Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Auteur et dessins : Andrea Nani

Illustrations: Guido Favaro Proiet: Federico Dumas

Corrections: Michele Faiman, William Niebling

Traduction: François Haffner, jeuxsoc.fr

Un ieu créé, publié et distribué dans le monde entier

par : RED GLOVE de Dumas Federico Via Passo Volpe 94, 54033 Carrara (MS), Italy PIVA: 01230330456 CF: DMSFRC82E25B832P

www.redglove.eu



Offisembles de 12 cartes

Chaque Ensemble possède un dos représentant un des Robots numérotés de 1 à 8.

Un Ensemble comporte:



 8 Numéros de Robots de 1 à 8

répartis en 8 couleurs

(11 par couleur)











BIGHENEIUM



10 Cartes **Améliorations** robotiques

Cette édition d'Out of Gears contient l'extension **Améliorations robotiques**

RÈGLES, AVANCÉES, POUR, 2, 4, JOUEURS,

Vous trouverez les règles en annexe.

Vous n'avez pas besoin de ces cartes pour le jeu de base : laissez-les dans la boîte.

Attention : les Engrenages de votre couleur valent plus de points à la fin de la partie ! PREPARATION

Chaque joueur choisit un Robot parmi les huit disponibles et la place dans un support devant lui. Il place le Circuit interne de même couleur à côté de son Robot. Il prend également l'Ensemble de cartes de ce Robot, et rejette les cartes Numéros correspondant à des Robots inutilisés dans cette partie. Tous les éléments inutilisées dans cette partie sont remis dans la boîte. Placez toutes les Décharges en cercle au centre de la table (cela crée un octogone). Les Décharges dont les numéros correspondent à des robots inutilisés sont placées face cachée, de sorte que le symbole « interdit » apparaisse : ces Décharges ne seront pas utilisées pendant la partie. Prenez tous les Engrenages qui correspondent aux couleurs des Robots choisis, mélangez-les et placez-les face cachée au centre du cercle des Décharges pour former une Réserve. Les autres Engrenages sont remis dans la boîte (trier les Engrenages dans des sachets rend l'installation plus

Bataille chaotique chez les Robots! Dans Out of Gears, vous contrôlez un Robot de combat. attaquant les autres Robots pour voler leurs pièces de rechange. Pendant la partie, vous

récoltez des Engrenages pour les ajouter à vos Circuits internes afin de marquer des points.

Enfin, tirez et placez deux Engrenages de la réserve sur chaque Décharge en jeu. Vous êtes prêt à commencer!

TOURS DEJEU

Une partie de *Out of Gears* se joue en plusieurs tours, que les joueurs jouent en même temps. Les tours se composent de 4 phases :

Programmation des Robots

Les joueurs décident des actions de leurs Robots pour ce tour de jeu.

Activation des Robots

Les joueurs activent leurs Robots, en effectuant les actions dans l'ordre :

241 Attaques

Pièges

Récoltes

Assemblage des Engrenages

Les joueurs transfèrent les Engrenages de leurs Robots vers leurs Circuits internes, lorsque c'est possible.

Réapprovisionnement

De nouveaux Engrenages sont préparés pour le prochain tour.

La partie est terminée quand il n'y a plus d'Engrenages dans la Réserve à la fin d'un tour, et qu'au moins une Décharge est vide.

Ces règles rendent le jeu plus intéressant pour 2 à 4 joueurs :

Préparez le jeu normalement, mais chaque joueur contrôle deux Robots au lieu d'un. L'Ensemble de cartes d'un joueur comprend toutes les cartes numérotées des deux Robots, et une seule carte d'action de chaque type (Attaque, Piège, Récolte). Le reste des règles est inchangé, mais chaque joueur va programmer ses deux Robots avec les cartes dont il dispose. À la fin de la partie, chaque joueur compte séparément les points pour chacun de ses Robots : son score final est celui de son Robot qui a gagné le moins de points.

PHASE 1: PROGRAMMATION DESIROBOTS

Chaque joueur choisit secrètement une Carte d'Action (Attaque, Piège ou Récolte) et une Carte Numéro (la Cible) de sa main, en plaçant les cartes choisies face cachée devant lui. Il s'agit de sa Programmation. Les joueurs peuvent changer leurs Programmation jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé la leur. La Phase 1 se termine quand tous les joueurs ont placé leur Programmation face cachée devant eux.

CARTIES D'AGTION



Programme un Robot à en attaquer un autre, ou à se défendre contre les attaques. La Carte Numéro associée à cette Carte d'Attaque détermine le Robot attaqué (celui de même Numéro que la Carte Numéro) ou si le Robot se défend (si son propre Numéro de Robot est programmé).

> Attaque - En cas de succès, l'Attaquant prend tous les Engrenages du Robot ciblé (pas ceux de son Circuit interne) et les place avec son Robot.

> Défense - Toutes les Attaques jouées contre ce Robot sont annulées. En outre, le Défenseur prend un Engrenage à chaque Attaquant et les place avec son Robot. Ces Engrenages peuvent provenir des Robots qui attaquent ou de leurs Circuits internes.



Programme un Robot à empêcher d'autres Robots de récolter des Engrenages sur une Décharge. La Carte Numéro associée à cette Carte Piège détermine la Décharge piégée.

Le Piège annule toutes les Actions Récolte programmées pour la Décharge désignée. Le joueur reçoit également, mais uniquement s'il a bloqué au moins une Action Récolte, tous les Engrenages de la Décharge piégée et les place avec son Robot. S'il n'a bloqué aucune Récolte, il ne recoit rien.



Programme un Robot à récolter les Engrenages d'une Décharge. La Carte Numéro associée à cette Carte Récolte détermine quelle Décharge sera récoltée.

Si l'Action Récolte n'est pas bloquée (par un Piège d'un autre Robot sur a même Décharge), le joueur prend tous les Engrenages de la Décharge ciblée et les place avec son Robot.

Parlang (195) Romes 8 Si deux joueurs ou plus doivent prendre en même temps des Engrenages dans une même Décharge (suite à une Action réussie de **Récolte** ou de **Piège**), ou à un même Robot (suite à une Attaque réussie), ils divisent les Engrenages en parts égales (priorité étant donnée aux joueurs sur les Engrenages de leur propre couleur). S'il reste quelques Engrenages après ce partage, ils sont laissés sur la Décharge ou avec le Robot. S'il y a moins d'Engrenages que de prétendants, personne ne recoit aucun Engrenage.

PHASE, 2; ACTIVATION DES, ROBOTS

Toutes les Programmations d'Attaque sont révélées.

Un Attaquant bloqué par une **Défense** perd un Engrenage au profit du Défenseur, puis reprend ses Cartes en main. Le Défenseur reprend également ses Cartes en main.

Un Attaquant qui réussit prend tous les Engrenages du Robot ciblé, puis reprend ses Cartes en main.

Résolvez toujours les Défenses avant les Attaques, pour éviter toute confusion.

22 Planes

Toutes les Programmations de Piège sont révélées.

Puis, chacun annonce à haute voix le Numéro de la Décharge ciblée. Si un ou plusieurs joueurs ont programmé une Récolte sur une Décharge piégée, ils doivent révéler leur Programmation et reprendre leurs Cartes en main. Si cela se produit, le Piège a fonctionné, et le joueur prend tous les Engrenages de cette Décharge et les place avec son Robot.

À la fin de cette phase, tous les joueurs qui ont programmé un Piège reprennent leurs Cartes en main.

22 Récolles

Toutes les Programmations de Récolte sont enfin révélées. Les joueurs récoltent les Engrenages des Décharges ciblées et les mettent avec leur robot.

Puis, ils reprennent leurs Cartes en main.

PHASE,3:,ASSEMBLAGE,DES,ROUES

Une fois toutes les Actions résolues, il est temps de transférer les Engrenages en lieu sûr. Chaque joueur, dont le Robot transporte au moins trois Engrenages, en choisit deux qu'il transfère vers son Circuit interne.

Important : les Engrenages placés sur les Circuits internes sont à l'abri des Attaques.

PHASE4: REAPPROVISIONNEMENT

Il est maintenant temps de réapprovisionner les Engrenages : Pour chaque Décharge, tirez au hasard un Engrenage de la Réserve et placez-le face visible sur cette Décharge.

S'il n'y a pas plus d'Engrenage dans la Réserve à la fin d'un tour et qu'au moins une Décharge est vide, le jeu se termine. Chaque joueur transfère tous les Engrenages avec son robot vers son Circuit interne, puis additionne ses points : chaque Engrenage de la couleur du joueur vaut 2 points, chaque Engrenage d'une couleur différente vaut 1 point. Le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant ! S'il y a égalité, le vainqueur est, parmi les joueurs à égalité, celui qui possède le plus d'Engrenages de sa propre couleur.



Auteur et dessins : Andrea Nani

Illustrations: Guido Favaro Proiet: Federico Dumas

Corrections: Michele Faiman

Traduction: François Haffner, jeuxsoc.fr

Un ieu créé, publié et distribué dans le monde entier

par : RED GLOVE de Dumas Federico Via Passo Volpe 94, 54033 Carrara (MS), Italy PIVA: 01230330456 CF: DMSFRC82E25B832P

www.redglove.eu



Améliorations robotiques

Dans Out of Gears, vous avez pris le contrôle d'un Robot de combat qui essaye de récupérer le plus d'Engrenages possible à l'aide des trois actions de base, l'Attaque, le Piège et la Récolte,

Avec l'extension Améliorations robotiques, vous améliorez et personnalisez votre Robot pour développer de nouvelles stratégies de jeu !

CONTENU DE L'EXTENSION



Super Super

dans la boîte.





Récolte

MODIFICATION DE LA PRÉPARATION

Super

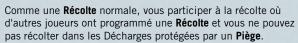


Contre Défense

CARTES D'AMÉLIORATIONS ROBOTIQUES



Super Récolte fonctionne exactement comme une Récolte normale, mais simultanément sur toutes les Décharges.



Récolte Attaque

Après avoir placé les Engrenages au centre du cercle des Décharges, mélangez les 10 cartes qui composent l'extension et distribuez-en une carte face cachée à chaque ioueur. Après en avoir pris secrètement connaissance. chacun pose sa Carte face cachée à côté de son Robot.

Vous pourrez utiliser cette Carte pendant la partie.

MODIFICATION DU TOUR DE JEU

Lors de la Phase 1 de Programmation des Robots, un

d'une Programmation classique formée de deux Cartes.

devant vous, face cachée, en tant que Programmation.

des Robots, tel que décrite dans le chapitre Cartes

d'Améliorations robotiques à droite. Une carte

joueur peut choisir de jouer sa Carte Amélioration au lieu

Si vous choisissez cette option, placez la carte Amélioration

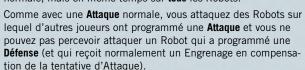
L'Amélioration sera activée pendant la Phase 2 d'Activation

d'Amélioration ne peut servir qu'une seule fois au cours du

ieu : à la fin du tour où elle a été jouée, elle est défaussée

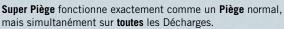


Super Attaque fonctionne exactement comme une Attaque normale, mais en même temps sur tous les Robots.











Comme avec un **Piège** normal, vous participez au partage des Engrenages sur les Décharges où d'autres joueurs ont programmé un Piège et vous ne pouvez gagner des Engrenages que des Décharges où au moins un joueur a programmé une Récolte.



Super Pelle est activé à la fin du tour, après l'activation de toutes les Cartes Récolte des autres joueurs.



Elle permet de ramasser tous les Engrenages encore disponibles sur les Décharges à la fin du tour.

Attention : Super Pelle n'est pas concerné par les Cartes Piège jouées lors de ce tour !

Utilisez votre Amélioration à bon escient peut changer le cours de la partie!

Contre Défense permet de voler tous les Engrenages à côté des Robots ayant programmé une Défense à ce tour. La Carte est activée lors de l'Attaque : toutes les Défenses



prévues sont annulées et toutes les Attaques frapperont. Si vous volez des Engrenages à un Robot qui a subi une ou plusieurs Attaques, vous partagez les Engrenages avec les joueurs concernés, comme d'habitude.



Auteur et dessins : Andrea Nani Illustrations : Guido Favaro

Projet : Federico Dumas **Corrections :** Michele Faiman

Traduction: François Haffner, jeuxsoc.fr

Un jeu créé, publié et distribué dans le monde entier

par : RED GLOVE de Dumas Federico Via Passo Volpe 94, 54033 Carrara (MS), Italy PIVA: 01230330456 CF: DMSFRC82E25B832P

www.redglove.eu



Extensions #2 et #3

Ces extensions ne sont pas dans la boîte. Demandez-les à votre magasin préféré.

EXTENSION #2: ROTELLE JOLLY



Modification de la règle

Les 4 Engrenages « Jolly » sont ajoutées à ceux normalement disponibles. À la fin du jeu, un joueur qui possède un Engrenage « Jolly » le compte comme s'il était de sa couleur (2 points).

Attention: Lors du dernier tour de jeu, il peut ne pas y avoir assez d'Engrenages pour remplir toutes les Décharges! Procédez au remplissage des Décharges dans le sens horaire autant que possible.

Note du traducteur : il est également possible de compléter avec des Engrenages non utilisés pour que le nombre total d'Engrenage soit toujours multiple du nombre de joueurs.

EXTENSION,#3; ROTELLA,3 PUNTI



Modification de la règle

Les 4 Engrenages « 3 Points » sont ajoutées à ceux normalement disponibles. À la fin du jeu, chaque Engrenage « 3 » rapporte 3 points au joueur qui l'a récupéré.

Attention: Lors du dernier tour de jeu, il peut ne pas y avoir assez d'Engrenages pour remplir toutes les Décharges! Procédez au remplissage des Décharges dans le sens horaire autant que possible.

Note du traducteur : il est également possible de compléter avec des Engrenages non utilisés pour que le nombre total d'Engrenage soit toujours multiple du nombre de joueurs.