

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.

**ESCALE À
JEUX**

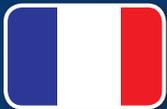
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MATÉRIEL DE JEU

- ⚡ 65 Cartes Capacité :
- 24 Morceaux de Robot (fond bleu clair)
- 24 Améliorations (fond gris)
- 17 Armes Secrètes (fond bordeaux)

- ⚡ 3 Cartes Coûts de Développement (fond bleu)
- ⚡ 16 Dés (4 par joueur)
- ⚡ 4 Plateaux Robot
- ⚡ 4 Marqueurs Énergie Bleus.



INTRODUCTION

Le grand tournoi annuel des Moon Bots est sur le point de commencer. Les scientifiques les plus rusés de la galaxie se rendent sur la Lune pour en découdre. Redoublez d'ingéniosité, car selon les règles de cette compétition, vous ne pouvez utiliser que des pièces de récupération pour construire votre robot de combat. Dépensez intelligemment votre énergie et faites pleuvoir les coups sur vos adversaires pour remporter cette impitoyable joute robotique !

BUT DU JEU

Construisez et améliorez votre Robot en le munissant des armes les plus performantes et soyez le dernier Robot encore debout dans l'arène pour vous assurer la victoire !

MISE EN PLACE (Voir Règle spéciale à 2 joueurs en page 7)

- 🔧 Chaque joueur prend un Plateau Robot devant lui, 1 Marqueur Énergie et 1 dé de la couleur du personnage de son plateau de jeu.
- 🔧 Placez les cartes Coûts de Développement en colonne au centre de la table (Coût 0 en bas, 1 au dessus et 2 en haut).
- 🔧 Si vous jouez à 3 joueurs, enlevez les 12 cartes marquées d'un petit symbole Ⓢ (en haut à droite) et remettez-les dans la boîte du jeu, elles ne serviront pas pour cette partie.
- 🔧 Enlevez 5 cartes Armes Secrètes au hasard et remettez-les dans la boîte du jeu sans les consulter.
- 🔧 Mélangez toutes les cartes Capacité, puis placez-en 6 à côté des cartes Coûts de Développement comme ci-contre. Toutes les cartes sont placées faces visibles sauf les cartes Armes Secrètes qui restent faces cachées. Cette zone s'appelle le Marché. Les cartes restantes forment une pioche cachée que vous placez à côté du Marché.
- 🔧 Formez une réserve avec les dés inutilisés sur un côté de la table.



Exemple d'installation à 4 joueurs

Le dernier joueur à avoir bricolé commence puis le jeu se déroulera en sens horaire.

Les joueurs placent leur jeton Énergie sur leur plateau suivant l'ordre du tour de jeu :

- ⚡ le 1^{er} joueur démarre avec 15 énergies,
- ⚡ le 2^e avec 16 énergies,
- ⚡ le 3^e avec 17 énergies,
- ⚡ le 4^e avec 18 énergies.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour le joueur actif doit faire une seule fois les actions suivantes dans l'ordre :

- A) Acheter une Capacité (Action facultative)
- B) Activer son Robot (Action facultative)
- C) Recharger le Marché (Action obligatoire)

A) Acheter une Capacité (Action facultative)

Le joueur peut prendre une des cartes disponibles sur le Marché, en payant le coût en Énergie indiqué sur la carte Coûts de Développement de la même ligne.
Les deux cartes du bas ne coûtent rien, celles du milieu 1 Énergie, celles du haut 2 Énergies.
Certaines cartes coûtent 1 Énergie de plus, c'est indiqué sur la carte en bas à gauche (voir exemple ci-contre).

Exemple : Obtenir une carte rapportant un dé supplémentaire se trouvant au second rang du Marché coûte 2 Énergies (1 pour le niveau du Marché et 1 pour le coût de la carte)

Il existe trois catégories de cartes Capacité :

 **Les morceaux de Robot** (cartes sur fond bleu clair) qui se place sur l'emplacement correspondant du Robot.

Note : Les joueurs ne peuvent pas remplacer une carte Morceau de Robot qu'ils ont déjà. Un Robot ne peut avoir qu'un bras et qu'une jambe de chaque côté, qu'une tête et qu'un tronc.



 **Les Améliorations** (cartes sur fond gris) améliorent les capacités de votre Robot.

Les cartes sont placées en face des emplacements sur le bord du plateau.

Les cartes +1 Dé se placent toutes sur la droite du plateau, les autres cartes se placent en haut.
Le joueur peut avoir au maximum 6 Améliorations.
Le joueur ne peut pas avoir plusieurs Améliorations identiques, SAUF pour les dés supplémentaires où le maximum est de 3 cartes.
Une fois une Amélioration acquise, elle ne peut être remplacée.



 **Les Armes Secrètes** (cartes sur fond rouge) sont achetées faces cachées sur le Marché. L'acquéreur n'en découvre l'effet qu'une fois la carte achetée et le cachera aux autres joueurs jusqu'à son utilisation.
Les Armes Secrètes sont des cartes à usage unique que les joueurs peuvent utiliser quand ils le veulent durant la partie, même durant le tour d'un autre joueur.



B) Activer son Robot (Action facultative)

Le joueur lance tous ses dés et les place sur les cartes de son Robot afin d'activer les attaques et les générateurs d'Énergie de la carte en respectant les règles suivantes :

- ⚡ Afin d'activer un Morceau de Robot, il faut utiliser un ou plusieurs dés pour remplir la condition d'activation de ce morceau,
- ⚡ Un Morceau de Robot ne peut être activé qu'une seule fois durant le tour du joueur,
- ⚡ Un dé ne peut servir qu'à activer un seul Morceau de Robot par tour.

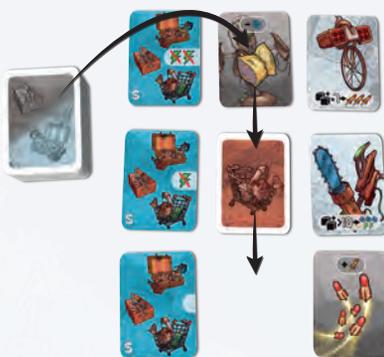
NOTE IMPORTANTE :

- ⚡ Il n'est pas possible de gagner plus de 2 énergies durant son tour de jeu.
- ⚡ Un Robot ne peut jamais avoir plus de 18 Énergies. Le surplus est perdu.



Le joueur vert place un dé 2 sur son bras droit, il fait un dégât à un autre Robot et il gagne 1 Énergie.

C) Recharger le marché (Action obligatoire)



Avant de recharger le Marché, les cartes Armes Secrètes se trouvant en bas d'une colonne sont défaussées et retournent dans la boîte du jeu en restant faces cachées.

Si le Marché compte moins de 6 cartes, alors toutes les cartes restantes sont décalées vers le bas du Marché. Puis on complète le Marché avec de nouvelles cartes. Si la pioche est vide, la partie continue, mais le marché n'est plus alimenté.

ATTENTION : Les cartes Armes Secrètes doivent toujours rester faces cachées sur le Marché.

Le joueur à la gauche de celui qui vient de jouer devient le joueur actif.



FIN DE PARTIE

Pour chaque dégât que reçoit un joueur, il perd une Énergie. Quand son niveau d'Énergie arrive à zéro, le joueur est éliminé. La partie prend fin lorsque tous les joueurs sont éliminés sauf 1. Il est le grand gagnant de la compétition de Moon Bots.



RÈGLE SPÉCIALE À 2 JOUEURS

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 2 plateaux Robot. Les 4 plateaux sont placés comme sur l'image de droite. Les Robots du premier joueur commencent avec 15 Énergies, ceux de son adversaire avec 16 Énergies. Le reste de l'installation se fait comme pour le jeu à 4 joueurs.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu est identique au jeu normal à l'exception des points suivants :

- 👉 À son tour un joueur joue ses 2 Robots, d'abord celui de gauche, puis celui de droite.
- 👉 Les cartes achetées le sont pour le Robot dont c'est le tour uniquement.
- 👉 Les Robots ne peuvent attaquer QUE le Robot en face d'eux.
- 👉 Quand un Robot n'a plus d'Énergie, il est vaincu. Le Robot vaincu ne jouera plus durant cette partie. Le Robot vainqueur est temporairement désactivé jusqu'à ce qu'un des deux Robots de l'autre duel soit vainqueur. Les Robots désactivés ou vaincus ne peuvent pas acheter de cartes ou combattre.



FIN DE PARTIE

Quand 2 Robots n'ont plus d'Énergie les joueurs regardent :

- 👉 Si un joueur a ses 2 Robots vainqueur, il gagne la partie !
- 👉 Sinon, les Robots vainqueurs de chaque joueur s'affrontent jusqu'à épuisement de l'Énergie de l'un des Robots restants. Le joueur ayant le dernier Robot avec de l'énergie gagne la partie.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

CARTES MORCEAUX DE ROBOT

 Le joueur gagne 1 Énergie par symbole. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus d'énergie que le maximum (18), le surplus est perdu.

RAPPEL : Lors de son tour de jeu, un joueur ne peut pas ajouter plus de 2 Énergies au total à son Robot !

 Le joueur perd 1 Énergie par symbole.

 Le joueur inflige 1 dégât par symbole au joueur assis à sa droite ou au joueur assis à sa gauche - mais JAMAIS au joueur assis en face de lui (à 4 joueurs). S'il inflige plusieurs dégâts, il peut les répartir comme il le souhaite.

 Le pouvoir est activé avec un dé d'une de ces valeurs (dans ce cas 2, 4 ou 6).

 Le pouvoir est activé avec un dé de cette valeur (dans ce cas 3).

 Le pouvoir est activé avec 2 dés de même valeur.

 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est strictement supérieure à 10.

 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est égale à 7.

 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est strictement inférieure à 4.

LES AMÉLIORATIONS

 Prenez un dé supplémentaire. Les joueurs ne peuvent avoir que 3 exemplaires de cette carte.

 Vous pouvez relancer 2 dés de votre choix une fois par tour. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 Quand vous attaquez un adversaire aux poings, vous pouvez infliger un dégât supplémentaire à l'adversaire de votre choix. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 **Protection :** Quand vous êtes touché par une attaque aux poings vous subissez 1 dégât de moins. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 Quand vous attaquez un adversaire avec des missiles, il subit un dégât supplémentaire. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 **Protection :** Quand vous êtes touché par une attaque avec des missiles vous subissez 1 dégât de moins. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

NOTE IMPORTANTE : Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chacune des cartes "missiles" ou "poings".

LES ARMES SECRÈTES

 **Energie en Stock :** Ajoutez 4 Énergies. C'est le seul cas où il est possible d'ajouter plus de 2 Énergies.

 **Protection Esquive :** Vous ne subissez aucun des dégâts que l'on vient de vous faire.

 **Protection Déflecteur :** Protégez-vous de 2 dégâts maximum et renvoyez-les sur un autre Robot.

 **Pompe à Énergie :** Quand un adversaire gagne de l'Énergie, peu importe la quantité qu'il a gagné, votre Robot gagne 2 énergies également.

 **Plus fort :** Ajoutez 2 dégâts de plus à ceux que vous venez de faire (les cartes Protection sont ignorées).

 **Protection Absorbant :** Vous subissez 2 dégâts de moins que ceux que l'on vient de vous infliger.

 **Ajustement :** Augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'un de vos dés.

 **Repos :** Le joueur actif passe son tour de jeu.

 **Marché noir :** Achetez gratuitement une carte du Marché.

 **Supermarché :** Achetez une carte supplémentaire ce tour-ci (en payant son coût).

 **Virus informatique :** Tous les joueurs perdent autant d'Énergies que de cartes Armes Secrètes en leur possession (vous inclus).

NOTE : quand cette carte est jouée, elle ne compte pas dans les cartes que possède le joueur.

 **Recherche Plus :** Cherchez la carte morceaux de Robot de votre choix dans la pioche (cartes sur fond bleu clair) et construisez-la gratuitement. Puis, mélangez la pioche.

 **Amélioration Plus :** Cherchez la carte Améliorations de votre choix dans la pioche (fond gris) et construisez-la gratuitement. Puis, mélangez la pioche.

 **Espionnage :** Regardez les cartes Armes Secrètes d'un adversaire.

 **Avance Technologique :** Tous les adversaires n'ayant aucune carte Armes Secrètes perdent 2 Énergies.

 **Leurre :** Le joueur de votre choix ne peut pas utiliser son Amélioration « Relance des dés » ce tour de jeu.

 **Malchance :** Révélez cette carte immédiatement après son achat et perdez 2 Énergies !!!