

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 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

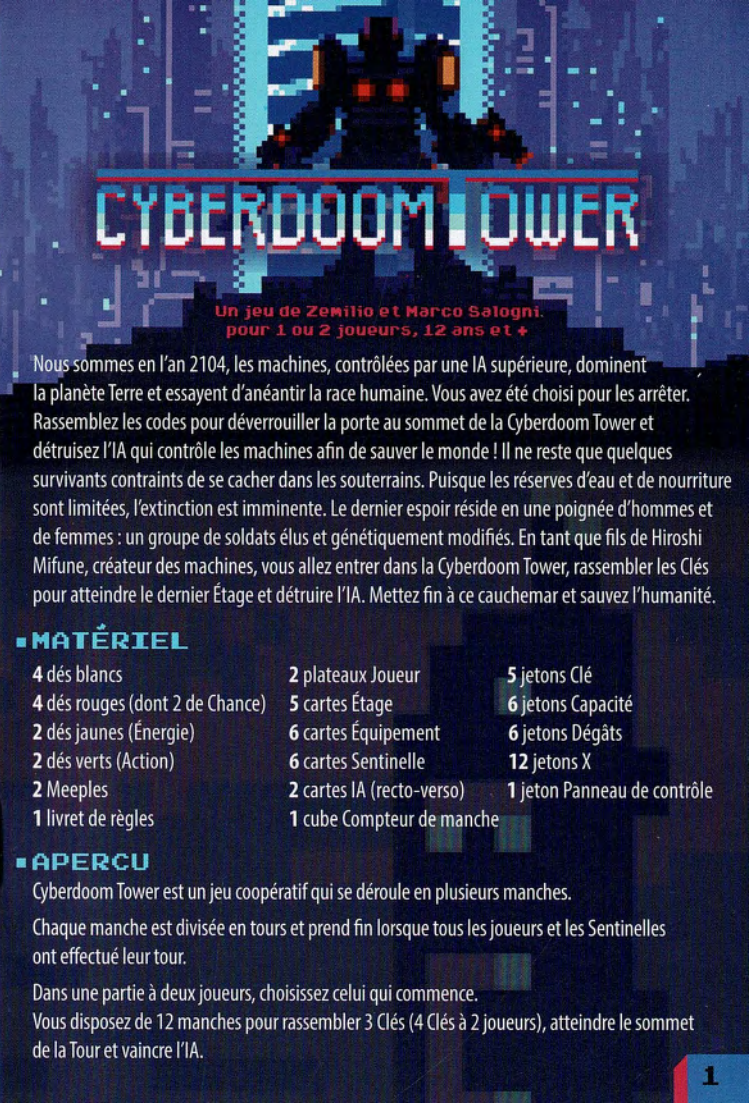
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





CYBERDOOM TOWER

Un jeu de Zemilio et Marco Salogni.
pour 1 ou 2 joueurs, 12 ans et +

Nous sommes en l'an 2104, les machines, contrôlées par une IA supérieure, dominent la planète Terre et essayent d'anéantir la race humaine. Vous avez été choisi pour les arrêter. Rassemblez les codes pour déverrouiller la porte au sommet de la Cyberdoom Tower et détruisez l'IA qui contrôle les machines afin de sauver le monde ! Il ne reste que quelques survivants contraints de se cacher dans les souterrains. Puisque les réserves d'eau et de nourriture sont limitées, l'extinction est imminente. Le dernier espoir réside en une poignée d'hommes et de femmes : un groupe de soldats élus et génétiquement modifiés. En tant que fils de Hiroshi Mifune, créateur des machines, vous allez entrer dans la Cyberdoom Tower, rassembler les Clés pour atteindre le dernier Étage et détruire l'IA. Mettez fin à ce cauchemar et sauvez l'humanité.

MATÉRIEL

4 dés blancs	2 plateaux Joueur	5 jetons Clé
4 dés rouges (dont 2 de Chance)	5 cartes Étage	6 jetons Capacité
2 dés jaunes (Énergie)	6 cartes Équipement	6 jetons Dégâts
2 dés verts (Action)	6 cartes Sentinelle	12 jetons X
2 Meeples	2 cartes IA (recto-verso)	1 jeton Panneau de contrôle
1 livret de règles	1 cube Compteur de manche	

APERÇU

Cyberdoom Tower est un jeu coopératif qui se déroule en plusieurs manches.

Chaque manche est divisée en tours et prend fin lorsque tous les joueurs et les Sentinelles ont effectué leur tour.

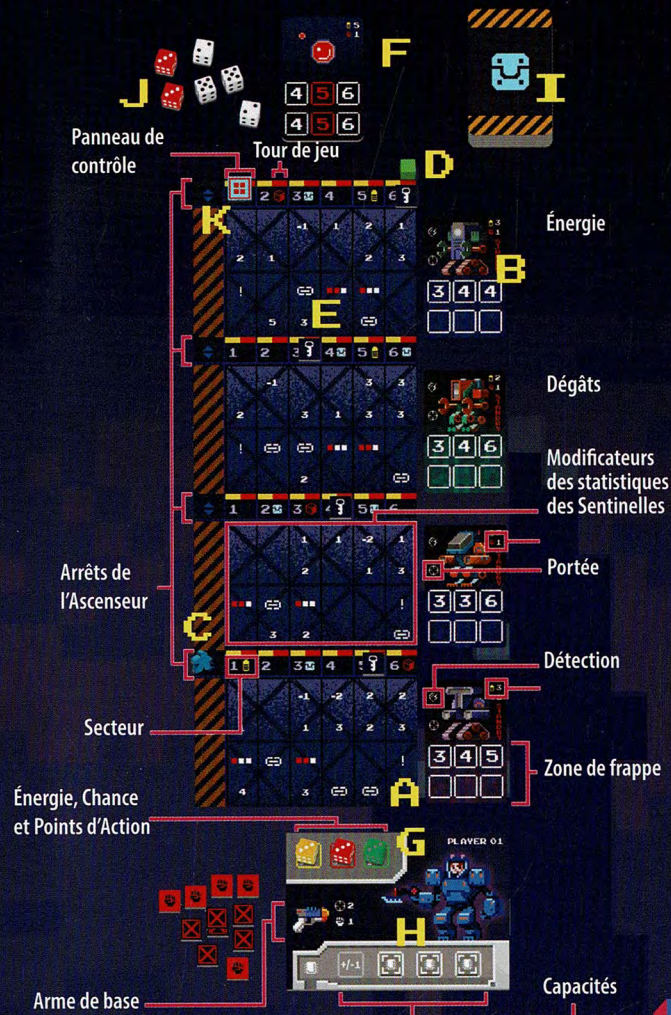
Dans une partie à deux joueurs, choisissez celui qui commence.

Vous disposez de 12 manches pour rassembler 3 Clés (4 Clés à 2 joueurs), atteindre le sommet de la Tour et vaincre l'IA.

■ MISE EN PLACE

- A** Mélangez les cartes Étage et placez-en 4 (pour une partie à 1 joueur, 5 à 2 joueurs) au hasard l'une au-dessus de l'autre pour construire la Cyberdoom Tower. Rangez la carte Étage restante dans la boîte, s'il y a lieu.
- B** Mélangez les cartes Sentinelle et placez chacune d'entre elles, face Standby visible, à droite de chaque carte Étage. Rangez la ou les carte(s) Sentinelle restante(s) dans la boîte.
- C** Chaque joueur prend un Meeple et le place dans l'Ascenseur de l'Étage le plus bas. Les cases qui présentent deux flèches bleues sont les arrêts de l'Ascenseur de chaque Étage.
- D** Placez le Compteur de manche en haut à droite de l'Étage le plus haut.
- E** Placez un jeton Clé sur chaque Secteur des cartes Étage comportant un symbole Clé.
- F** Choisissez une carte IA puis placez-la au sommet de la Tour sur l'une ou l'autre de ses faces, choisie au hasard. Rangez la carte IA restante dans la boîte.
- G** Chaque joueur prend un plateau Joueur et le place devant lui avec le dé Énergie (jaune), le dé Chance (rouge) et le dé Points d'Action (vert) sur les cases correspondantes. Chaque dé doit présenter la valeur 3. Ces dés vous aideront à suivre votre Énergie, votre Chance et vos Points d'Action tout au long de la partie.
- H** Chaque joueur place les jetons Capacité sur son plateau Joueur de façon à couvrir les 3 dernières Capacités.
- I** Mélangez les cartes Équipement et placez-les, face cachée, à portée.
- J** Prenez les 4 dés blancs ainsi que les 2 dés rouges restants et placez-les à portée.
- K** Placez le jeton Panneau de contrôle sur un Secteur vide, au choix, du dernier Étage de la Tour.

■ EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 1 JOUEUR



■ COMMENT JOUER

Rassemblez 3 Clés (4 Clés à 2 joueurs) pour accéder au Panneau de contrôle et déverrouiller l'accès au sommet de la Cyberdoom Tower avant la fin du 12^e tour. Affrontez l'IA dans un dernier combat pour enfin sauver l'humanité. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez.

■ TOUR D'UN JOUEUR

À votre tour, vous pouvez effectuer différentes Actions : vous **déplacer** ou **attaquer** en dépensant des **Points d'Action** ou encore **piller** à l'aide d'une Action gratuite.

■ POINTS D'ACTION (PA)

Lors de votre tour, vous devez utiliser les PA de votre plateau Joueur pour vous déplacer ou attaquer. Chaque fois que vous effectuez une Action, réduisez la valeur de votre dé PA (vert) du nombre de PA dépensés. À la fin de votre tour, remettez le dé PA à 3.

Note : Vous ne pouvez pas dépenser plus de 3 PA lors de votre tour, sauf indication contraire.

■ DÉPLACEMENT

Lors de votre tour, vous pouvez déplacer votre Meeple d'autant de Secteurs que vous voulez. Chaque déplacement vous coûte 1 PA.

Exemple : Déplacer votre Meeple de 2 Secteurs vous coûte 2 PA.



Déplacer votre Meeple vers les Étages inférieurs ou supérieurs grâce à l'Ascenseur vous coûte 1 PA indépendamment du nombre d'Étages (cartes Étage) parcourus.

Vous pouvez effectuer d'autres Actions pendant votre déplacement si vous avez assez de PA pour le faire.

Exemple : Vous vous déplacez d'une case (1 PA), pillez (Action gratuite), puis vous vous déplacez de nouveau d'une case (1 PA) et, enfin, vous attaquez (1 PA).

Vous pouvez dépenser 1 Énergie (dé jaune) pour vous déplacer d'un Secteur supplémentaire.

Une fois tous vos PA dépensés, vous devez lancer un dé pour vous **cacher** (vous pouvez faire des Actions gratuites avant de vous cacher)

Si vous terminez votre déplacement sur un Secteur avec de l'Énergie (🟡) ou de la Chance (🔴), augmentez la valeur du dé correspondant sur votre plateau Joueur de 1.

Note : Si vous vous déplacez de 2 Secteurs ou plus à l'aide d'1 même Action (grâce à un Équipement par exemple), cette Action est considérée comme 1 seul déplacement.

■ ATTAQUER

Pour attaquer une Sentinelle, vous devez dépenser 1 PA et être à **Portée** de la cible.

Les Armes ont des Portées différentes qui se mesurent en **Secteurs**.

Chaque tour, vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois et ne pouvez utiliser qu'1 seule Arme que vous devez choisir **avant** de lancer les dés. Pour attaquer une Sentinelle, lancez 4 dés blancs et 2 dés rouges. Placez les dés sur les cases de la **Zone de frappe** de la Sentinelle en respectant les règles suivantes :



Case blanche qui indique une valeur : Vous pouvez y placer un dé de n'importe quelle couleur dont la valeur est égale ou supérieure à celle de la case.

Case rouge qui indique une valeur : Vous devez y placer un dé rouge dont la valeur est égale ou supérieure à celle de la case.

Case vide : Vous pouvez y placer n'importe quel dé, peu importe sa valeur et sa couleur. Attention, vous devez respecter les symboles des cartes Étages (voir page 10) indiqués directement à gauche de la Sentinelle, s'il y a lieu.

Si vous **parvenez** à placer les 6 dés sur la carte Sentinelle (ou IA), vous infligez un nombre de Dégâts égal à celui indiqué sur la carte Arme utilisée. Placez autant de jetons Dégâts sur la carte Sentinelle (ou IA) que de Dégâts infligés.

Exemple : Si vous touchez une Sentinelle avec un Plasma Rifle, placez 2 jetons Dégâts sur la carte Sentinelle.

Si vous placez autant de jetons Dégâts que le nombre de Points d'Énergie d'une Sentinelle, vous la **détruisez** et **gagnez** 1 Énergie. Retirez la carte Sentinelle du jeu.

Si vous **parvenez** à placer les 6 dés sur la carte Sentinelle (ou IA) ou que vous détruisez une Sentinelle, une montée d'adrénaline vous permet d'apprendre de nouvelles Capacités ! Déplacez alors le jeton Capacité le plus à gauche sur la Capacité à sa droite. Si vous déplacez le jeton qui se trouve sur la dernière Capacité, retirez-le tout simplement du jeu.

Après avoir attaqué une Sentinelle, votre tour prend fin et c'est au tour des Sentinelles (voir page 7).

■ Piller

Si vous terminez votre déplacement sur un Coffre, vous pouvez le **piller** à l'aide d'une Action gratuite. Piller vous permet de piocher 1 carte Équipement.

Comme pour l'Action Récupérer une Clé, vous devez vous cacher après avoir pillé. Attention : La Sentinelle **gagne** +1 Détection lors de l'Action Piller !



Vous ne pouvez piller un même Coffre qu'une seule fois. Après avoir pillé un Coffre, placez-y un jeton X.

CLÉS

Si vous terminez votre déplacement sur un Secteur avec une Clé, vous pouvez la récupérer immédiatement à l'aide d'une Action gratuite. Placez la Clé récupérée sur votre plateau Joueur. Comme les Clés font du bruit, vous devez vous cacher après en avoir récupéré une pour éviter la Sentinelle. Si vous réussissez votre lancer, vous pouvez directement retourner à l'Ascenseur à l'aide d'une Action gratuite.

Lorsque vous avez rassemblé les 3 Clés (4 Clés à 2 joueurs), vous devez atteindre le Panneau de contrôle au sommet de la Tour pour combattre l'IA.

SE CACHER

Récupérer une Clé ou piller un Coffre attire l'attention des Sentinelles. Ces Actions nécessitent de vous cacher. Pour ce faire, lancez 1 dé. Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à la somme de la Détection de la Sentinelle et du nombre du Secteur sur lequel se trouve votre Meeple, vous pouvez poursuivre votre tour (s'il vous reste suffisamment de PA).

Si vous ratez votre lancer, une montée d'adrénaline vous permet d'apprendre de nouvelles Capacités. Chaque fois que votre Action Se cacher échoue, déplacez le jeton le plus à gauche sur la Capacité à sa droite. Votre tour prend alors immédiatement fin et c'est au tour des Sentinelles.

Note : Vous pouvez dépenser des Points de Chance pour modifier votre lancer et ajouter 1 par Point de Chance au résultat.



Dans l'exemple ci-contre, le joueur vient de piller un Coffre. La Sentinelle obtient donc +1 de Détection. Le joueur doit alors faire au moins 5 pour réussir son lancer et se cacher.

Rappel : La Sentinelle gagne +1 de Détection uniquement lorsque vous pilliez un Coffre, pas lorsque vous récupérez une Clé.

PANNEAU DE CONTRÔLE

Après avoir rassemblé les 3 Clés (4 Clés à 2 joueurs), vous pouvez combattre l'IA. Pour ce faire, vous devez d'abord vous rendre au dernier Étage de la Tour et atteindre le Panneau de contrôle. Cela fait, vous pourrez placer votre Meeple à côté de la carte IA à l'aide d'une Action gratuite.

TOUR DES SENTINELLES

S'il s'agit du premier tour de la Sentinelle qui se trouve sur le même Étage que vous, retournez la carte de façon que la face Standby soit cachée.

À son tour, la Sentinelle qui se trouve à votre Étage se déplace d'1 Secteur vers la gauche.

Si vous êtes à sa Portée, elle vous attaque (*même si votre Meeple est dans l'Ascenseur*).

La Portée des Sentinelles prend en compte les deux côtés d'une carte Sentinelle.

Les Secteurs situés directement au-dessus de la carte Sentinelle sont toujours à Portée.



Dans l'exemple ci-dessus, la Sentinelle s'est déplacée du Secteur 4 au Secteur 3.

Sa Portée est de 1. La Sentinelle a donc une Portée sur les secteurs 2, 3, 4, 5 et 6.

Vous recevez autant de Dégâts (Points Énergie) que le nombre indiqué sur la carte Sentinelle. Diminuez la valeur de votre dé Énergie de ce nombre.

Si vous n'avez plus d'Énergie, vous perdez la partie.

Si une carte Sentinelle recouvre le Secteur 1 d'une carte Étage, l'Étage ne peut plus être exploré et, si votre Meeple s'y trouve, vous perdez la partie.

Dès lors qu'une Sentinelle vous attaque, vous échouez automatiquement l'Action Se cacher à cet Étage.

COMBATTRE L'IA

Le combat contre l'IA suit les mêmes règles qu'un combat contre une Sentinelle (voir page 5), mais l'IA ne se déplace pas et vous êtes toujours considérés à Portée 1 l'un de l'autre.



COMPTE À REBOURS

À la fin de chaque manche, déplacez le **Compteur de manche** d'1 case vers la gauche. Chaque fois qu'un Secteur sépare une Sentinelle du Compteur de manche, déplacez cette Sentinelle d'1 Secteur vers la gauche.

Si vous ne parvenez pas à rassembler les 3 Clés (4 Clés à 2 joueurs) et à atteindre le Panneau de contrôle avant la fin de la 12^e manche, vous perdez la partie.



CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner la partie, vous devez vaincre l'IA en lui infligeant autant de Dégâts que son nombre de Points d'Énergie.

CAPACITÉS

Lorsque vous attaquez une Sentinelle (ou l'IA), vous pouvez modifier la valeur de vos dés en utilisant les Capacités **débloquées** de votre plateau Joueur.

Vous pouvez utiliser chaque Capacité débloquée **une fois** par tour à l'aide d'une Action gratuite. Une Capacité est débloquée si **aucun** jeton ne la recouvre.

Si vous souhaitez utiliser plusieurs fois une Capacité débloquée lors d'un même tour, vous devez dépenser un **Point de Chance** (dé rouge) par utilisation supplémentaire. Diminuez la valeur du dé de 1 chaque fois que vous réutilisez une Capacité débloquée.

DESCRIPTION DES CAPACITÉS

Modifier +/-1 Vous pouvez ajouter ou soustraire 1 à la valeur de votre dé. Cette Capacité est **débloquée** par défaut.

Relancer Vous pouvez relancer 1 dé.

Retourner Vous pouvez retourner un dé sur la face opposée à celle obtenue.

Frapper Choisissez la valeur d'1 dé.



■ SYMBOLES DES CARTES ETAGE

Ces symboles déterminent les statistiques de la Sentinelle :

Chaîne  Tous les dés de cette rangée doivent afficher la **même** valeur. Vous devez tout de même respecter les règles de placement dans la Zone de frappe des Sentinelles.

Point d'exclamation  Tous les dés de cette rangée doivent **correspondre** aux valeurs inscrites dans les cases de la Zone de frappe.

Case rouge  Vous devez placer des dés rouges sur les cases correspondantes de la Zone de frappe.

Valeur Toutes les cases vides de la Zone de frappe sont maintenant considérées comme ayant cette valeur (suivez les règles de *Case blanche qui indique une valeur*).



■ ÉQUIPEMENT

Pour utiliser votre Équipement, vous devez **payer** le coût d'activation indiqué en haut à gauche de l'objet choisi.

■ Arme de Base

Cette Arme est sur le plateau Joueur. Vous pouvez l'utiliser pour attaquer.

COÛT : aucun coût d'activation.

PORTÉE : 2

DÉGÂTS : 1

■ Gunsight

Vous pouvez utiliser la Capacité Frapper sur l'un de vos dés lancés pour attaquer.

COÛT : 1 Point de Chance.

Note : Si vous défaussez le Gunsight, vous pouvez utiliser la Capacité Frapper sur l'un de vos dés lancés pour attaquer.

■ Laser Cannon

Vous pouvez utiliser cette Arme pour attaquer.

COÛT : 1 Point d'Énergie.

PORTÉE : 4

DÉGÂTS : 1

■ Plasma Rifle

Vous pouvez utiliser cette Arme pour attaquer.

COÛT : 1 Point d'Énergie.

PORTÉE : 2

DÉGÂTS : 2

■ Jetpack

Une fois par tour, vous pouvez vous déplacer de 2 Secteurs en dépensant 1 PA.

COÛT : 1 Point d'Action (1 PA), une fois par tour.

■ Tecno Suit

Les Sentinelles ont -1 Détection lorsque vous lancez un dé pour vous cacher.

COÛT : Gratuit, une fois par tour.

■ Antimatter Grenade

Vous pouvez utiliser cette Arme pour attaquer.

COÛT : Gratuit, une fois par partie.

PORTÉE : 2

DÉGÂTS : 3

Vous pouvez défausser n'importe quelle carte Équipement (excepté le Gunsight) pour gagner 1 Point d'Énergie, à tout moment durant la partie.



■ Équipe Little Rocket Games :

Zemilio - direction artistique, production

Marco Salogni - création, illustration, création graphique

Giampaolo Razzino - chef de projet, production, administration

Alessandra Canini - marketing, administration, logistique

Savannah Bazerque - traduction française

Quentin Hanot et Ambre Poilvé - relecture des règles

■ www.matagot.com

Distribution exclusive de la version française
par les Éditions Matagot

135 rue du Tondu

33000 Bordeaux - FRANCE



■ www.LittleRocketGames.com

Little Rocket Games

Via Agostino Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM) Italy

© 2022 Little Rocket Games

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

