



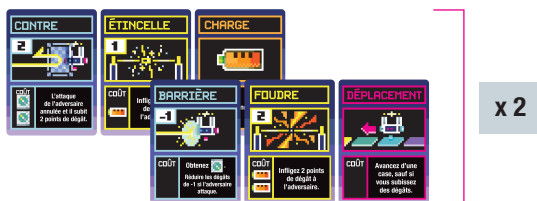
A 2 JOUEURS
A À PARTIR DE 6 ANS
L 15 minutes

Nous sommes en l'an 2083 , dans la ville de Neo-Cyber-Setagaya. L'humanité a depuis longtemps disparu, et la planète est désormais peuplée d'androïdes. Vous avez entre les mains le dernier jeu de plateau à la mode dans ce futur alternatif: il s'agit d'une bataille stratégique en temps réel par robots interposés ! Donnez des ordres à votre robot pour tenter de remporter la victoire !

CONTENU DU PAQUET

16 cartes (voir page 6 pour plus de détails)

12 cartes de base (2 cartes x 6 types différents)



4 cartes bonus
 (avec une ★
 en haut à gauche)



1

2 pièces de plateau



8 tuiles Batterie



Recto

Verso

8 tuiles Disque



Recto

Verso

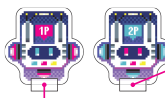
8 tuiles Santé



Recto



Verso



2 pions et 2 socles



Placez la base du pion dans le socle

PHASE DE PRÉPARATION

Distribuez à chaque joueur 4 tuiles Santé , 4 tuiles Batterie  et 4 tuiles Disque .

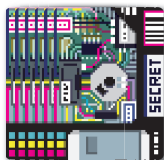
Chaque joueur dispose ses tuiles devant lui, face cachée, sauf 4 tuiles Santé  et 2 tuiles Batterie  qu'il retourne, face visible.

Joignez les 2 pièces du plateau au centre de la table afin de former le plateau de combat. Placez ensuite le pion de chaque joueur sur la case de départ, de chaque côté du plateau. Le pion le plus proche d'un joueur lui appartient.

Mélangez ensuite les 4 cartes bonus marquées d'une étoile ★ et placez-les à côté du plateau de combat pour former la pioche.

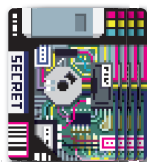
Enfin, distribuez 1 carte de base de chaque type à chaque joueur (chacun reçoit donc 6 cartes différentes).

Main de
l'adversaire



6 cartes de base

Cartes bonus



Zone de
l'adversaire

Zone du
joueur

6 cartes de base

Main du
joueur



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs choisissent 1 carte de leur main et la présentent en même temps. Les effets des 2 cartes sont immédiatement appliqués. Le processus recommence jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne la dernière tuile Santé de son adversaire ou atteigne la case d'arrivée. Ce joueur a alors gagné la partie.

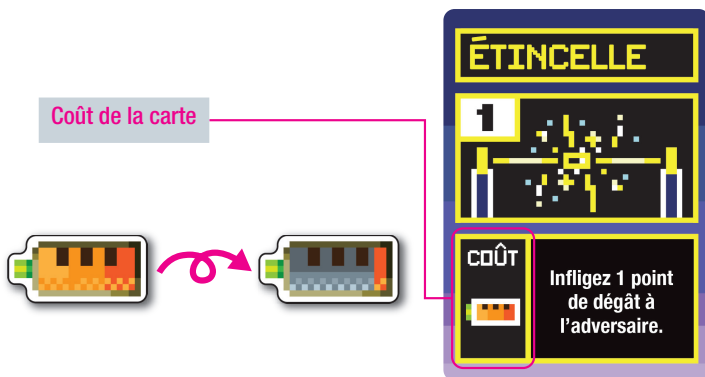
EXPLICATION DES CARTES

[Types]

Il existe 6 types de cartes de base, ainsi que 4 cartes bonus.

[Coût]

Pour utiliser certaines cartes, le joueur doit s'acquitter d'un droit d'utilisation ; celui-ci est précisé dans la partie « coût » de la carte. Lorsqu'un joueur révèle une de ces cartes, il doit immédiatement retourner sa ou ses tuiles demandées dans la partie « coût » de la carte.



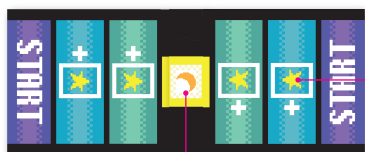
[Attaque]

Les cartes ayant des bordures jaunes sont des cartes d'attaque. Lorsqu'un joueur **révèle** 1 carte Attaque, il inflige 1 ou 2 points de dégât (selon la force de la carte) à son adversaire. Le joueur qui subit des dégâts doit retourner le nombre de tuiles Santé – 1 tuile ou 2 tuiles – correspondant à la force de la carte d'attaque. Si les deux joueurs révèlent 1 carte Attaque en même temps, celui qui a la carte la plus faible perd l'attaque et subit les dégâts. Si la puissance d'attaque des cartes des deux joueurs est identique, l'attaque est nulle, et aucun joueur ne subit de dégât.

3 types de cartes d'attaque



EXPLICATION DU PLATEAU DE COMBAT



[Case d'arrivée]

Sur le plateau de combat, la case d'arrivée est marquée d'une lune.

[Cases portant une ★]

Lorsqu'un joueur place son pion sur une case marquée de l'icône ★, il tire 1 carte de la pioche bonus et la place dans sa main sans la montrer à son adversaire.

COMMENT JOUER

- 1 Chaque joueur choisit 1 carte de sa main et la pose momentanément, face cachée, dans sa zone. Lors de cette phase de jeu, il n'est pas possible de jouer 1 carte dont le coût ne peut pas être payé par le joueur.
- 2 Les joueurs révèlent leur carte en même temps et appliquent les effets qui y sont décrits.

* Certaines cartes peuvent modifier les effets de la carte révélée par l'adversaire (voir la liste de cartes plus loin).

③ **Chaque joueur place la carte qu'il a utilisée face visible dans la zone de repos, à côté de sa zone de jeu.** S'il y a déjà 1 carte dans la zone de repos, il la remet dans sa main et la remplace par la carte qu'il vient de jouer.

④ **Les joueurs répètent les phases ① à ③ jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse les conditions de victoire de la partie.**

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui, le premier, remplit l'une des conditions suivantes remporte la partie.

- Le joueur a forcé l'adversaire à retourner ses 4 tuiles Santé
- Le joueur a atteint la case d'arrivée sur le plateau de combat.

LISTE DE CARTES

Lors de la phase de préparation, chaque joueur reçoit 1 carte de base de chaque type, soit 6 cartes de base.

LES 6 TYPES

CARTES DE BASE



Type 1 : CHARGE

Effet : retournez 1 tuile Batterie  [face visible]



Type 2 : ATTAQUE [« ÉTINCELLE »]

Coût : 

Effet : infligez 1 point de dégât à l'adversaire.



Type 3 : BARRIÈRE

Effet : retournez 1 tuile Disque face visible.

Si l'adversaire révèle 1 carte Attaque, la carte Barrière permet de réduire de 1 point les dégâts infligés par l'attaque. La carte est défaussée à la fin du tour.



Type 4: ATTAQUE [« Foudre »]

Coût:  

Effet: infligez 2 points de dégât à l'adversaire.



Type 5: CONTRE

Coût:  

Effet: lorsque l'adversaire révèle 1 carte Attaque, les dégâts de cette attaque sont annulés, et l'adversaire lui-même subit 2 points de dégât.



Type 6: DÉPLACEMENT

Effet: le joueur qui révèle cette carte déplace son pion d'une case vers la case d'arrivée du plateau de combat. Si la case sur laquelle le pion est déplacé comporte une icône ★, le joueur tire 1 carte de la pioche bonus et la place dans sa main sans la montrer à l'adversaire. ATTENTION, si le joueur qui révèle la carte subit une attaque pendant le tour, l'effet de la carte est annulé: le pion ne bouge pas.

[ATTENTION]

Si les deux joueurs utilisent 1 carte Déplacement qui les positionne sur la case d'arrivée en même temps, les déplacements sont annulés, et les pions des joueurs restent sur leur case.

Les 4 cartes bonus portent une étoile ★ dans le coin supérieur gauche.





La carte ATTAQUE [« RAYON »]

Coût: 

Effet: infligez 1 point de dégât à l'adversaire.




La carte RÉCUPÉRATION

Effet: retournez face visible 1 tuile Batterie  et 1 tuile Disque .



La carte PIÈGE

Effet: retournez 1 tuile Disque  face visible. Si l'adversaire révèle 1 carte Déplacement, l'effet de cette carte est annulé.



La carte COPIE

Coût: 

Effet: cette carte copie l'effet de la carte qui se trouve dans votre zone de repos. À la fin du tour, elle est défaussée dans la zone de repos où elle conserve les propriétés de la carte copiée jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre carte.

[ATTENTION]

Si la carte Copie reproduit l'effet de la carte Déplacement qui se trouve dans votre zone de repos, l'effet du déplacement reste annulé si l'adversaire a joué 1 carte Piège.

Si la carte Copie reproduit l'effet de la carte Attaque qui se trouve dans votre zone de repos, l'effet de l'attaque reste réduit ou annulé si l'adversaire a joué 1 carte Barrière ou 1 carte Contre.

Il n'est pas nécessaire de payer le coût de la carte copiée dans la zone de repos.

Game design : Yusei Takatsu, Kosuke Akiyama

Illustrations : Minoru Saito



Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France

© 2024 Musoka Studio
© 2022 PIZZICATO DESIGN Inc

**JELLY
JELLY
GAMES**