

tiny EPIC MECHS



Scannez pour regarder
une vidéo d'instructions !

LES REGLES DE L'ARENE



COMPOSANTS



8 cartes de pilote
(Armure assistée du côté opposé)



1 carte puissante méca



4 cartes de joueur
(Mode solo du côté opposé)



1 carte ronde

1 carte de score



21 cartes de zone



32 cartes d'armes



32 cartes de programme



4 cartes de mode ad hoc



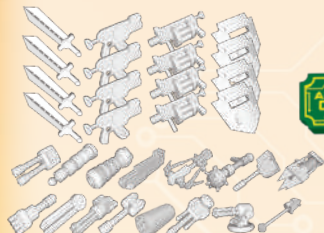
4 ITEMeeples®



4 armures assistées



Puissant méca



32 objets d'armes



46 jetons en bois

PROLOGUE

Nous sommes en 3030 et la technologie offre à l'humanité un divertissement inimaginable. Ce qui était auparavant virtuel est maintenant la réalité, et les sports qui occupaient autrefois votre écran plat occupent maintenant la scène mondiale. Le plus grand de ces sports incarne l'évolution et l'intégration de l'athlétisme et des machines. Des centaines de millions de téléspectateurs se connectent au réseau neuronal de l'arène de combat, sur le toit du siège d'AughTech, pour assister au spectacle qui *MECH: Héros de combat de divertissement mécanisé*.

APERÇU

Dans *Petits méchas épiques*, les joueurs jouent le rôle de pilotes Mech hautement qualifiés et athlétiques. Ils s'affrontent dans une bataille royale gratuite pour tous sur une période de six tours. A chaque tour, les joueurs programment leurs actions et les exécutent dans l'ordre. Ces actions vous permettent de vous déplacer dans l'arène tout en vous permettant de déployer des tourelles défensives et des mines explosives, de collecter des ressources, d'acheter des armes, d'alimenter votre Power Armor et éventuellement de prendre le contrôle du Mighty Mech.

Lorsque vous entrez dans une zone avec un autre joueur, le combat s'ensuit. Pendant le combat, les joueurs échangent des tirs, en utilisant une arme à la fois, jusqu'à ce qu'un joueur ait épuisé toutes ses armes et doive battre en retraite, ou qu'un joueur soit vaincu et obligé de réapparaître à sa base. Si vous chronométrez correctement vos attaques d'armes, vous pouvez contrer votre adversaire et déclencher une attaque plus puissante pour prendre l'avantage sur lui.

Infliger des dégâts importants à votre adversaire épatera le public et vous rapportera des points, ce qui vous rapprochera de la victoire. Vous marquez également des points de victoire tous les deux tours en fonction des zones que vous contrôlez et du Mighty Mech. Le joueur avec le plus de victoires points à la fin du jeu gagne!

APERÇU DES CARTES

1

CARTES DE JOUEUR :

1. Zone de programme
2. Section de combat
3. Section de mise sous tension
4. Section de méca puissant
5. Section de déploiement
6. Piste des ressources

Énergie et Crédits

Les jetons commencent sur la case « 3 »



CARTES PILOTES :

1. Nom et capacité
2. Icône d'état
3. Emplacements pour cartes d'armes
4. Parcours Santé
5. Assommer Rappel

Côté pilote



Côté armure assistée

Carte puissante de méca



Le jeton de santé commence sur la plus haute case de la piste de santé

CARTES ZONE :

Ressource



Ressource
Collecté

Point
Valeur

Base



Les pilotes démarrent et
réapparaître ici

Puissant méca



Puissant méca
commence ici

CARTES D'ARMES :

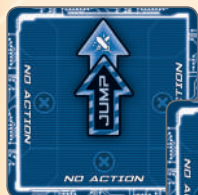
1. Type d'arme
2. Points de victoire
3. Coût d'achat
4. Attaque
5. Attaque puissante

Arme de base



CARTES PROGRAMME :

Double saut

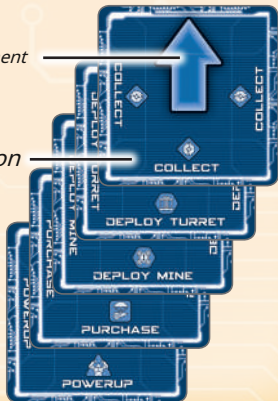


Diagonale Saut



Direction du mouvement

action



CONFIGURATION DU JEU

1. Donnez à chaque joueur un **Carte de joueur** et **ITEMeeple** de leur couleur choisie.

Ensuite, pour configurer la zone de chaque joueur, donnez à chaque joueur :

UNE. deux **Pilot Cards**, mélangées et distribuées au hasard sous la table. Le joueur choisit une **Carte Pilote** et la place face Pilote sous la **Carte Joueur**.

B. un **Jeton de santé** à sa couleur de joueur, placé sur la case la plus haute de la piste de santé de sa carte de pilote.

C. à la fois un **Jeton d'énergie** et un **Jeton de crédits** à sa couleur de joueur, placé sur la case « 3 » de la piste des ressources de la carte de joueur.

RÉ. une **Jeton de score** dans leur couleur de joueur.

E. une **Armure assistée** Objet dans leur couleur de joueur.

F. 3 **jetons Tourelle** et 4 **jetons Mine** dans leur couleur de joueur.

G. 8 **Cartes de programme** et 1 **carte de mode ad hoc** dans leur couleur de joueur.

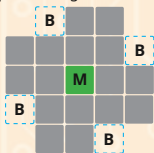
2. Rassemblez tous **21 cartes de zone** pour installer l'arène :

H. Séparez les 21 cartes de zone en **3 types**: 1 carte méca (M), 4 cartes de base (B) et 16 Cartes Ressource (R).

JE. Donnez à chaque joueur un **Carte de base** correspondant à la couleur de leur joueur pour être placé plus tard.

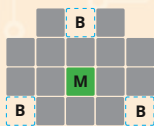
J. En fonction du nombre de joueurs, organisez l'Arène selon les schémas ci-dessous.

Pour les cartes de ressources (R), mélangez-les et placez-les au hasard dans les espaces désignés. Laissez des espaces ouverts pour les cartes de base (B).



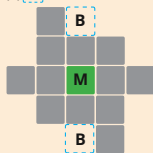
4 joueurs :

1 M, 4 B, 16 cartes de ressources



3 joueurs :

1 M, 3 B, 14 cartes de ressources



2 joueurs :

1 M, 2 B, 12 cartes de ressources

3. Utilisez n'importe quelle méthode pour déterminer quel joueur est le premier joueur et donnez à ce joueur le **Jeton de départ**. Ensuite, en commençant par le joueur à droite du premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sur quel espace vide (B) placer leur **Carte de zone de base** et leur **ITEMeeple**. Le premier joueur se place en dernier.
4. Chaque joueur choisit secrètement **une de leurs Mines**, numéroté 1-4, et la place face cachée sur sa **Carte de Base**. Les jetons Mine inutilisés doivent être conservés face numéro face vers le bas.
5. Placer le **Carte Ronde** et le **Fiche d'évaluation** à la portée de tous les joueurs.
- K.** Placez le **Jeton Rond** sur la case « 1 » de la **Carte Ronde**.
- L.** Placez le **jeton de score** de chaque joueur sur la **carte de score** à côté de (mais pas sur) l'espace "1". Assurez-vous que **la face vierge est tournée vers le haut** et non le "+40" côté.
6. Placer le **Puissant méca** sur la **carte Mech Zone** au centre de l'Arène et sur la **carte recto-verso** **Carte puissante de méca** à la portée de tous les joueurs. Chaque fois qu'un joueur entre dans le **Puissant méca**, ils choisissent de quel côté (*Troie 3000* ou *Sparte 3000*) utiliser. Il reste de ce côté jusqu'à ce qu'ils sortent du **Puissant méca**.



7. Placer tout **32 objets d'armes** en tas à la portée de tous les joueurs.

8. Séparez le **Cartes d'armes** en fonction de leurs dos de carte : **16 de base** et **16 cartes avancées**. Rassemblez les cartes de base et :

M. Donnez à chaque joueur le **4 cartes d'armes de base** : *1 épée à énergie, 1 pistolet à impulsion, 1 lance-grenades et 1 bouclier anti-émeute*. Placez toutes les cartes de base non distribuées dans la boîte de jeu, en les retirant du jeu.

N. Tous les joueurs sélectionnent secrètement **1 carte d'arme de base à garder**. Une fois que tous les joueurs ont fait cela, chaque joueur annonce la carte qu'il a choisie et prend l'objet d'arme correspondant, équipant l'objet de son ITEMeeple. Chaque joueur place la carte face visible dans l'un des emplacements d'arme de base de sa carte de pilote.

O. Récupérez les non-choisis restants **Cartes d'armes de base** et faites des piles d'armes correspondantes face visible, en les plaçant à la portée de tous les joueurs.

9. Mélangez le **Cartes d'armes avancées** dans un deck d'armes, en plaçant la face du deck-down et révélant le haut **4 cartes face visible d'affiliée**.

9 Avancée Armes
Plate-forme

6 De base Armes
Ligne

7

6

5 Carte Ronde

6 Carte puissante de méca

4

7

Fiche d'évaluation

33	34	35	36	37	38	39	40
23	31	30	29	28	27	26	25
17	18	19	20	21	22	23	24
16	15	14	13	12	11	10	9
1	2	3	4	5	6	7	8

Placez votre ITEMeeple et une Mine sur votre Base

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule sur 6 tours. À chaque tour, les joueurs programmeront leur pilote à l'aide de cartes de programme, puis exécuteront ce programme pour déplacer leurs pilotes dans l'arène et effectuer des actions. Si un joueur entre dans une zone avec un pilote ennemi, le combat s'ensuit.

Après le 2^{sd}, 4^e, et 6^e tours, les joueurs gagneront **points de victoire** () pour avoir le contrôle des Zones (*avec leurs pilotes, tourelles et mines*) et pour contrôler le Mighty Mech. Après le 6^e et au tour final, les joueurs marquent également des points de victoire pour chaque arme qu'ils ont achetée.

Un tour se compose des phases suivantes dans l'ordre :

- 1. Programme:** Les joueurs choisissent secrètement et simultanément 4 cartes de programme et les disposent, couvertes par leurs 4 cartes de programme inutilisées, dans l'ordre dans lequel ils les exécuteront (*voir ci-dessous*).
- 2. Exécution:** Une à la fois, en commençant par le premier joueur, les joueurs révèlent et résolvent chaque carte de programme dans l'ordre (*voir page suivante*).
- 3. Notation :** (*aux tours 2, 4 et 6*) Les joueurs gagnent des points de victoire pour les Zones contrôlées et le Mighty Mech (*voir Notation, p. 15*).

PHASE 1 : PROGRAMME

Les joueurs choisissent secrètement et simultanément 4 cartes de programme dans leur main de 8. Ces 4 cartes de programme représenteront les 4 mouvements et actions qu'ils effectueront pendant le tour.

Les joueurs les disposent ensuite face visible, de gauche à droite dans la **zone au-dessus de leur carte de joueur** (appelé « *Zone de programme* »). Ensuite, chaque carte est immédiatement recouverte d'une carte inutilisée face cachée pour les garder secrètes des autres joueurs.



Les cartes de programme sont parallèle à l'arène



Couvrir les 4 cartes de programme avec des cartes non utilisées

Zone de programme au-dessus de la carte de joueur



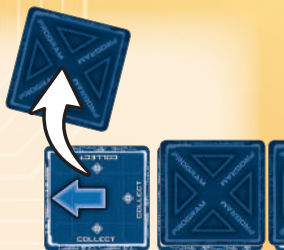
! C'est important que la rangée de Cartes de programme est parallèlement aux cartes de zone dans l'arène. **L'orientation questions!**



PHASE 2 : EXÉCUTION

Une fois que tous les joueurs ont choisi et recouvert leurs 4 cartes de programme, ils doivent alors exécuter leur programme. En commençant par le premier joueur, les joueurs révèlent et résolvent à tour de rôle leurs cartes de programme dans l'ordre.

Lors de l'exécution d'une carte programme, vous devez d'abord vous déplacer dans le sens de la flèche de la carte (voir ci-dessous), puis vous pouvez résoudre l'action (*le cas échéant*) figurant sur la carte. Une fois que vous avez fini de résoudre votre carte, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre exécute sa carte, et ainsi de suite. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient exécuté leurs 4 cartes de programme.



MOUVEMENT

Lorsque vous placez vos cartes pendant la phase de programme, l'orientation de la flèche dicte quelle direction que votre pilote DOIT se déplacer.



- Si vous entrez dans une zone avec un pilote ennemi, alors vous commencez immédiatement le combat (voir p. 13), et N'effectuez PAS l'action de votre carte.
- Si vous entrez dans une zone avec une mine ou une tourelle ennemie, subissez immédiatement des dégâts (voir p. 14). Si vous n'êtes pas KO (*Assommé*), puis détruisez la Mine/Tourelle (*le remettre à la réserve du propriétaire*), et effectuez l'action de votre carte.
- Si vous alliez dans une direction "dehors" de l'Arène (*près du bord*), alors ne bougez pas car vous êtes bloqué par un "mur". Bien que vous restiez immobile, vous pouvez effectuer l'action sur votre carte.



Double saut: Déplacez deux zones dans la direction dans laquelle la carte de programme est orientée, en sautant par-dessus la première zone, en ignorant les ennemis ou les mines/tourelles qui s'y trouvent, et en atterrissant dans la zone suivante. S'il y a un ennemi là-bas, le combat commence et vous infligez immédiatement un **Attaque puissante** comme première attaque (voir *Combat*, p. 13).



Saut en diagonale : Déplacez-vous en diagonale d'une zone dans la direction d'orientation de la carte de programme. S'il y a un ennemi là-bas, le combat commence et vous infligez immédiatement un **Attaque puissante** comme votre première attaque.

ACTIONS

Après avoir terminé votre mouvement, vous pouvez effectuer l'action indiquée sur votre carte. Cependant, si vous vous êtes déplacé dans une Zone avec un ennemi, vous entrez en Combat et n'êtes pas autorisé à effectuer l'action de votre carte pendant ce tour.



COLLECTER DES RESSOURCES :

Vous gagnez des ressources de toutes les Zones que vous contrôlez, qui sont des Zones occupées par votre Pilote, et/ou par vos Mines et Tourelles. Gagnez 1 des ressources listées de chaque zone que vous contrôlez (*les valeurs sur les zones n'ont pas d'importance*), Énergie () et/ou Crédits (), en fonction des icônes sur les Zones. Avancez le jeton Énergie ou Crédits correspondant sur la piste de votre Carte Joueur pour le montrer.

Si vous contrôlez un **Base ou Mech Zone**, vous récupérez les deux

11

⚡ et

⚙️. Vous ne pouvez collecter qu'une seule fois dans chaque zone par Action de collecte, même si votre pilote et une mine/tourelle l'occupent.



Dans cet exemple, ce joueur collecterait 2⚡3⚙️.



ACHETER UNE ARME :

Payez le montant de ressources indiqué sur la carte d'arme pour prendre l'une des 4 cartes d'armes avancées face recto de la rangée, ou l'une des 4 armes de base que vous n'avez pas déjà. Vous ne pouvez pas acheter plus d'une arme en une seule action. Ensuite, prenez l'élément d'arme correspondant et ajoutez-le à votre stock. Les joueurs peuvent avoir un **nombre illimité de cartes d'armes dans leurs stocks, mais une seule de chaque type d'armes de base**.

Une fois qu'une carte d'arme avancée est achetée dans la rangée, piochez immédiatement une nouvelle carte du paquet pour la remplacer. S'il n'y a plus de cartes à piocher, continuez à jouer et ne piochez pas de nouvelles cartes. Les joueurs peuvent acheter des armes même s'ils ne peuvent pas les utiliser dans leur état actuel (*voir ci-dessous*).

Équiper les armes de base et avancées : Placez les cartes face visible dans les emplacements étiquetés sur la carte Pilote ou Mighty Mech et les objets d'arme correspondants dans les emplacements sur l'ITEMeeple, l'armure assistée ou le Mech que vous contrôlez. Vous pouvez équiper/échanger vos armes de votre stock à chaque fois que vous changez le statut de votre pilote, achetez une arme, ou au début ou à la fin de votre tour. Vous ne pouvez pas changer d'arme que vous avez équipée pendant le combat.

En fonction de votre statut de pilote :



Pilote - Peut contenir jusqu'à **2 armes de base** dans ses fentes pour les mains **UNIQUEMENT**.



Armure assistée - Peut contenir jusqu'à **2 armes de base** dans ses fentes pour les mains et jusqu'à **2 armes avancées** dans ses fentes d'épaule (*ne peut pas contenir d'armes avancées dans ses emplacements de main ou vice versa*).



Puissant méca - Peut contenir jusqu'à **4 armes avancées SEUL**.

DÉPLOYER UNE MINE OU UNE TOURELLE :

Un joueur paie des ressources pour placer un jeton Mine ou Tourelle (*selon la carte programme*) dans leur zone de pilotage (*après le mouvement*):



Exploiter: Payer égal à la valeur indiquée de la zone.

Ensuite, choisissez secrètement l'une des Mines de votre réserve (*avec le chiffre 1, 2, 3 ou 4*) et placez-le avec le numéro face cachée dans votre Zone Pilote. Si vous n'avez pas au moins la valeur de la zone vous ne pouvez pas effectuer cette action. Si toutes vos Mines ont déjà été placées, vous pouvez déplacer n'importe laquelle de vos Mines (*vérifier les numéros de mine si nécessaire*)

dans votre zone tout en payant le coût de déploiement.



- 5

Si un Ennemi entre dans une Zone avec votre Mine : Le numéro de la Mine est révélé et inflige immédiatement des dégâts à l'ennemi égaux à la valeur de la Zone **plus le numéro sur la Mine**. Le propriétaire de la Mine marque 1 si l'ennemi est mis KO. Que l'ennemi soit mis KO ou non, remettez la Mine dans la réserve de son propriétaire.



Tourelle: Payer égal à la valeur indiquée de la zone.

Placez ensuite l'une de vos tourelles dans votre zone de pilotage. Si vous n'avez pas au moins la valeur de la Zone, vous ne pouvez pas déployer de Tourelle. Si toutes vos tourelles ont déjà été placées, vous pouvez déplacer l'une de vos tourelles de votre choix vers votre Zone et payer toujours le coût de déploiement.



- 3

Si un Ennemi entre dans une Zone avec votre Tourelle : Inflige des dégâts à l'ennemi égaux à la valeur de la zone. Si ce KO est l'ennemi, la tourelle reste dans la zone et le propriétaire de la tourelle marque 1. Si l'ennemi survit, remettez la tourelle dans la réserve de son propriétaire.



- Il peut y avoir **SEULEMENT 1 Mine OU 1 Tourelle** dans n'importe quelle zone à la fois.
- Vous pouvez entrer dans des zones avec votre propre mine/tourelle non affectée.
- Si vous entrez dans une zone avec un pilote ennemi et une mine ennemie, résolvez d'abord la mine, puis passez au combat (*voir p. 14*).
- Si vous entrez dans une zone avec un pilote ennemi et une tourelle ennemie, résolvez d'abord le combat, puis procédez à la résolution de la tourelle (*voir p. 14*).
- Les joueurs peuvent déployer une mine/tourelle dans N'IMPORTE QUELLE zone inoccupée, y compris les zones de base ennemies et la zone Mech. Si votre pilote est dans la même zone que le puissant méca mais ne le contrôle pas, vous **ne peut pas** déployer une Mine/Tourelle.



MISE SOUS TENSION :

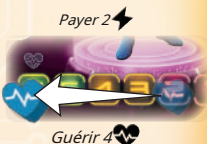
Avec cette action, vous choisissez l'une des deux actions distinctes à effectuer (*pas les deux*): *Soigner* ou *Améliorer*.



Soigner: Payez pour augmenter la santé. Pour chaque 1 payé, augmentez 2, en déplaçant le jeton de santé vers le haut sur la piste de santé de la carte de pilote. Lors de la guérison, le jeton de santé ne peut pas dépasser la case la plus élevée. Le pilote et l'armure assistée peuvent soigner, mais pas le puissant méca.



Améliorer: Si votre statut est Pilote, vous pouvez payer 5 pour passer à votre Power Armor. Vous placez ensuite votre ITEMeeple dans votre armure assistée, retournez votre carte de pilote du côté armure assistée et placez votre jeton de santé en pleine santé sur la case « 9 ». Peu importe la santé que vous avez en tant que pilote lorsque vous effectuez une mise à niveau. Vous pouvez changer les armes que vous avez équipées à ce moment.



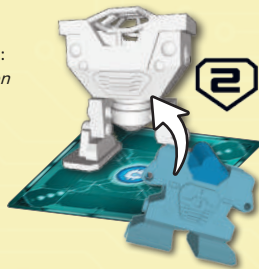
LE PUISSANT MECH :

Au centre de l'arène se dresse le Mighty Mech. Si le Mighty Mech est inoccupé, n'importe quel joueur en armure assistée avec une santé complète entrant dans la même Zone que le Mighty Mech peut choisir d'en prendre immédiatement le contrôle, quelle que soit la Zone dans laquelle se trouve le Mighty Mech :

Marquez immédiatement

- Prenez la Mighty Mech Card, choisissez quel Mech Power (*côté*) à utiliser et placez-la sur votre Pilot Card, en la recouvrant. Placez votre jeton de santé en pleine santé sur le "11" espace.
- Retirez votre ITEMeeple de l'armure assistée et placez-le dans le puissant robot (*remplacez l'armure assistée dans votre stock*).
- Vous pouvez ensuite équiper le Mighty Mech avec jusqu'à 4 armes avancées de votre stock. **Le Mighty Mech ne peut pas équiper d'armes de base.**

Contrôler le puissant robot : Bien que le Mighty Mech dispose d'une puissance de feu impressionnante, il y a un inconvénient : **vous ne pouvez pas Mise sous tension** (l'utilisation d'une action *Power Up* n'a aucun effet). En fait, il n'y a aucun moyen de guérir dans le Mighty Mech. Vous perdez également la capacité indiquée sur votre carte Pilote, et elle est remplacée par la *Charge de fusée* ou *champ de force* capacité indiquée sur la carte Mighty Mech. Vous ne pouvez pas quitter volontairement le Mighty Mech une fois que vous en avez pris le contrôle.



COMBAT

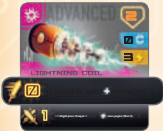
Se déplacer dans la même zone qu'un autre joueur commence le combat. Le joueur qui entre dans la Zone marque immédiatement, et ce joueur effectue la première attaque. Les deux joueurs modifieront l'attaque avec une seule arme équipée à la fois jusqu'à ce qu'un joueur se retire (*voir p. 14*) parce qu'ils ont épuisé toutes leurs armes, OU parce que le joueur est mis KO en perdant toute sa santé (*voir p. 14*). Un joueur ne peut pas retraire volontairement.



⚡ ATTAQUER AVEC UNE ARME :

Choisissez l'une des cartes d'armes équipées (*pas de cartes dans le stock*) et faites pivoter la carte de 90 degrés sur son logement. Cela montre que l'arme a été utilisée et est maintenant "épuisée" pour ce Combat. Puis:

1. Infligez les dégâts d'attaque indiqués sur la première ligne de la carte, à moins d'infliger une attaque puissante (*voir ci-dessous*), à l'ennemi (*son jeton de santé est déplacé vers le bas sur sa piste de santé*).
 2. Marquez immédiatement pour chaque 1 dégât infligé. Les dégâts infligés au-delà de la santé d'un ennemi ne rapportent pas de points de victoire.
- ed capacité de l'attaque et résoudre tous les effets.



Exemple : Maverick attaque Diamond avec une bobine de foudre. Il inflige 0 dégât à Diamond mais en raison de sa capacité, il peut en payer jusqu'à 3 pour augmenter les dégâts jusqu'à 3. Maverick pourrait alors potentiellement marquer.

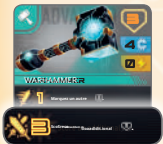
⚔ ATTAQUE DE PUISSANCE :

Après qu'un joueur est attaqué, il peut immédiatement déclencher une attaque plus puissante à son tour (*au lieu d'une attaque normale*) s'ils ont le bon type d'arme pour le faire. L'attaque puissante (*la deuxième ligne sur la carte d'arme*) est déclenché s'il peut **contrer** le type d'arme que l'ennemi vient d'utiliser. Les trois types d'armes sont : **Zone** (🌀), à distance (🔫), et **Mêlée** (👊).



compteurs de type n, les conditions suivantes s'appliquent :

g. **Compteurs à distance** **Mêlée**. **Zone de compteurs de mêlée**.



Exemple : Diamond contre immédiatement le Lightning Coil Warhammer et effectue donc une Power Attack. Il inflige 3 dégâts à Maverick, plus Diamond marque 1 PV supplémentaire pour son utilisation, donc elle marque potentiellement.

RETRAITE

Quand c'est votre tour et que vous ne pouvez pas attaquer, tu recules, **et eZone** orthogonale tha *choisir*). Puis le re



OBTENIR KO'

Dès qu'un joueur *Dehors* ». Le **joueur** wjoueur KO puis allez en fonction de votre




Pilote: Restaure en pleine santé. Ensuite, si vous avez **moins de 2** ⚡ ou 2€ sur votre piste de ressources, placez le(s) jeton(s) de ressource sur la case « 2 ». Vous placez ensuite votre pilote sur votre zone de base. Si votre base est occupée par un ennemi ou une mine/tourelle ennemie, placez plutôt votre pilote sur la zone orthogonale la plus proche de votre base qui n'est pas hostile.



Armure assistée : Retirez votre ITEMeeple de son armure assistée, retournez votre carte de pilote sur le "Pilote" côté, et restaurer à la pleine santé. Votre Pilote se déplace alors vers la Zone orthogonale la plus proche qui n'est pas hostile. Vous pouvez changer les armes que vous avez équipées à ce moment-là.



Puissant méca : Retirez votre ITEMeeple du Mighty Mech **et abandonner le Mighty Mech au joueur qui vous a mis KO**. Ce joueur peut maintenant prendre le contrôle du Mighty Mech (*même s'ils n'ont que le statut de Pilote*) et le met en pleine santé. **Ils marquent immédiatement**  pour y entrer (*voir Mighty Mech, p. 12*). Le joueur mis KO, maintenant en statut de pilote, déplace son pilote vers la zone orthogonale la plus proche qui n'est pas hostile. Changez les armes que vous avez équipées en ce moment. Dans le cas où un Mighty Mech est mis KO par une Mine/Tourelle au lieu de Combat, le Mech restera debout dans cette Zone et le joueur, maintenant en Statut Pilote, déplace son Pilote vers la Zone orthogonale la plus proche qui n'est pas hostile.



Les armes ne sont jamais perdues au combat, même si vous êtes mis KO. Ils restent équipés ou retournent dans votre stock, à votre choix. Vous devez toujours avoir au moins une arme équipée.

COMBATTRE AVEC UNE MINE/TOURELLE :

S'il y a une Mine ou une Tourelle ennemie dans la Zone avec des joueurs en Combat (*voir les effets des Mines/Tourelles à la p. 11*):

- Résoudre la mine **AVANT** Le combat commence (*la Mine explose en premier, infligeant des dégâts uniquement à l'attaquant*).
- Résoudre la tourelle **APRÈS** Le combat est terminé (*si le propriétaire de la tourelle bat en retraite ou est mis KO, la tourelle endommage alors l'attaquant*).

MODE AD HOC :

Si tu **retraite ou sont mis KO au combat**, vous passez immédiatement en mode Ad Hoc :

1. Ramassez toutes les cartes de programme jouées, face recto et verso, et placez-les dans votre réserve.
2. Placez la carte de mode ad hoc dans votre zone de programme.

En mode Ad Hoc, pour le reste de la manche

vous pouvez choisir n'importe quelle carte de programme et effectuer son mouvement et son action pour votre tour. Lors des tours suivants, vous pouvez même utiliser une carte de programme que vous avez déjà utilisée plus tôt dans le tour.



! Lors de votre premier tour en mode Ad Hoc, vous **IMPOSSIBLE de commencer le combat** en attaquant un autre joueur. Cependant, d'autres joueurs peuvent commencer le combat avec vous.

BOUT ROND :

Une fois que tous les joueurs ont résolu les quatre tours, le tour se termine. Si c'est **le fin du tour 2, 4 ou 6**, puis tous les joueurs marquent pour les zones qu'ils contrôlent et pour le puissant robot (*voir ci-dessous*). Si ce n'est pas la fin du 6^e et dernier tour, procédez comme suit pour vous préparer au prochain tour :

1. Avancez le jeton Round jusqu'à la case suivante sur la piste Round.
2. Passez le jeton de départ au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils sont le prochain premier joueur.
3. Tous les joueurs récupèrent leurs cartes de programme ou leurs cartes de mode ad hoc et commencent la phase de programme du tour suivant. Tout joueur en mode Ad Hoc du tour précédent n'est plus en mode Ad Hoc.

RONDS DE MARQUAGE:

Les joueurs marqueront des points de victoire pour les zones qu'ils contrôlent, et aussi s'ils contrôlent le Mighty Mech :

- **Mine** : chaque note \times égal à la valeur de chaque zone.
- **Tourelles** : chaque note \times égal à **double** la valeur de chaque zone.
- **Pilote** : des scores \times égaux à la valeur de sa Zone, même s'il se trouve également dans la même Zone qu'une Mine ou une Tourelle.
- Si vous contrôlez le **Puissant méca** : But.

FIN DE PARTIE ET CLASSEMENT FINAL :

Le jeu se termine **après avoir marqué le 6^e et dernier tour**, et en plus du score normal du Round, chaque joueur ajoute le total des points de victoire indiqués sur toutes les cartes d'armes achetées, qu'elles soient équipées ou dans leurs stocks. Le score le plus élevé gagne ! En tant que bris d'égalité, le joueur à égalité qui contrôle le Mighty Mech gagne. Si personne ne contrôle le Mighty Mech, le joueur avec le plus d'armes gagne. Si toujours à égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

MODE SOLO - PILOTES DE ROBOT



En mode solo, vous affronterez **deux robots pilotes**. Vous devez les vaincre tous les deux pour remporter la victoire !

CONFIGURATION DU JEU SOLO

1. Mis en place pour **jeu à 3 joueurs**, avec le joueur humain dans la zone de base "unique" la plus au nord et chacun des pilotes de robot dans les deux autres zones de base.
2. Les deux Robot Pilots commencent le jeu en portant **Armure de puissance**. Tournez l'armure assistée de chaque robot pilote de manière à ce qu'elle soit **face au nord, vers le joueur humain**.
3. Endroit **2 cartes de joueur** côte à côte pour chaque Robot Pilot, en plaçant l'an **Énergie** et **Jeton de crédits** sur le "3" de chaque piste de ressource. Assurez-vous qu'il y a de la place autour de chaque carte où les cartes et **Jetons Mine/Tourelle** peut être placé et joué.
4. **Les cartes de pilote ne seront pas utilisées pour les pilotes de robot**. Les Robot Pilots garderont une trace de leur état de santé sur leur Player Card. Placez leur **Jeton de santé** sur le "9" espace de leur piste de ressources.
5. Retournez la quatrième carte de joueur inutilisée. Cela fournira un **Guide du pilote de robot** pour savoir comment les cartes de programme des pilotes de robot sont résolues.
6. Donner **2 armes de base** et leur **Cartes** à chaque Robot Pilote :
 - Un avec un **Pistolet à impulsion** Et un **Épée d'énergie**.
 - L'autre avec un **Pistolet à impulsion** et un **Lance-grenades**.
 - Placer le **2 cartes d'armes de base** face visible sous chaque Carte Joueur.
7. Mélangez les pilotes de robot **8 cartes de programme**, en les plaçant face cachée sous les Cartes Joueur. Renvoyez chaque Robot Pilots' **Carte de mode ad hoc** à la boîte.
8. Retournez tous Robot Pilot **Mine** face cachée et mélangez-les au hasard. Ensuite, placez 1 Mine aléatoire face cachée dans chacune des Bases des Pilotes Robots.

Guide du pilote de robot



Aires de jeux des pilotes de robots



Piles de cartes de programme et d'arme



JEU EN SOLO

Au début de chaque manche, programmez normalement vos 4 cartes de programme. *Bien que vous n'ayez pas à cacher vos cartes en mode solo, vous pouvez si vous le souhaitez.* Les actions des Robots Pilotes sont tirées au hasard de leur pile de Cartes Programme face cachée.

Une fois la programmation terminée, le tour se déroulera comme suit :

1. Exécutez votre carte de programme.
2. Retournez la carte de programme supérieure pour le **Gauche Robot Pilote** et l'exécuter.
3. Retournez la carte de programme supérieure pour le **droite Robot Pilote** et l'exécuter.



Répétez cette opération 3 fois jusqu'à ce que tous les joueurs aient exécuté 4 actions. À la fin de chaque tour, récupérez les cartes de programme jouées par chaque pilote de robot et mélangez-les dans la pile de cartes de programme. Renvoyez cette pile face cachée pour être utilisée au prochain tour.

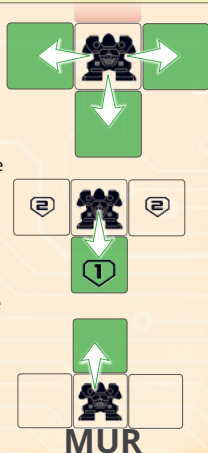
EXÉCUTION DES CARTES PILOTES DE ROBOT

La direction du mouvement sur la carte n'a pas d'importance. Au lieu de cela, notez l'action pour décider où le Robot Pilot se déplace (*reportez-vous au Guide du pilote de robot*). Le Robot Pilot se tournera vers **face dans la direction** il vient de bouger (*sauf s'il s'agit de sauts diagonaux ou de doubles sauts, voir p. 19*).

! *La direction dans laquelle le Robot Pilot fait face est importante ! En règle générale, le côté où les armes sont tournées est le « devant ».*

RÈGLES DE MOUVEMENT DES PILOTES DE ROBOT

- Selon la carte, le Robot Pilot se déplacera dans la direction à laquelle il fait face. Ce "voit" trois Zones : **effronté, la gauche, et droit.**
- Certaines cartes nécessitent que le Robot Pilote décide vers quelle zone se déplacer en fonction de sa valeur numérique (). S'il y a un lien dans les valeurs, il ira toujours de l'avant.
- Le Robot Pilot ne peut pas entrer dans un mur (*hors de l'arène*) ou une Zone occupée par l'autre Robot Pilote. Au lieu de cela, le Robot Pilot tourne à 180°, faisant face à la direction opposée, puis avance.
- Les Robots Pilotes peuvent se déplacer dans une Zone occupée par d'autres Robots Pilotes **Mine ou Tourelle**. La Mine/Tourelle ne se déclenche alors pas.



GUIDE DE MOUVEMENT DES CARTES DE PROGRAMME

Collecter: Avancer d'une zone.

Déployer la tourelle et déployer la mine : Déplacez-vous vers la zone ayant la valeur la plus élevée.

Achat et mise sous tension : Déplacez-vous vers la zone la plus faible.


Saut en diagonale : Sautez dans la zone du joueur humain s'il se trouve dans N'IMPORTE QUELLE zone en diagonale par rapport au pilote du robot. Ce saut peut être au-dessus de n'importe quel nombre de zones dans n'importe quelle direction diagonale. Si le joueur humain n'est pas dans une Zone diagonale, alors le Robot Pilote ne bouge pas.

Double saut: Sautez dans la zone du joueur humain s'il se trouve dans N'IMPORTE QUELLE zone jusqu'à la ligne ou la colonne du pilote de robot. Ce saut peut être sur n'importe quel nombre de zones dans n'importe quelle direction orthogonale. Si le joueur humain n'est pas dans une zone orthogonale, alors le Robot Pilote ne bouge pas.

EXÉCUTION DES ACTIONS

Après le mouvement, le Robot Pilot exécute son action :


Collecter: Tout comme d'habitude, le Robot Pilot récupère les ressources indiquées sur chaque Zone qu'il contrôle avec lui-même et ses Mines/Tourelles. Si les ressources du Robot Pilot sont au maximum, il ne collecte pas.

Déployez Mine ou Tourelle : Si le robot pilote peut se permettre de se déployer dans cette zone (*avez ou* ), il déploiera la Mine ou la Tourelle. Les Mines doivent être mélangées face cachée avant d'en placer une. Il ne se déploiera PAS (**il collecte alors à la place**) si:



- Il ne peut pas se le permettre.
- Toutes ses Mines/Tourelles sont déjà déployées.
- L'autre Robot Pilote a une Mine/Tourelle dans cette Zone.

Acheter une arme : Le pilote de robot achète la première arme avancée de la rangée qu'il peut se permettre, en choisissant de gauche à droite. Il ne peut pas acheter d'armes de base. Il n'achètera PAS (**il collecte alors à la place**) si:

- Il ne peut se permettre aucune des armes de la rangée.
- Il a atteint un **limite maximale de 4 armes avancées** dans son stock.

Mise sous tension : Le Robot Pilot paie  comme il peut et a besoin de guérir complètement. S'il est déjà en pleine santé, **c'est le Collecte à la place**.

CONTRLER LE MIGHTY MECH

Si le Robot Pilot entre dans une Zone avec un Mighty Mech vide, il en prend alors automatiquement le contrôle, quelle que soit sa santé, et marque . Utilisez  la Mighty Mech Card pour suivre la santé du Robot Pilot. Peu importe de quel côté, car il ne peut pas utiliser sa capacité. Comme un joueur humain, il ne peut pas s'allumer tout en contrôlant le Mighty Mech (**il collecte alors à la place**). S'il bat un joueur humain qui contrôle le Mighty Mech, il en prendra le contrôle.


ÉQUIPEMENT DU ROBOT PILOTE

Dès que le Robot Pilote achète une Carte Arme, il l'équipe. Placez la carte face visible sous sa carte Joueur. Lorsque vous portez une armure assistée, si jamais plus de deux armes avancées sont dans la réserve, mélangez toutes les cartes et piochez deux cartes à équiper. Lorsque vous basculez entre l'armure assistée et le Mighty Mech, et vice versa, notez qu'un pilote de robot avec le Mighty Mech ne peut pas utiliser ses armes de base. Et s'il est mis KO par le Mighty Mech, il doit immédiatement *rééquiper* avec les armes de base et toutes les armes avancées sur l'armure assistée.

COMBATTRE AVEC UN ROBOT PILOTE

Rassemblez toutes les cartes d'armes équipées du pilote de robot et mélangez-les sous la table pour former une pile face cachée. Quand c'est au tour du Robot Pilot d'utiliser une Arme, retournez la carte du dessus. S'il y a une décision à prendre en raison de l'effet de l'arme, comme payer des ressources pour des dégâts supplémentaires, alors payer le montant le plus élevé de la ressource qu'il peut se permettre est la seule décision qu'il peut prendre. Toute autre décision est ignorée.

- **Le Robot Pilot ne recule jamais.** S'il épuise toutes ses armes, au lieu de battre en retraite, mélangez et réutilisez toutes ses cartes d'armes équipées.
- S'il y a des Tourelles ou des Mines de l'autre Robot Pilote, elles vous infligent des dégâts avant le début du Combat. Ils N'endommagent PAS le Robot Pilot.
- Étant donné que les Robot Pilots ne préprogramment pas leurs mouvements, les Robot Pilots n'entrent jamais *Mode Ad-Hoc* après combat.
- Notez **Attaques puissantes** que vous ou le Robot Pilot pouvez déclencher lorsqu'une Carte Arme est révélée.

 *Le Robot Pilot utilise immédiatement un **Attaque puissante** pour sa première attaque s'il saute dans votre Zone à l'aide d'un **Saut en diagonale** ou **Double saut**. S'il survit au Combat, le Robot Pilote fait alors face au "nord" vers votre Base.*

KO'ING UN PILOTE DE ROBOT

Si le pilote du robot est mis KO, qu'il porte l'armure assistée ou le puissant robot, il est immédiatement placé dans sa zone de base, face à "Nord" vers votre Base OU vers le joueur humain s'il est actuellement dans la rangée à côté de sa Base. Si la zone de base d'un pilote de robot est occupée, piochez les cartes de programme inutilisées de la pile et résolvez le mouvement depuis sa base jusqu'à ce qu'il atteigne une zone ouverte. Les pilotes de robots ne perdent jamais leur armure assistée s'ils sont mis KO et réapparaîtront en pleine santé. Si votre Mine/Tourelle KO est un Robot Pilote, il n'exécute alors pas son action.

POINTAGE EN SOLO ET FIN DU JEU

Les robots pilotes marquent chacun individuellement comme s'ils étaient des joueurs humains, gagnant des points de victoire pour le combat, le contrôle de zone, le puissant robot et les armes. Pour gagner, vous devez avoir le score final le plus élevé.

CRÉDITS

Designer: Scott Almes

Illustrateur : Roland MacDonald

Graphistes: Benjamin Shulman, Shane Cisler

Développeur de jeu: Michael Coe

Éditeur: Dylan D. Phillips

Conception d'article 3D : Emerson Matsuuchi



Découvrez d'autres jeux Tiny Epic :
GamelynGames.com



©2019 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Tiny Epic Mechs, TEM, Gamelyn Games, ITEMeepls et le logo TEM sont des marques déposées de Gamelyn Games, LLC.