FILIP NEDUK

GOBLINS inc.



Bzzzt. *Crrrr.* Votre attention, ouvriers gobelins. Ceci est un mess... est-ce que ce truc est allumé ? Comment est-ce que je...? OK, bon. Votre attention, ouvriers gobelins. Ceci est un message de votre Boss.

Comme vous le savez, je prévois de prendre ma retraite à la fin de l'année. Mais je tenais à vous annoncer que j'ai décidé de ne pas transmettre l'usine à la lavette qui me sert de neveu. Parce que créer des robots-géants-monstrueusement-apocalyptiques, ça s'apprend pas dans une école de commerce... Créer des robots-géants-monstrueusement-apocalyptiques, ça s'apprend les mains dans le cambouis ! Je vous parle de votre savoir-faire, de grues et de graisse, de l'art de saisir les opportunités et de poignarder dans le dos le gobelin qui aurait des chances de vous voler votre promotion.

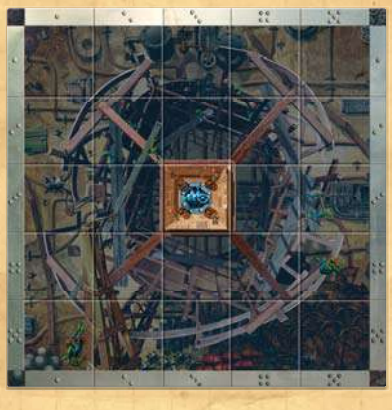
C'est donc pour cela que je vous annonce officiellement aujourd'hui le lancement d'un concours de création de robots-géants-monstrueusement-apocalyptiques, concours ouvert à tous les ouvriers.

Le gobelin qui l'emportera deviendra le nouveau Boss. Vous avez bien compris. Le gagnant prend ma place.

Bonne chance à tous et que la pire crapule gagne ! *Crrrr.* Bzzzzzzzt.

Le Matériel

2 plateaux chantier de construction



60 tuiles construction



33 tuiles Arme



9 tuiles Blindage



9 tuiles Moteur



9 tuiles Tuning

16 jetons blindage



1 piste de score



7 cartes projet



3 cartes équipe



84 cartes objectif secret



4 jeux de 21 cartes Objectif Secret



Destruction Défense Pari

24 cartes tactique



4 cartes promotion



2 tableaux de contrôle de pilote



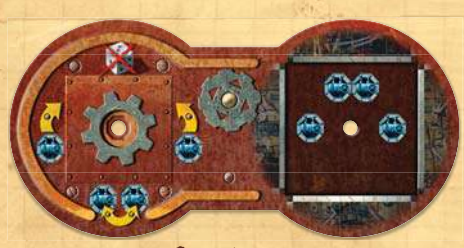
4 attaches



2 aiguilles direction



2 cadrans de visée



2 plateaux



Comment les assembler



Tableau de Contrôle de Pilote assemblé

2 tableaux de contrôle de tacticien



10 dés spéciaux



12 pions gobelins de quatre couleurs différentes



Mise en place et résumé d'un tour de jeu

Salut ! Moi, c'est Norbert ! Je suis là pour vous faire faire le tour de votre nouveau lieu de travail, l'usine Goblins Inc.

Commencez par ouvrir la boîte (ben ouais). Séparez tous les éléments en carton de leur support. Préparez le jeu selon l'image en bas de cette page.

Chaque joueur choisit une couleur. Gardez 2 des Gobelins de votre couleur. Placez votre troisième Gobelin sur la case 0 de la Piste de Score.

Prenez la carte Promotion de votre couleur et placez-la devant vous, face 0 visible (faut bien commencer quelque part). Prenez les cartes Objectif Secret de votre couleur et mélangez le paquet.

Quelqu'un doit aussi mélanger tout le reste : les cartes Équipe, les cartes Projet, les cartes Tactique et les tuiles Construction. En gros, tout ce qui est face cachée au début du jeu doit être mélangé. Et sans regarder, hein !

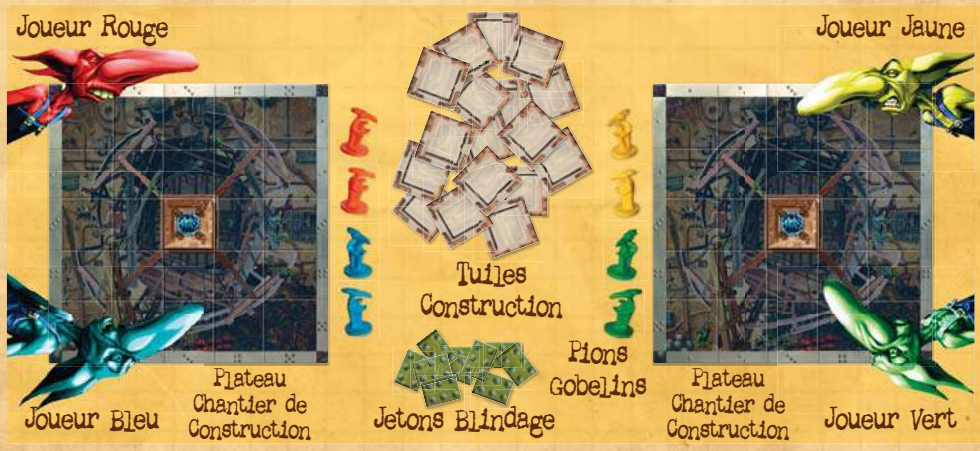
RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU



Faites des équipes !

Vous commencez par faire connaissance avec votre partenaire, tout en réfléchissant à comment impressionner le Boss.

1. Retournez une carte Équipe.
2. Retournez une carte Projet.
3. Piochez 7 cartes Objectif Secret.



Construisez !

Chaque équipe construit son propre robot-géant-monstrueusement-apocalyptique (tout en "aidant" l'autre équipe à construire le sien).

1. Choisissez des tuiles :
   - I. Piochez-en 5.
   - II. Gardez-en 3.
   - III. Échangez-en 2 avec le joueur en face de vous.
2. Placez la totalité des 5 tuiles.
3. Continuez ainsi jusqu'à ce que le robot soit terminé. Pendant que vous choisissez, votre partenaire place des tuiles.



Battez-vous ! Yeah !

1. Préparez-vous au combat.
2. Battez-vous durant 4 tours de combat maximum.
   - I. Retournez 3 cartes Tactique.
   - II. Choisissez les actions pilotage et tactique.
   - III. Révélez les actions.
   - IV. Infligez des dégâts.
   - V. Vérifiez les robots et échangez les postes.



Comptez vos Points !

Bien sûr qu'on compte les Points. Nous ne sommes pas des barbares complètement demeurés.

1. L'équipe gagnante marque des Points pour la victoire.
2. Tout le monde marque des Points pour ses Objectifs Secrets.

Résumé

Vous êtes des gobelins employés dans une usine qui fabrique des robots-géants-monstrueusement-apocalyptiques. Le Boss a organisé un concours pendant lequel vous allez faire équipe avec un autre ouvrier pour dessiner, construire et tester un robot en livrant un combat contre une autre équipe. À chaque tour, vous serez dans l'équipe d'un partenaire différent. Oui, vous allez devoir coopérer avec votre partenaire pour gagner cette manche, mais vous aurez aussi des objectifs secrets qui vous permettront de prendre la tête.

Votre partenaire n'aimera peut-être pas vos objectifs secrets. Et alors ? Vous jouez gros jeu, là. Le gagnant du concours deviendra Boss à la place du Boss !

Un tour de jeu

Le concours s'étale sur 2 tours de jeu. À chaque tour, vous devez suivre des étapes dans le bon ordre. Mais ne vous en faites pas : il y aura aussi plein de chaos.

FAITES DES ÉQUIPES !

Vous commencez par faire connaissance avec votre nouveau partenaire. N'oubliez pas d'être serviable et amical. Si votre partenaire vous fait confiance, ce sera plus facile de lui faire faire exactement ce que vous voulez.

Cartes Équipe



Le jeu contient 3 cartes Équipe que vous avez dû mélanger au début du jeu. Retournez la carte du dessus du paquet. Elle vous montre où vous devez vous asseoir pour ce tour. Allez vous asseoir là-bas. *Oui, vous allez peut-être devoir changer de chaise. Personne n'a dit que travailler dans une usine était facile.*

Le gobelin assis à côté de vous est votre partenaire pour ce tour. Ceux qui sont de l'autre côté de la table sont vos adversaires.

Au début du prochain tour, vous retournerez une nouvelle carte Équipe. Donc soyez poli quand vous détruisez vos adversaires pendant ce tour, parce que l'un d'entre eux sera bientôt votre nouveau partenaire.

Cartes Projet



Retournez la carte Projet du dessus du paquet. Elle vous montre la forme du robot que vous allez construire. Les cases griffonnées sont les 4 cases sur lesquelles vous ne pouvez pas construire. Vous et votre partenaire devez marquer ces cases sur votre Chantier de Construction en y plaçant vos Gobelins. *Oui, ça se tient. Vous avez chacun deux gobelins qui travaillent sur le robot. Le troisième compte les points pour vous. Les bons comptes font les bonnes entreprises.*

Objectifs Secrets

Hé, hé ! C'est maintenant qu'on arrive à la partie intéressante. Piochez 7 cartes Objectif Secret de votre couleur. Vous pouvez les regarder, mais gardez-les secrètes (d'où le nom) ! Ne les montrez même pas à votre partenaire... Surtout pas à votre partenaire.

Ces cartes vous donneront des Points. Chaque carte est expliquée au dos de ce livret. Avant le combat, vous devrez en garder 4, mais pour l'instant, gardez les 7.

Il y a trois types d'Objectifs Secrets :

1. Objectifs Destruction - vous marquez des Points pour les tuiles détruites du robot adverse.



2. Objectifs Défense - vous marquez des Points pour les tuiles qui sont encore attachées à votre robot à la fin du combat.



3. Objectifs Pari - vous marquez des points si vous devinez correctement l'issue du combat.



Essayez de construire un robot qui contienne un maximum de ce que vous essayez de protéger. Encouragez vos adversaires à construire un robot qui contiendra un maximum de ce que vous essayez de détruire !

CONSTRUISEZ !

Bienvenue sur le Chantier de Construction. C'est ici que vous et votre partenaire allez construire votre robot-géant-monstrueusement-apocalyptique !

Mais vous n'avez pas le droit de parler. Le Boss en a marre de nous entendre nous chercher des crosses. Donc voilà ce que vous allez faire : l'un d'entre vous construit pendant que l'autre regarde les tuiles et dessine les plans, ensuite vous échangez les postes. Mais commençons par le commencement :

Premier Joueur

La personne qui a ouvert la boîte est le premier joueur pour le premier tour. Au second tour (et au troisième, si vous en faites 3), le premier joueur sera le joueur avec le score le plus faible. En cas d'égalité, lancez 1 dé.

Échanger les rôles

Vous allez être en alternance Concepteur et Constructeur.

Le premier joueur et le joueur assis en face de lui commencent en étant Concepteur : ils piochent des tuiles et dessinent leur plan. Les deux autres joueurs attendent patiemment pendant ce temps. Quand les Concepteurs ont fini, ils deviennent Constructeurs et les deux autres joueurs deviennent Concepteurs. Quand les Constructeurs ont fini de construire et que les Concepteurs de plan ont fini de concevoir, ils échangent leurs postes.

Continuez à échanger les postes de cette manière, SANS VOUS PARLER. Chaque partenaire ajoute 5 tuiles au robot à la fois. Une fois que vous et votre partenaire avez ajouté chacun 10 tuiles, votre Chantier de Construction est plein et votre robot est terminé.

Maintenant regardons en détail les tâches du Concepteur et du Constructeur.

Concepteur

Lorsque vous êtes le Concepteur, piochez 5 tuiles. Choisissez-en 3 à garder. Donnez les 2 autres à l'adversaire qui est assis en face de vous. Cet adversaire sera toujours en train de dessiner un plan lorsque vous-même dessinerez le vôtre, et en train de construire quand vous serez en pleine construction.

Vous allez recevoir 2 tuiles de votre adversaire, donc vous finirez par avoir 5 tuiles - 3 que vous avez gardées et 2 que votre adversaire vous a données. Dès que c'est le cas, dites à votre partenaire que vous êtes prêt à échanger vos postes. Si votre partenaire est encore en train de construire, attendez qu'il ait terminé.

Constructeur

Quand vous êtes le Constructeur, vous devez trouver des emplacements sur votre robot pour chacune de vos 5 tuiles.

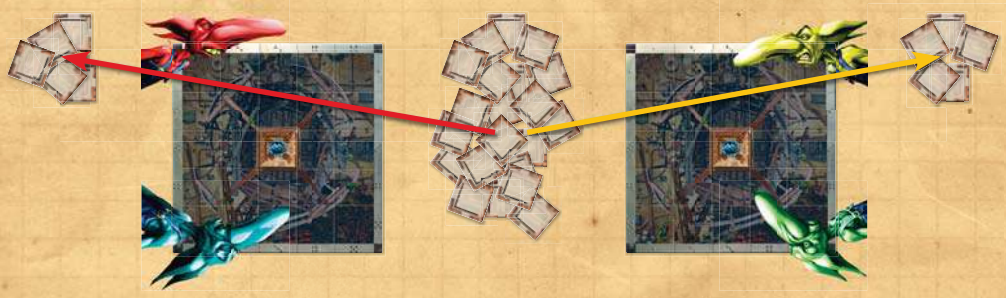
Vos tuiles doivent être placées sur les cases vides de votre Chantier de Construction. Vous ne pouvez pas placer une tuile sur une des 4 cases marquées par les Gobelins (les quatre cases griffonnées sur la carte Projet). Vous ne pouvez pas placer de tuiles sur la case centrale. Il s'agit de votre Cockpit.

Vous pouvez placer une nouvelle tuile sur n'importe quelle case vide. La tuile peut être orientée comme vous le voulez. Elle n'a pas besoin d'être adjacente à une autre tuile. La partie en métal n'a pas besoin d'être connectée à une autre partie en métal d'une tuile adjacente.

Cependant, ce serait une bonne idée de veiller à ce que tout soit connecté (ou au moins que tout soit connectable) pendant que vous êtes en train de construire. Quand votre robot sera terminé, tout morceau qui ne sera pas connecté au Cockpit s'effondrera.

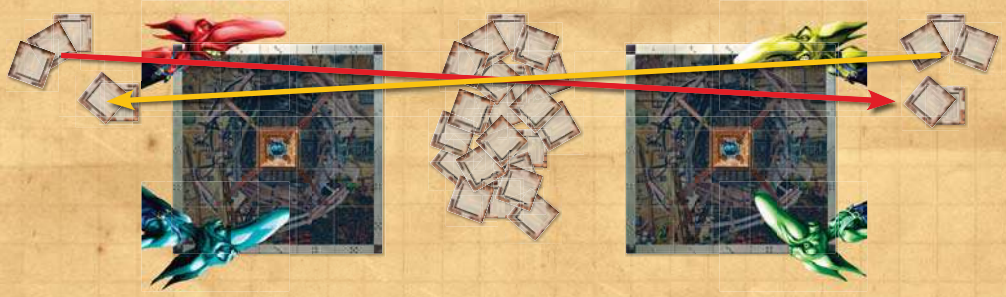
Le type de tuiles que vous posez (voir la description des tuiles sur la page suivante) ne limite pas vos options. Même une tuile Arme peut être placée sur une case vide dans le sens que vous voulez.

Quand vous avez fini de construire, faites-le savoir à votre partenaire. Quand tout le monde est prêt, chacun échange son poste. Une fois que vous avez été Constructeur deux fois, vous êtes prêts pour le combat.



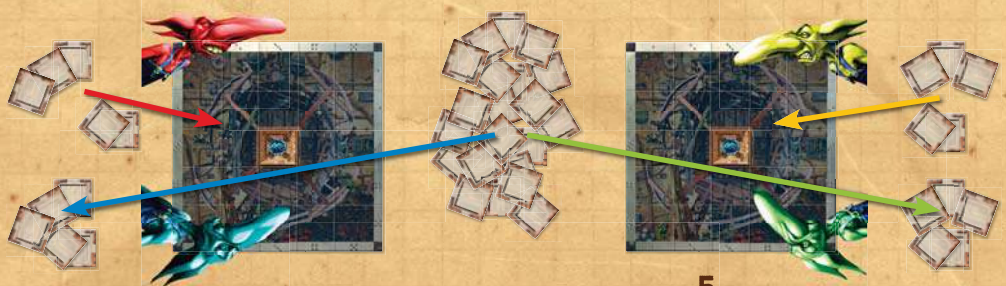
Rouge et Jaune sont les CONCEPTEURS. Ils piochent chacun 5 tuiles.

Bleu et Vert sont les CONSTRUCTEURS. Ils vont faire chauffer l'eau pour le café.



Rouge et Jaune sont toujours les CONCEPTEURS. Ils s'échangent 2 tuiles chacun.

Bleu et Vert sont toujours les CONSTRUCTEURS. Ils vont chercher les petits gâteaux.



Rouge et Jaune sont les CONSTRUCTEURS. Ils construisent avec les 5 tuiles qu'ils ont chacun.

Bleu et Vert sont les CONCEPTEURS. Ils piochent chacun 5 tuiles...

Tuiles Construction

Il y a 4 types de tuiles. Chaque type comprend des tuiles de Luxe qui portent ce symbole . Les tuiles de Luxe sont deux fois mieux que les autres (bon, sauf qu'elles sont souvent difficile à connecter au Cockpit, ce qui fait qu'elles sont deux fois moins bien que les autres).

LES TUILES ARME

Les tuiles Arme font des dégâts à l'ennemi ! La flèche sur le bord montre le côté de votre robot qui utilise l'arme. Chaque flèche correspond à 1 dé de dégâts que vous aurez à lancer pendant le combat. Il vous faut donc beaucoup de flèches dans toutes les directions. Les Armes de Luxe sont deux fois mieux que les autres parce qu'elles ont 2 flèches !



LES TUILES MOTEUR

Les tuiles Moteur vous permettent de vous déplacer. Vous avez toujours un Moteur dans le Cockpit, mais il vous en faut beaucoup d'autres (en tout cas plus que ce que vos adversaires auront). Les tuiles Moteur de Luxe sont deux fois mieux que les autres parce qu'elles ont 2 Moteurs.



LES TUILES BLINDAGE

Les tuiles Blindage protègent votre robot. Vous obtenez 1 jeton Blindage qui protège la tuile Blindage. Si le Blindage de la tuile est connecté à la partie métallique de la tuile d'à côté, le jeton Blindage protège cette tuile-là aussi (enfin... sauf pour le Cockpit). Les tuiles Blindage de Luxe sont deux fois mieux que les autres parce qu'elles ont 2 jetons Blindage.



LES TUILES TUNING

Les tuiles Tuning ont vraiment la classe. Et elles sont entièrement bordées de métal. Les tuiles Tuning de Luxe ont encore plus la classe ! Ne me demandez pas pourquoi. C'est comme ça.



BATTEZ-VOUS !

J'adore le bruit du combat. Les engrenages qui craquent quand les deux robots se chargent. Le métal qui se fracasse contre le métal. Les roquettes qui explosent. Et tout au fond, à l'intérieur du robot d'en face, le cri d'angoisse de votre ennemi : "À gauche ? T'as tourné à gauche ? Laisse-moi conduire !".

Mise en place pour le combat

Mais avant qu'on ne commence à se rentrer dedans, on a 2-3 choses à faire :

VÉRIFIER LES TUILES FLOTTANTES

Il faut que toutes vos pièces soient liées les unes aux autres pour que vous puissiez vous déplacer depuis votre Cockpit jusqu'à n'importe quelle autre tuile en restant sur le métal, sans avoir à enjamber le vide (oui, je sais que vous savez très bien sauter, là n'est pas la question). Les tuiles ou les groupes de tuiles qui ne sont pas reliés au Cockpit s'effondrent, avant même que vous n'ayez commencé à vous battre. Mettez-les dans votre casse. Votre casse, c'est l'endroit sur la table où vous allez placer toutes les tuiles, les Jetons Blindage, et les Gobelins qui tomberont de votre robot pendant le combat.



PRÉPARER LES CARTES TACTIQUE

Prenez les 12 premières cartes de la pioche de cartes Tactique. Ne les regardez pas encore : comptez-les, c'est tout. Mettez les 12 autres de côté pour le second tour. Si vous jouez un troisième tour, vous devrez mélanger de nouveau toutes les cartes et en compter un nouveau paquet de 12.

CHOISIR LES OBJECTIFS SECRETS

Vous avez eu pas mal de temps pour examiner vos 7 Objectifs Secrets. Maintenant, jetez-y un dernier coup d'oeil et choisissez les 4 que vous allez garder.

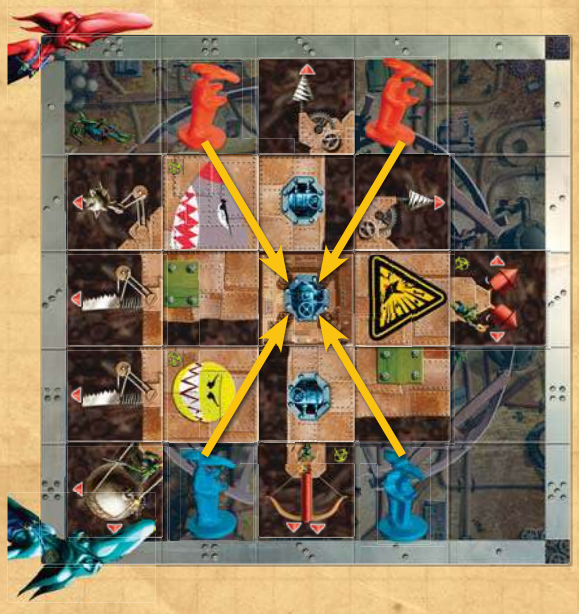
Défaussez les 3 autres. Vous pouvez les remettre dans la boîte. Aucune des cartes Objectif Secret de ce tour ne sera utilisée pour les tours suivants.

Placez les Objectifs choisis face cachée sur la table devant vous. Si vous choisissez un Objectif Pari (une carte comportant 2 noms), vous devez décider maintenant sur quoi vous allez parier. Lorsque vous posez la carte face cachée, assurez-vous que le côté sur lequel vous pariez soit la moitié de la carte la plus proche de vos adversaires (jetez un oeil à l'exemple).



POUR CHOISIR LE CÔTÉ TRAÎTRE, PLACEZ LA CARTE SUR LA TABLE DE FAÇON À CE QUE LE CÔTÉ TRAÎTRE SOIT EN HAUT SI VOUS RETOURNEZ LA CARTE COMME INDIQUÉ.

ENTRER DANS LE COCKPIT



Vous et votre partenaire ramassez les Gobelins qui sont sur les cases vides et les placez dans le Cockpit. Ouais, ce sont les ouvriers qui ont construit le robot qui doivent le piloter. Le patron appelle ça le "programme assurance qualité".

PLACER LES JETONS BLINDAGE

Chaque tuile Blindage reçoit 1 ou 2 Jetons Blindage : une tuile normale comporte 1 Blindage et reçoit donc 1 Jeton ; une tuile de Luxe avec 2 Blindages reçoit 2 Jetons.

Si le Blindage est connecté à la tuile adjacente, métal contre métal, placez alors le Jeton Blindage à cheval sur les 2 tuiles. Pendant le combat, il protégera les deux tuiles à la fois, en absorbant le premier coup porté à l'une d'entre elles.

Aucun Jeton Blindage ne peut jamais aller sur le Cockpit.

EXEMPLE :



CE JETON BLINDAGE VA SUR LES DEUX TUILES.



CE JETON BLINDAGE NE VA QUE SUR LA TUILE BLINDÉE PARCE QUE LES JETONS BLINDAGE NE SONT PAS AUTORISÉS SUR LE COCKPIT.



CES 2 JETONS BLINDAGE NE VONT QUE SUR LA TUILE BLINDAGE.



CES 3 JETONS BLINDAGE VONT SUR LES DEUX TUILES.



CES 2 JETONS BLINDAGE SONT PLACÉS COMME CECI.

Les Postes de Combat

Chaque équipe a un Pilote et un Tacticien. C'est tellement fun de conduire et de tirer que tout le monde veut faire les deux en même temps. Mais les tests n'ont pas été concluants, donc on fait ça à tour de rôle.

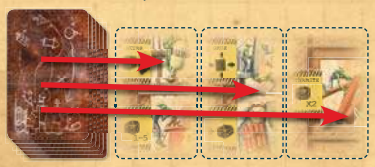
Les joueurs qui ont commencé la phase de construction démarrent en tant que Pilote pour leurs équipes. Les autres joueurs sont les Tacticiens. Échangez les postes avec votre partenaire à la fin de chaque tour de combat.

Tour de Combat

Maintenant, on peut commencer à se réduire mutuellement en miettes.

1. Retournez 3 cartes Tactique.
2. Choisissez les actions.
3. Révélez les actions.
4. Infligez des dégâts.
5. Vérifiez les robots.

RETOURNEZ 3 CARTES TACTIQUE



Retournez 3 cartes du dessus du paquet Tactique et placez-les de façon à ce que les deux Tacticiens puissent les voir. L'effet de chaque carte est expliqué en annexe.

CHOISISSEZ LES ACTIONS

Les quatre joueurs choisissent leurs actions en même temps. Vos actions restent secrètes. Ne dites à personne ce que vous êtes en train de faire. Ne parlez pas à votre partenaire.

Lorsque vous avez réglé votre Tableau de Contrôle, placez-le face cachée sur la table pour montrer que vous êtes prêt.

Pilote



TABLEAU DE CONTRÔLE DU PILOTE

Lorsque vous êtes le Pilote, vous utilisez le Tableau de Contrôle du Pilote (incroyable).

Pointez l'AIGUILLE DE DIRECTION vers le côté avec lequel vous voulez attaquer. Cela fera tourner votre robot pour placer ce côté vers l'avant, c'est-à-dire en direction de vos adversaires.



Tournez le MÉCANISME DE VISÉE pour montrer le côté que vous voulez attaquer. N'oubliez pas, eux aussi peuvent tourner, prenez-le en compte.



Vous avez besoin de MOTEURS. C'est le Tableau de Contrôle qui vous montre le nombre de Moteurs dont vous avez besoin. Tourner de 90° vous coûte un Moteur. Un demi-tour en coûte 2. Viser le côté coûte 1 Moteur. Viser l'arrière en coûte 2. Le coût total sera compris entre 0 et 4.

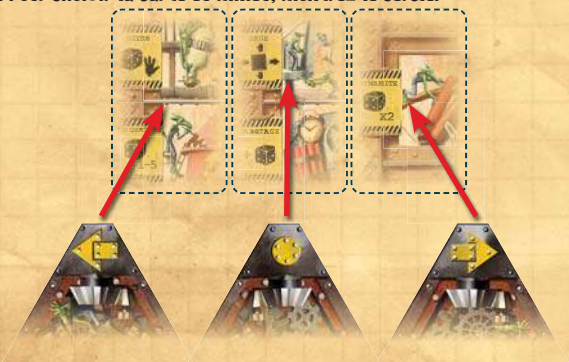
Vous ne pouvez pas choisir d'action qui demande plus de Moteurs que ce que votre robot possède. Si vous vous plantez (par exemple, vous avez 3 Moteurs mais vous essayez d'en utiliser 4) alors tous vos Moteurs sont utilisés, mais vous ne tournez pas et vous attaquez leur face avant (vous êtes en Surchauffe).

Vous êtes en SURCHAUFFE à chaque fois que vous ne tournez pas (parce que vous avez choisi d'attaquer avec votre face avant ou parce que vous avez essayé d'utiliser plus de Moteurs que ce que vous ne possédiez). Cela signifie que votre Tacticien lancera 1 dé de moins. L'icône sur votre Tableau de Contrôle est là pour vous rappeler cette règle.

Tacticien

Lorsque vous êtes le Tacticien vous utilisez... roulement de tambour... le TABLEAU DE CONTRÔLE DU TACTICIEN. Le Tableau de Contrôle du Tacticien vous permet de choisir une des 3 cartes Tactique.

Tenez-le de manière à ce que le coin avec le cercle pointe en direction des cartes Tactique. Pour choisir la carte de gauche, tournez-le pour qu'il indique la flèche de gauche. Pour choisir la carte de droite, montrez la flèche de droite. Pour choisir la carte du milieu, montrez le cercle.



Pas très compliqué. Sauf que votre adversaire fait la même chose. Et si vous voulez tous les deux la même carte, ce sera alors le robot avec le plus de Moteurs inutilisés qui l'obtiendra. Et vous ne savez pas combien de Moteurs votre Pilote utilisera.

RÉVÉLEZ LES ACTIONS

Maintenant que tout le monde a choisi ses actions (mais sans se parler), on va enfin découvrir ce que vous avez fait ! TOUT LE MONDE RÉVÈLE SON TABLEAU DE CONTRÔLE.

LES PILOTES COMPTENT LES MOTEURS. Annoncez combien de Moteurs vous avez utilisé et combien il vous reste de Moteurs non utilisés (si vous avez utilisé plus de Moteurs que ce que vous possédez, vous vous êtes plantés : tournez votre aiguille de direction et votre mécanisme de visée vers l'avant).

LES PILOTES FONT TOURNER LES ROBOTS. Votre aiguille de direction indique un des 4 côtés. Tournez votre robot pour que ce côté soit l'avant du robot et fasse face au robot adverse.

LES TACTICIENS SE CHAMAILLENT POUR LES CARTES.

SI LES TACTICIENS ONT CHOISI DES CARTES DIFFÉRENTES, AUCUN PROBLÈME. Chacun utilise la carte sélectionnée.

SI LES TACTICIENS ONT CHOISI LA MÊME CARTE, ALORS C'EST L'ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE MOTEURS NON UTILISÉS QUI OBTIENT LA CARTE. L'autre équipe n'a pas de carte Tactique pour ce tour. Si les équipes ont le même nombre de Moteurs non utilisés, les deux obtiennent la carte.

Note : Certaines cartes Tactique ont des capacités particulières. Si vous utilisez une de ces cartes, vous pouvez utiliser 1 des capacités ou les 2.

Hé ! Jetons un oeil à un exemple :

Le Pilote de l'équipe A révèle son Tableau de Contrôle. Il tourne le robot dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour que le côté droit soit l'avant du robot. Le mécanisme de visée montre que le robot A attaquera l'arrière du robot B.

Le robot A utilise 3 Moteurs, n'en laissant aucun non utilisé.









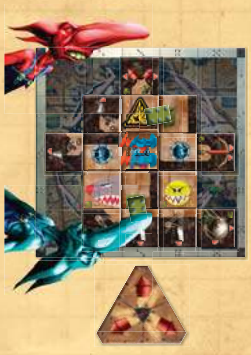
Le Pilote de l'équipe B a choisi de ne pas faire tourner le robot. Ce qui veut dire que le robot sera en Surchauffe et aura 1 dé de moins à lancer. Son mécanisme de visée montre quel côté il attaquera. Le robot utilise 1 Moteur, ce qui laisse 2 Moteurs non utilisés.











Les deux Tacticiens ont choisi la carte Tactique du milieu. Les équipes doivent donc comparer leurs Moteurs. Puisque l'équipe B a plus de Moteurs non utilisés, le Tacticien de l'équipe B peut utiliser la carte Tactique. L'équipe A n'a pas de cartes Tactique pour ce tour (Na !).



INFLIGER DES DÉGÂTS !

Maintenant, il est temps pour les deux robots de se jeter l'un sur l'autre.

VOUS ATTAQUEZ UNIQUEMENT AVEC LES ARMES DONT LES FLÈCHES POINTENT VERS L'AVANT. Notez que les Armes de Luxe pointent dans deux directions, l'une d'elles ou les deux peuvent indiquer l'avant. Le Tacticien doit COMPTER LE NOMBRE DE FLÈCHES qui pointent vers l'avant et prendre AUTANT DE DÉS.

Il y a une limite toutefois : VOUS NE POUVEZ PAS AVOIR PLUS DE 5 DÉS.

Oh, et n'oubliez pas la Surchauffe. SI VOTRE ROBOT N'A PAS TOURNÉ, IL EST EN SURCHAUFFE ET VOUS AVEZ 1 DÉ DE PÉNALITÉ. Rendez 1 dé. Donc si on récapitule, admettons que vous ayez 7 flèches qui pointent vers l'avant. Vous n'obtenez que 5 dés. Ensuite, si votre robot est en surchauffe, vous devez rendre 1 dé, ce qui vous laisse 4 dés.

CERTAINES CARTES TACTIQUE ONT DES CAPACITÉS QUI DOIVENT ÊTRE UTILISÉES AVANT QUE VOUS NE LANCIEZ LES DÉS. Sabotage, par exemple, vous donne 1 dé supplémentaire à lancer. Cela s'applique même si vous n'avez aucune Arme qui pointe vers l'avant. Ruban Adhésif et Grue sont aussi utilisés avant que vous ne lanciez les dés. Lisez l'annexe pour voir ce que les cartes Tactique peuvent faire.

Si les deux équipes ont des cartes Tactique qu'elles peuvent utiliser avant le lancer de dés, LE TACTICIEN QUI A LE PLUS DE MOTEURS NON UTILISÉS PEUT ATTENDRE DE VOIR CE QUE FAIT L'AUTRE TACTICIEN avant de décider comment lui-même utilisera sa propre carte Tactique. En cas d'égalité, lancez un dé. Si les Tacticiens se fichent de ce que l'autre fait, ils peuvent juste utiliser leur carte et on n'en parle plus.

LES DEUX TACTICIENS LANCENT LEURS DÉS EN MÊME TEMPS. Si votre carte Tactique vous permet de changer des lancers de dés, allez-y, utilisez votre capacité maintenant.

CHOISISSEZ L'ORDRE dans lequel vos dés vont frapper l'ennemi. Alignez vos dés selon cet ordre. Celui qui frappera l'ennemi en premier sera le dé placé le plus près de l'ennemi.

UNE FACE VIERGE EST UN ÉCHEC. Il ne touche rien. Bien sûr, avec tout notre savoir-faire gobelin, on aurait tout à fait pu concevoir des armes qui ne ratent jamais, mais ce serait moins drôle.

Le Pilote de l'équipe opposée prend les dés un à un dans l'ordre. Chaque dé indique une ligne du robot (ou une colonne, mais c'est plus simple de toutes les appeler des lignes). L'ATTAQUE VIENT DU CÔTÉ QUI A ÉTÉ CHOISI ET TOUCHE LA PREMIÈRE TUILE DANS LA LIGNE INDIQUÉE PAR LE DÉ.

ASTUCE : Une fois que vous avez décidé qui obtient quelle carte Tactique, vous pouvez retourner le Tableau de Contrôle de votre Tacticien et le placer sur la table pour qu'il indique le côté de votre robot qui est attaqué par l'autre équipe.

Quand une tuile est touchée, enlevez-lui un Jeton Blindage. Si elle en a plus d'un, le pilote choisit lequel enlever. Mais la plupart du temps, il n'y a pas de Jeton Blindage sur la tuile. Hé ! Hé ! Quand une tuile sans Jetons Blindage est touchée, elle est détruite !

Les tuiles détruites et les Jetons Blindage vont dans la casse de l'équipe. Mais il y a encore mieux. Figurez-vous que TOUTES LES TUILES QUI NE SONT PLUS CONNECTÉES AU COCKPIT SONT AUSSI DÉTRUITES ! Le pilote doit toutes les enlever avant de s'occuper du prochain dé.

SI LA LIGNE DE VISÉE EST VIDE, ALORS RIEN N'EST DÉTRUIT. C'est plutôt triste.

Le Cockpit est un cas particulier. Il ne peut pas être détruit, mais ça vaut quand même le coup de l'attaquer. QUAND LE COCKPIT EST TOUCHÉ, ENLEVEZ UN GOBELIN QUI SE TROUVE À L'INTÉRIEUR. En général, on enlève le Gobelin du Pilote (c'est sa faute, il n'a qu'à savoir conduire). Si les deux Gobelins du Pilote sont déjà partis, enlevez un des Gobelins du Tacticien à la place. Les Gobelins retirés vont eux aussi à la casse (on dit qu'ils sont "détruits", mais en réalité ils ne sont que sonnés. Ils se réveilleront au début du tour suivant).

Si tous les Gobelins de vos adversaires sont à la casse, c'est parfait ! Vous avez désactivé leur robot. Ce qui signifie que vous gagnez... à moins qu'ils ne désactivent aussi votre robot. LES DEUX ÉQUIPES DOIVENT EN FINIR AVEC TOUS LES LANCERS DE DÉS AVANT DE PASSER À LA PROCHAINE ÉTAPE. Les coups supplémentaires portés à un Cockpit vide n'ont aucun effet.

Équipe A





1 2 3 4

Le Tacticien de l'équipe A compte 4 flèches pointées vers l'autre robot. Il lance 4 dés et obtient . C'est lui qui choisit leur ordre et il se décide pour . Le premier détruit une tuile Arme qui était le lien avec toute une moitié du robot qui s'effondre. Le deuxième touche le Cockpit (il enlève le Gobelin du Pilote). Le rate son coup puisqu'il n'y a plus de tuile dans cette ligne. Au passage, notons que le résultat aurait été le même si il avait décidé de frapper d'abord avec .



Équipe B





1 2 3

Le Tacticien de l'équipe B compte 5 flèches, mais puisque le Pilote n'a pas fait tourner le robot, il est en Surchauffe, donc il n'y a que 4 dés à lancer . Le Tacticien a la capacité Tête Chercheuse, ce qui lui permet de changer un des chiffres. Il change le en , ce qui donne comme résultat final . Pour commencer, va détruire le Jeton Blindage de l'Arme, le suivant détruit l'Arme elle-même ainsi que les trois autres tuiles qui y étaient connectées. Le dernier détruit la tuile Blindage. Pour finir, le détruit le Moteur et la tuile Arme qui y est attachée. Ici, l'ordre des dés a une importance. Si l'attaque avait commencé par le , elle aurait détruit deux tuiles de moins.

VÉRIFIER LES ROBOTS

Maintenant, il est temps de vérifier si l'un des robots est désactivé. Un robot est Désactivé si :

- il n'y a plus de Gobelins dans le Cockpit, ou
- il n'a pas de tuiles Armes.

SI L'UN DES ROBOTS EST DÉSACTIVÉ, LE COMBAT EST TERMINÉ.

UN COMBAT NE DURE JAMAIS PLUS DE 4 TOURS. Si vous en êtes au tour 4, le combat se termine, même si aucun robot n'est désactivé. Si vous avez bien préparé 12 cartes Tactique comme je vous l'avais demandé (et si vous êtes doué avec les chiffres), alors vous retournerez les trois dernières cartes au début du quatrième tour de combat.

Si le combat est terminé, vous pouvez passer au décompte des Points. Sinon, les Tacticiens et les Pilotes échangent leurs postes et vous commencez un nouveau tour de combat.

LES POINTS !

On va enfin savoir qui a le plus impressionné le Boss.

QUI A GAGNÉ

Votre équipe a gagné si le robot de vos adversaires est désactivé et pas le vôtre (et leur équipe gagne si le vôtre est désactivé et pas le leur).

Si aucun robot n'est désactivé après 4 tours ou si les deux robots sont désactivés pendant le même tour, alors départagez-vous comme suit : comptez le nombre de tuiles, les Jetons Blindage et les Gobelins que vous avez fait sauter du robot de vos adversaires. L'équipe qui en a détruit le plus remporte la victoire.

Et si vous êtes encore à égalité, alors personne ne gagne et personne ne remporte les Points accordés en cas de victoire (passez directement à l'étape "Révéler les Objectifs").

Si votre équipe gagne, vous obtenez 2 Points pour chacun de vos Gobelins dans le Cockpit et 1 Point pour chacun des Gobelins de votre partenaire (donc le maximum de Points que vous pouvez obtenir en cas de victoire est 6).

RÉVÉLER LES OBJECTIFS

C'est maintenant que commence la partie la plus drôle... Non, en fait, fracasser du robot était la partie la plus drôle. Mais ce qui suit est plutôt marrant aussi.

Révélez vos Objectifs de façon à ce que chacun puisse les voir. Comptez combien de Points vous gagnez pour chaque carte, et déplacez votre Gobelin d'autant de cases sur la Piste de Score (le décompte des Points pour chaque carte est expliqué dans l'annexe).



Pour que chaque joueur puisse pouvoir se la raconter devant les autres, comptez les Points l'un après l'autre. Lorsque vous avez fini, remettez tous les Objectifs révélés dans la boîte. Vous ne les utiliserez plus pendant cette partie.



Si vous dépassez 50 Points, replacez votre Gobelin sur la case 0. Ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas redescendu à 0. En fait, vous avez eu une promotion ! Retournez votre carte Promotion sur le côté 50. Cool! Ça a l'air bien parti.

Et si vous êtes le dernier, ne vous en faites pas trop. Souvenez-vous, ce sera vous le premier Joueur au prochain tour.

La Fin

Une partie se joue en 2 tours.

Si vous avez le plus de Points à la fin de la partie, alors c'est vous qui devenez le Boss et vous pouvez me nommer Vice-Président des Relations Publiques.

Si quelqu'un d'autre a plus de Points que vous, alors vous ne gagnez pas. Mais peut-être que le nouveau Boss vous nommera Vice-Président des Relations Publiques et que vous pourrez m'augmenter.

En cas d'égalité, vous pouvez soit jouer un troisième tour ou rester à égalité. Si le concours se finit sur une égalité, le neveu du Boss deviendra le nouveau Boss. Et ça n'est pas une bonne nouvelle.

Variantes

VERSION LONGUE

Une partie se joue en 3 tours. De cette façon, vous avez plus de chances d'écraser vos adversaires et tout le monde joue un tour dans l'équipe du traître qui fait toujours tout foirer.

VERSION DÉTENTE

Voici une version plus légère avec moins de coups de couteau dans le dos et plus de travail d'équipe. Il vous faut faire 2 changements dans les règles :

Une partie se joue en 3 tours. De cette façon, tout le monde a une chance de jouer avec vous et de créer des liens d'amitié qui leur permettront d'être promus une fois que vous serez le Boss.

Pas d'Objectifs Secrets :

Vous n'utiliserez qu'un seul paquet de cartes Objectif. Au début de chaque tour, lorsque vous retournez la carte Équipe, retournez aussi 3 Objectifs. À la fin du tour, chaque joueur marquera les Points pour ces 3 cartes. Si vous avez pioché un Objectif Pari (pour lequel vous devez choisir entre deux côtés), défaussez-le et piochez-en un autre.

VERSION POUR 2 JOUEURS

À deux, vous jouez la partie comme un duel. Il n'y a plus de coups de couteau dans le dos, mais vous pouvez toujours vous lâcher sur les coups de couteau dans le coeur.

Mise en place

N'utilisez que 2 couleurs. Les 2 autres couleurs sont laissées dans la boîte.

Construction

On construit de la même manière que précédemment, mais vous allez placer les 20 tuiles de votre robot vous-même.

Combat

Vous jouez à la fois le Pilote et le Tacticien à chaque tour. Vous n'avez que 2 Gobelins dans le Cockpit.

VERSION POUR 3 JOUEURS

Deux Joueurs font équipe contre le troisième. Les équipes fonctionnent selon des règles légèrement différentes.

Mise en place

N'utilisez que 3 couleurs. La quatrième est laissée dans la boîte.

Former les équipes

La carte Équipe fonctionne de la manière que vous imaginez. Deux joueurs sont dans la même équipe. Le joueur qui est censé être en équipe avec la couleur non jouée est le Joueur solo pour ce tour.

Règles de l'Équipe

Pendant la construction, vous ne pourrez pas jouer en simultané. L'un d'entre vous va dessiner son plan et construire avec le Joueur solo, ensuite l'autre dessinera son plan et construira avec le Joueur solo. Le premier Joueur est celui d'entre vous qui a le moins de Points. En cas d'égalité, lancez un dé.

Règles du Solitaire

Ça ressemble beaucoup aux règles d'une partie à deux Joueurs.

Vous alternez la conception des plans et la construction jusqu'à ce que vous ayez placé la totalité de vos 20 tuiles. Pendant le combat, vous jouez à la fois le Pilote et le Tacticien, en même temps. Vous n'avez que deux Gobelins dans le Cockpit.

N'avoir que 2 Gobelins est un inconvénient, mais vous construisez et combattez sans les coups de couteau dans le dos, ce qui est un très gros avantage. Vous avez donc encore besoin d'un handicap :

Le handicap du Joueur solo : vous ne piochez que 6 Objectifs Secrets. Cela signifie que vous avez moins de choix, mais vous en choisissez toujours 4.

Si la partie dure 3 tours, chacun aura été le Joueur solo pendant un tour, donc le handicap du Joueur solo n'est pas nécessaire.

Un jeu de Filip Neduk

Illustrations : David Cochard

Graphisme : Filip Murmak

Traduction : Lidwine Dillmann

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs en Chef : Petr Murmak, Vít Vodička

TESTEURS : Rene Bachrach-Krištofić, Marko Dabetić, Margareta Delić, Ivan Flis, Lovro Grgić, Zlat-ko Grom, Amel Hamzabegović, Igranje.org, Ana Jagić, Ivan Kokić, Tihomir Munda, Sven Nemet, Tea Pećnik, Matko Romić, Marko Salopek, Višen Tadić, Joel Zuppa, Ena Hrelja, Iva Hrelja, Jan Hrelja, Damir Cerčić, Kata Vlahov, Kreten, Vlaada, Vítek, Filip, Paul, dilli, Yuri, Sniper, Mišo, Tomáš, Plema, Flygon, Miloš, Petr, Honza, Radka, Jirka, Rumun, Monča, Vláďa, Jirka Bauma, Vytick, Michal, Fanda et bien des autres lors de plusieurs festivals de jeux tchèques.

REMERCIEMENTS À : ma fiancée Anja Hrelja pour être ma première fan, Hrvoje Čop pour être toujours venu au secours quand nécessaire, Filip Fučić pour rendre tout possible, Ivan Hamarić pour le savoir-faire, Vlaada Chvatil pour l'inspiration et pour ses précieux conseils dans les moments difficiles, David Cochard pour avoir donnée vie à une idée, Paul Grogan pour la promotion, Jason Holt pour la traduction vraiment drôle, Filip Murmak pour ses capacités de cinglé en 300 dpi, Petr Murmak pour gérer tout ce beau monde, Vit Vodička pour avoir vérifié trois fois tous les moindres détails, mes parents pour les coups de main, et merci à tous ceux qui ont aidé à faire naître ce jeu, vous vous reconnaîtrez.

©2012 Czech Games Edition

©2012 IELLO pour l'édition française

Suivez-nous sur www.iello.info

Cartes Tactique

Chaque carte Tactique a une ou deux capacités particulières, qui sont expliquées ci-dessous. Certaines capacités s'appliquent au lancer de dés. D'autres doivent être utilisées avant le lancer de dés. Si votre carte a deux capacités qui peuvent être utilisées en même temps, vous pouvez les utiliser dans l'ordre que vous voulez.



Nitro – VOUS POUVEZ RELANCER 1 OU TOUS VOS DÉS. Vous pouvez même relancer les dés ratés (face vierge). Vous devez conserver le résultat de chaque nouveau lancer.



Sabotage – POUR CETTE ATTAQUE, VOUS AVEZ UNE FLÈCHE SUPPLÉMENTAIRE QUI POINTE VERS L'AVANT. Même si vous n'avez aucune Arme pointant vers l'avant, cette carte peut vous donner 1 dé. Si vous avez cinq Armes qui pointent vers l'avant ou plus, cette carte ne sert à rien.



Urgence – RELANCEZ TOUS LES DÉS RATÉS (FACE VIERGE). Si les dés relancés sont de nouveaux des ratés, vous pouvez les relancer. Continuez à relancer jusqu'à ce que chacun des dés indique un numéro de ligne. Les dés qui indiquent le numéro d'une ligne vide ne sont pas relancés.



Dynamite – VOTRE PREMIER DÉ COMPTE DOUBLE. Faites comme si vous aviez 2 dés pour cette même ligne. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous lancez 5 dés.



Grue – VOUS POUVEZ DÉPLACER UNE TUILE. Vous ne pouvez pas la déplacer à un endroit où elle se détacherait du robot, ni l'orienter de façon à ce qu'elle se détache du robot. Vous ne pouvez pas déplacer une tuile qui porte un Jeton Blindage. Vous ne pouvez pas déplacer le Cockpit et vous ne pouvez pas déplacer une tuile pour qu'elle recouvre le Cockpit. Cependant vous pouvez déplacer une tuile sur l'une des 4 cases interdites par la carte Projet. Vous pouvez utiliser cette capacité pour changer l'orientation de la tuile même si vous ne changez pas son emplacement. Cette carte doit être utilisée avant le lancer de dés.



Tête Chercheuse – VOUS POUVEZ CHANGER UN DES CHIFFRES DES DÉS QUE VOUS AVEZ LANCÉS. Prenez ce dé et tournez-le pour qu'il montre le chiffre voulu. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour changer un raté, mais vous pouvez l'utiliser pour porter un coup avec un dé qui indiquait le chiffre d'une ligne vide.



Ruban Adhésif – VOUS POUVEZ AJOUTER UN JETON BLINDAGE À TOUTE TUILE QUI N'EST PAS UNE TUILE BLINDAGE OU QUI N'EST PAS LE COCKPIT. Le Jeton ne protégera que cette tuile. Cette carte doit être utilisée avant le lancer des dés.

Objectifs Secrets

OBJECTIFS DÉFENSE

Ils vous donnent des Points pour les pièces qui sont encore attachées à votre robot à la fin du combat.

ARTISTE : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Tuning sur votre robot.

CAMOUFLEUR : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile adjacente à votre Cockpit, comme sur l'image.

LEURRE : Vous gagnez 2 Points pour chaque Jeton Blindage sur votre robot.

MÉCANO : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Moteur sur votre robot (votre Cockpit n'est pas une tuile Moteur).

GARDIEN : Vous gagnez 1 Point par paire de tuiles sur votre robot (tous les types de tuiles comptent).

PLANQUÉ : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Blindage sur votre robot.

MÉTALEUX : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile de Luxe sur votre robot (elles portent le symbole).

FORTIFICATEUR : Vous gagnez 1 Point pour chaque tuile autour de votre Cockpit, comme sur l'image.

FERRAILLEUR : Vous gagnez 2 Points pour chaque groupe de 3 tuiles sur votre robot qui ne sont pas des tuiles de Luxe (les tuiles qui ne sont pas des tuiles de luxe ne portent pas le symbole)

OBJECTIFS DESTRUCTION

Ils vous donnent des Points pour les pièces que vos adversaires ont dans leur casse.

BERSERK : Vous gagnez 1 Point par groupe de 3 tuiles détruites (tous les types de tuiles comptent).

FOREUR : Vous gagnez des Points pour chaque case vide autour du Cockpit de votre ennemi, comme sur l'image.

FOU DE FLINGUE : Vous gagnez 3 Points pour chaque paire de Jetons Blindage détruits.

KAMIKAZE : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Blindage détruite.

NINJA : Vous gagnez 3 Points pour chaque Gobelin détruit.

PYROMANE : Vous gagnez 2 Points pour chaque groupe de 3 tuiles Arme détruites.

HOMME CANON : Vous gagnez 2 Points pour chaque groupe de 3 tuiles détruites qui ne sont pas des tuiles de Luxe (les tuiles qui ne sont pas des tuiles de luxe ne portent pas le symbole).

SABOTEUR : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Moteur détruite.

TIREUR D'ÉLITE : Vous gagnez 3 Points pour chaque paire de tuiles de Luxe détruite (elles portent le symbole).

FRIMEUR : Vous gagnez 2 Points pour chaque tuile Tuning détruite.

ENTASSEUR : Vous gagnez 4 Points pour chaque groupe de 3 tuiles détruites contenant 1 Moteur, 1 Arme et 1 Tuning.

OBJECTIFS PARI

Ces objectifs regroupent deux options. Vous devez choisir un côté du pari avant le début du combat.

TRAÎTRE : Vous gagnez 4 Points si votre équipe perd.

STAR : Vous gagnez 4 Points si votre équipe gagne.

À noter : si une carte vous accorde des Points pour "chaque paire" (ou "chaque groupe de 3"), vous ne devez compter que les groupes complets de 2 (ou 3). Par exemple, Tireur d'Élite ne vous donne pas de Point si vous détruisez 0 ou 1 tuile de Luxe, vous rapporte 3 Points pour 2 ou 3 tuiles de Luxe, 6 Points pour 4 ou 5 Tuiles de luxe, etc. De la même manière, avec Entasseur, vous ne comptez que les groupes complets, chacun devant contenir une tuile Moteur, une tuile Arme et une tuile Tuning.