

Il y a deux lignes (horizontales) pour chacun des différents critères :



Commencez par appliquer le critère : « 1. » (Primaire) qui s'applique à la situation pour déterminer quelle carte joue Droco.



Si ce critère n'est pas suffisant pour déterminer quelle carte il doit jouer, appliquez le critère « 2. » (Secondaire) de la ligne du dessous. Si cela ne permet toujours pas de déterminer la carte que Droco joue, utilisez le type de la carte pour déterminer sa priorité : A est prioritaire sur B, qui est prioritaire sur C, qui est prioritaire sur D.

Il existe 4 types de critères indiqués par les icônes suivantes :



Faible : La carte de plus faible valeur.



Forte : La carte de plus forte valeur.



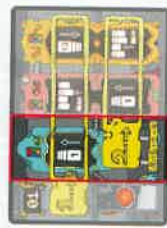
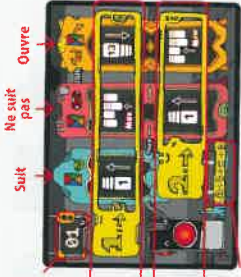
Max : La colonne (A-D) ayant le plus de cartes.



Min : La colonne (A-D) ayant le moins de cartes.

(Ex 1) Si Droco ne mène pas et qu'il a au moins une carte correspondant au type de celle jouée par le meneur (Suit).

Si une carte de type de celle jouée par le meneur est dans la main de Droco, consultez la colonne de gauche « **Suit** ». Dans l'exemple ci-contre, la ligne du dessus indique « **faible** » et la ligne du dessous est vide. On joue pour Droco la carte ayant la plus faible valeur parmi celles correspondant au type de celle jouée par le meneur.



(Ex 2) Si Droco est le meneur (Ouvre).

Si Droco est le meneur, consultez la colonne de droite « **Ouvre** ». Dans l'exemple ci-contre, la ligne du dessus indique le premier critère « **forte** » et celle du dessous le second critère « **Min** ». Droco doit jouer la plus forte carte de sa main.

Dans le présent exemple, cela peut s'appliquer à la carte A10 ou à la carte D10. Puisque la carte à jouer ne peut pas être déterminée uniquement selon le premier critère, on applique également le second critère ici « **Min** » de la ligne du dessous. Comme Droco a 4 cartes de type A et 3 cartes de type D, c'est la carte D10, celle du type dont Droco possède le moins parmi les colonnes A et D, que l'on doit jouer pour lui.

S'il y avait eu égalité du nombre de cartes entre les deux colonnes, c'est la carte A10, prioritaire sur la D10, qui aurait été jouée.



VARIANTE POUR VOS PREMIÈRES PARTIES

Les règles optionnelles suivantes peuvent être adoptées pour faciliter les premières parties. Vous pouvez également appliquer les règles 1 et 2 en même temps.

1 Augmentez le nombre de hangars (recommandé pour la première partie)

Passiez de 3 à 4 le nombre de cartes Robot face visible que les joueurs peuvent avoir devant eux. Cette règle est recommandée pour découvrir le jeu ou si vous désirez jouer des parties plus faciles.

2 Jouez sans changer la carte IA

Au lieu de piocher une carte IA à chaque manche, utilisez la même carte pour les trois manches. Cela rend la prévision de vos coups plus facile puisque Droco joue selon les mêmes critères à chaque manche.

CRÉDITS

System Design: Domi
Development: hal_99
Artwork: deccotdesign

Publisher: Korokorodou LLC
© 2022 Korokorodou LLC

Explor8 version : © 2024
Traduction française : Nicolas Doguet
Relecture : Damien A., Steve C.

DOMI (ドミッチ)

ROBOTICK



Droco Uroco, l'IA robotisée d'un pays voisin, arrive avec 12 robots pour envahir notre pays ! Ses motivations ? Inconnues.

Ses puissants robots contiennent certainement des informations essentielles, à vous d'intervenir et de les attraper. Chacun de vous reçoit donc un nombre équivalent de 12 robots pour répondre à l'invasion, et dispose de 3 hangars spéciaux où seuls les 3 premiers robots capturés peuvent être contrôlés et examinés.

Deux informations supplémentaires :

Tout d'abord, si les hangars sont pleins, les prochains robots capturés deviendront incontrôlables.

De plus, Droco détient une capacité spéciale, s'il bat vos robots, ceux-ci deviendront également incontrôlables. Le choix des robots à capturer doit donc être effectué avec le plus grand soin.

Un seul d'entre vous pourra gagner cette bataille ! A vous de jouer !

MATÉRIEL

• 2 livrets de règles (FR/DE)

• 52 cartes Robot

(4 types/couleurs [A/rouge - B/Bleu - C/Orange - D/Vert], 13 cartes dans chaque type [1-13]).

Force

Type / Couleur

PV

N° de carte

Recto

Verso



Recto

Verso

Recto

Verso

Recto

Verso



Recto

Verso



• 2 cartes Aide de jeu (FR/DE)

DÉROULÉ DU JEU

1 Préparation de la manche

2 12 Plis

3 Comptage des points

A chaque manche, les points 1 à 3 se répètent.

A l'issue de 3 manches, le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

COMMENT JOUER

1 Préparation de la manche

- Mélanges toutes les cartes IA face cachée. Le propriétaire du jeu pioche 1 carte IA au début de chaque manche et la retourne face visible. Cette carte est placée entre **lui et le joueur à sa gauche** lors de la première manche, entre **les deux autres joueurs** pour la deuxième manche, et entre **lui et le joueur à sa droite** lors de la troisième et dernière manche (le jeu se déroule comme si Droco était un 4e joueur positionné à l'endroit de la carte IA). Mettez les cartes IA restantes de côté jusqu'à la prochaine manche.
- Mélanges ensuite toutes les cartes Robot face cachée pour former un paquet. Piochez 1 carte du paquet et mettez-la face visible au centre de la table. Cette carte représente l'**atout** (cf. « Déterminez qui remporte le pli »). Piochez 3 cartes de plus et mettez-les de côté face cachée jusqu'à la prochaine manche. Les joueurs n'ont pas le droit de les consulter.
- Distribuez les 48 cartes Robot restantes entre tous les joueurs (y compris Droco), à raison de 12 cartes par joueur. Chaque joueur (sauf Droco) regarde sa main sans la montrer aux autres.
- Retournez face visible les 12 cartes Robot distribuées à Droco et rangez-les en colonnes selon leur type (A-D) sous la carte IA. Classez-les dans l'ordre décroissant de leur force, de la plus forte à la moins forte, dans chaque colonne.
- Les joueurs consultent chacun leur main et y choisissent 2 cartes qu'ils donnent au joueur à leur gauche.
Effectuez cette étape sans y inclure la main de Droco. Après avoir donné vos cartes, ajoutez à votre main les 2 cartes que le joueur à votre droite vous a données.

2 12 Plis

Faites 12 tours de jeu (appelés Plis) avec les cartes de votre main.

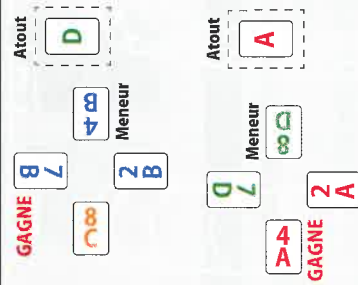
A chaque début de manche **Droco est le meneur, il ouvre (commence) le premier pli**. Dans le sens horaire en commençant par le meneur, chaque joueur (Droco compris) va jouer 1 carte Robot de sa main. Lorsque vous jouez une carte, placez-la face visible sur la zone de jeu de la table. Faites ceci sans empiler les cartes de façon à ce que l'on sache toujours qui a joué quelle carte. Lorsque Droco doit jouer une carte, le joueur à sa droite prend la carte déterminée par le ou les critères (cf. « Description des cartes IA ») dans la main de Droco et la place pour lui dans la zone de jeu.

Le meneur (le joueur qui ouvre le pli) peut jouer n'importe laquelle de ses cartes (Droco joue en fonction des indications de sa carte IA), mais les autres joueurs doivent jouer **une carte du type correspondant à celui demandé (joué) par le meneur**. Quand un joueur n'a pas le type de carte demandé, il peut jouer un autre type de carte (atout ou non). Lorsque tous les joueurs, Droco compris, ont joué une carte chacun, on détermine qui remporte le pli de la manière indiquée dans l'encadré « Déterminez qui remporte le pli ».

< Déterminez qui remporte le pli >

A. Si aucune carte du type de l'atout n'est jouée.

Le joueur ayant joué la carte la plus forte parmi celles du **type demandé par le meneur** remporte le pli. Les joueurs n'ayant pas joué le type de carte demandé ne peuvent pas remporter le pli, quelle que soit la valeur de la carte qu'ils ont jouée.



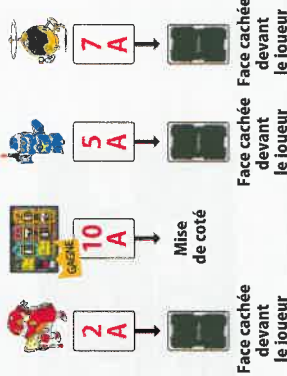
B. Si une ou plusieurs cartes du type de l'atout sont jouées.

Le joueur ayant joué la carte la plus forte parmi celles du type de l'atout remporte le pli.

Après avoir déterminé qui remporte le pli, prenez les cartes dans la zone de jeu et placez-les comme suit :

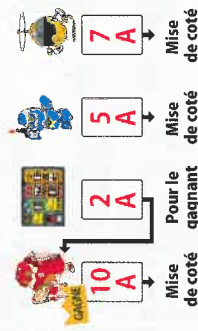
Si Droco remporte le pli

Chaque autre joueur prend la carte qu'il a jouée pour ce pli et la place **face cachée** devant lui. Puis, la carte jouée par Droco est écartée (placée face cachée en dehors de la zone de jeu).



Si un joueur autre que Droco remporte le pli

Celui qui a remporté le pli (le gagnant) prend la carte jouée par Droco et la place **face visible** devant lui. Toutefois, **si ce joueur a déjà 3 cartes Robot face visible devant lui**, il doit placer la carte reçue **face cachée**. Chaque joueur ne possède que 3 hangars et on ne peut pas échanger les robots capturés ! Les autres cartes du pli sont écartées.



Le joueur qui a remporté le pli devient le meneur pour le pli suivant. Les plis vont ainsi se succéder jusqu'à ce que tous les joueurs, Droco compris, aient joué toutes les cartes de leur main.

3 Comptage des points

Après avoir joué des plis jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait de carte en main, consultez les cartes Robot qui sont devant vous.

Calculez votre score en comptant les PV sur les cartes Robot **face visible** comme des points positifs et ceux sur les cartes Robot **face cachée** comme des points négatifs. Après ce calcul, notez le score de chaque joueur. Le score d'un joueur peut être négatif.

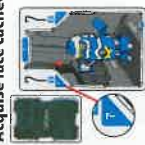
Il n'est pas nécessaire de compter le score de Droco, puisque celui-ci n'est pas en compétition contre les joueurs. Rassemblez toutes les cartes et commencez une nouvelle manche à l'étape 1 **Préparation de la manche**

Acquise face visible



+10 PV

Acquise face cachée



-7 PV

FIN DU JEU

La partie se termine après **3 manches**. Additionnez les scores de chaque joueur pour chaque manche : celui avec le plus fort total gagne la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci se partagent la victoire.

DESCRIPTION DES CARTES IA

Chaque carte IA propose des critères selon lesquels Droco joue ses cartes. Chaque carte comporte 3 colonnes qui décrivent la situation dans laquelle Droco se trouve : Suit, Ne Suit Pas et Ouvre. Référez-vous à la colonne qui correspond à la situation actuelle de Droco.

Suit

S'il n'est en main au moins une carte du type correspondant à celle jouée par le meneur.

Ne suit pas

S'il n'est en main aucune carte du type correspondant à celle jouée par le meneur.

Ouvre

Droco joue la première carte du pli.