaux lorsque vous êtes dessus. Voir *Détails des tuiles*, page précédente.

Obstacle - Les robots sont des obstacles qui bloquent les déplacements et la ligne de vue. Certaines tuiles sont également des obstacles qui bloquent les déplacements et/ou la ligne de vue. Voir *Obstacles & Ligne de vue*, page 6.

Vide - Une case est vide si aucun robot ni aucune tuile ne s'y trouve.

Occupée / Inoccupée - Une case est occupée si un robot s'y trouve. Sinon, elle est inoccupée.

Adjacente - Une case située juste en haut, en bas, à gauche ou à droite.

En ligne droite - Horizontalement ou verticalement (pas en diagonale).

Dans n'importe quelle direction - Horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Horizontal - Dans la même rangée de l'arène.

Vertical - Dans la même colonne de l'arène.

Diagonale - Avec un angle de 45 degrés.





CRÉDITS



Auteurs Paul Waite, Rob Dougherty
Directeur artistique James McDonald
Co-auteurs Chris Burns, CJ Moynihan
Graphistes Kevin French, Zach Henson
Illustrateur Mike Wilcox
Développement Darwin Kastle, Brittanie Boe
Directeur Josh Ayala
Assistant prépresse Randy Delven
Assistant éditorial Adam Lachmanski
Graphisme supplémentaire Cody Jones, Kalissa Fitzgerald
Testeurs Audrey Adamson,



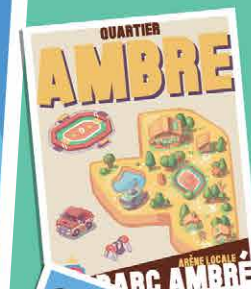
Samuel W. Bailey, Tehilah Goldman Baklor, Harrison Beachy, Rachel Beitsch-Feldman, Brittanie Boe, Stephen Chau, Dan Cotrupe, Jason Dougherty, Dave Ehrlich, Harel Feldman, Isaac Brooks Fishman, Daniel Forman, Sarah Forman, Seth Gordon, Jordan Harris, Hoshia Horwitz, Jeff Hutchins, Brandon Mann, Debbie Moynihan, CJ Moynihan, Ben Newman, Jessian Opolsky, Josh Rosenthal, James Sanguinetti, Satheian, Devorah Leah Schwartz, Ben Smith, Josh Soref, Clint Tasker, Paul Tefft-Meeker, Joey Zappelli, Molly Zeff

IELLO pour la version française

Chef de projet Guillaume Dejonghe
Traduction MeepleRules.fr
Relecture Robin Leplumey



© 2022-2025 Perfect Day
et Wise Wizard Games
© 2026 IELLO



Bande-son

Paroles et interprétation :
Marino « Rino » Lemons
Musique : Tal Steinberg
Production : Ori Kagan
WiseWizardGames.com
[/rqa-theme-song](https://rqa-theme-song)

