

# ROBO RESCUE ORIGINS

## BIENVENUE INGÉNIEURS !

ROBO RESCUE : ORIGINS, LE PRÉCURSEUR DE ROBO RESCUE, VOUS MET DANS LA PEAU D'UN MAÎTRE INGÉNIEUR, ASSEMBLANT VOTRE COMPAGNON ROBOT PIÈCE PAR PIÈCE. CE JEU DE COLLECTION D'OBJETS VOUS MET AU DÉFI DE MARQUER LE PLUS DE POINTS EN PLAÇANT STRATÉGIQUEMENT DES COMPOSANTS DE ROBOT DANS LES 4 ZONES DE VOTRE LABORATOIRE, EN RESPECTANT QUELQUES SPÉCIFICITÉS. VOTRE CRÉATION OBTIENDRA-T-ELLE UNE PLACE CONVITÉE DANS L'ÉQUIPE DE RECHERCHE QUI SE RENDRA SUR MARS ?



### 1. COMPOSANTS



- 1 1 Carte Stockage
  - 2 1 Carte Atelier
  - 3 52 Cartes Partie de Robot
  - 4 8 Cartes Ingénieur
  - 5 4 Cartes Établi
- All come in 4 colors:

### NOTE...

POUR POUVOIR JOUER EN MODE MULTIJOUEUR, VOUS DEVEZ AVOIR PLUSIEURS PAQUETS, CHACUN COMPRENANT TOUS LES COMPOSANTS MENTIONNÉS PRÉCÉDEMMENT. CHAQUE JOUEUR JOUERA AVEC SON PROPRE JEU ET METTRA EN PLACE SON PROPRE LABORATOIRE EN SUIVANT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES.

### 2. MISE EN PLACE DU LABORATOIRE

- 1 Placez les **cartes Atelier** et **Stockage** devant vous (Stockage au-dessus de Atelier), avec un espace appelé Zone à droite et à gauche de chaque **carte**.
- 2 Mélangez TOUTES les autres cartes ensemble et placez-les face cachée dans la **pioche** de votre laboratoire.

## LABORATOIRE



### 3. DÉROULEMENT

#### AUX 3e ET 4e TOURS

Tirez une carte de votre pioche. Ensuite, choisissez entre tirer une autre carte de la pioche ou en prendre une de votre présentoir. Placez chacune d'elles dans une zone du laboratoire.

### NOTE...

DÈS QUE VOUS PRENEZ UNE CARTE DE VOTRE PRÉSENTOIR, REMPLACEZ-LA EN DÉVOILANT UNE CARTE DE LA PIOCHE.

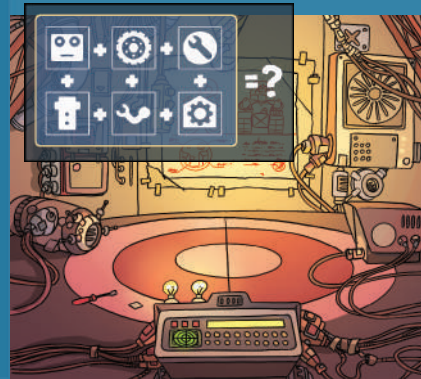
Vous devez toujours jouer chaque carte dans 1 des 4 zones du laboratoire.

Placez-la à la droite de n'importe quelle carte déjà présente en laissant visibles toutes les icônes des cartes comme ceci :



#### ZONES ATELIER

Comme indiqué sur la **carte Atelier**, vous pouvez placer n'importe quel type de **composant** dans les zones Atelier, incluant Parties de robot, Établissements et Ingénieurs. Cependant, **vous ne pouvez placer qu'un seul de chaque type de composant dans chacune des deux zones.**



À la fin de la manche, toutes les valeurs des différents composants placés dans chaque zone Atelier seront additionnées pour vous donner votre score de base pour cette zone.

Imaginons que vous ajoutiez cette carte à droite de votre Atelier et que vous y placiez également une carte Établi lors d'un tour ultérieur. À la fin de la manche, cette zone aurait un score de base de 13 !

La zone de Stockage peut contenir **UNE SEULE FOIS** chaque couleur ET DOIT CONTENIR au moins une Partie de robot similaire sur chaque carte. Une fois qu'une zone de Stockage contient des cartes, chaque carte jouée ensuite doit contenir au moins une Pièce de Robot présente sur TOUTES les cartes précédemment jouées, créant ainsi une chaîne d'un ou plusieurs types de pièces :



Ex: Cette carte peut être jouée à gauche de la zone Stockage illustrée ci-dessus. Il n'y a pas encore de carte bleue à cet endroit, et celle-ci poursuivrait la chaîne existante. Elle ne peut cependant pas être jouée à droite : il y a déjà une carte bleue à cet endroit, et celle-ci ne poursuivrait ni l'une ni l'autre des chaînes existantes.

Robo Rescue : Origins peut être joué en solo ou en multijoueur et se joue en une série de manches - **6 manches en mode solo et 5 manches en multijoueur** (avec une 6e manche possible pour un bris d'égalité). **Chaque manche consiste en 4 tours.** Vous pouvez les jouer simultanément ou à tour de rôle, si les joueurs veulent se surveiller les uns les autres. **À chaque tour, vous jouez deux cartes**, chacune sera ajoutée à une zone de Stockage ou Atelier de votre laboratoire (la même zone ou des zones différentes).

#### AUX 1er et 2e TOURS DE CHAQUE MANCHE

Tirez 2 cartes de votre pioche et placez chacune d'elles dans une des zones du laboratoire.

#### BONUS DE COULEUR

Les cartes de chaque zone Atelier rapportent également des points supplémentaires si elles sont toutes de la même couleur ou non :



• Si TOUTES les cartes du jeu sont de la même couleur, marquez 2 points supplémentaires par carte

Ex:



• Dans le cas contraire, marquez 1 point par carte

Ex:



#### BONUS D'ACHÈVEMENT

Enfin, si vous parvenez à placer les 6 types de composants dans l'une des zones de Atelier, chaque carte de cette zone rapportera 1 point supplémentaire.



#### ZONE DE STOCKAGE

Contrairement à la zone Atelier, **seules les Parties de robot peuvent être ajoutées dans les 2 zones Stockage.**

Les cartes Établi et Ingénieur ne peuvent jamais être placées dans votre Stockage. Elles ne vous sont pas très utiles, n'est-ce pas ?



À la fin d'un tour, les valeurs de tous les **types** de Partie de robot qui apparaissent sur **TOUTES LES CARTES** dans une zone Stockage sont additionnées pour vous donner votre score de base pour cette zone.

Ex: Les parties Corps et Roue de cette zone comptent, car elles apparaissent sur les 3 cartes qui y ont été jouées. Les parties Tête et Bras ne comptent pas, car elles n'apparaissent pas sur toutes les cartes de cette zone de Stockage.

6 PTS + 3 PTS = 9 PTS TOTAL

### BONUS POUR LE NOMBRE DE CARTES

Chaque zone de Stockage vaudra également des points supplémentaires en fonction du nombre de cartes que vous avez à jouer dans cette zone.

2 + 2 + 2 + 2 = 8  
1 + 1 + 1 = 3  
1 + 1 = 2

- 2 cartes = 2 points
- 3 cartes = 3 points
- 4 cartes = 8 points!

Ex: Ce joueur a réussi à placer 4 cartes dans l'une de ses zones de Stockage, en respectant la restriction selon laquelle chaque carte jouée doit s'ajouter à une chaîne de pièces existante (ici, seulement). Son bonus de nombre de cartes est de 8 points!

= 8 PTS

### VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE CARTE ?

Chaque carte que vous piochez doit être placée dans votre laboratoire si possible, mais si vous ne parvenez pas à placer une carte en raison des restrictions de placement, vous devez alors démanteler 1 de vos 4 zones de laboratoire.

Choisissez une zone et retournez toutes les cartes qu'elle contient, y compris celle que vous n'avez pas pu placer. Une zone démantelée ne peut pas être comptabilisée lors du calcul de score à la fin du tour. Si vous avez d'autres cartes que vous ne pouvez pas placer, vous pouvez utiliser cette zone démantelée pour les défausser (vous ne devez démanteler qu'une seule zone par manche).

Eg:

3 2 1 2 2

Imaginez que le laboratoire d'un joueur soit tel qu'illustré ci-dessus et qu'il pioche cette carte. Il ne pourra la placer ni dans la zone de Stockage (puisque les deux contiennent déjà une carte rouge), ni dans la zone Atelier (puisque les deux contiennent déjà une pièce).

Dans ce cas, le joueur décide de démanteler la zone Atelier de droite, car c'est actuellement la zone avec le score le plus bas, et d'y ajouter la carte inutilisable face cachée. D'autres cartes inutilisables peuvent désormais être ajoutées ici.

### 4. CALCUL DE FIN DE MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont terminé 4 tours et ajouté un total de 8 cartes à leur Labo, marquez des points pour la manche comme suit :

- Seules 2 zones de Labo sont choisies pour le compte des points de fin de manche !
- Il peut s'agir de deux zones Atelier, de deux zones Stockage ou d'une zone de chaque
- Une zone doit contenir au moins 2 cartes pour être choisie.

Additionnez tous les points des deux zones que vous avez choisies pour obtenir votre score de manche.

### SI VOUS JOUEZ EN MODE SOLO

Gardez une trace de vos scores de manche, car ils seront totalisés à la fin du jeu pour vous donner votre résultat final.

### SI VOUS JOUEZ EN MULTIJOUEUR :

Celui qui a le score le plus élevé remporte la manche et met de côté n'importe quelle carte qu'il a jouée à cette manche face cachée dans une pile de points de victoire (PV).

Ex: Disons qu'un joueur décide de compter les zones Stockage et Atelier suivantes.

IL MARQUE DONC 6 POINTS POUR LES PIÈCES APPARAISSANT SUR TOUTES LES CARTES DE CETTE ZONE DE STOCKAGE, PLUS UN BONUS DE 3 POINTS POUR LE NOMBRE DE CARTES = 9 PTS

LA ZONE ATELIER RAPPORTE 4+2+1+3 = 10 POINTS, PLUS 3 POINTS POUR LE BONUS DE COULEUR ET 0 POINT POUR LE BONUS D'ACHÈVEMENT. = 13 PTS

Dans cet exemple, le score total pour cette manche est de 22 points.

### EN CAS D'ÉGALITÉ

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour leur score de manche, tous les joueurs à égalité gagnent un point de victoire pour cette manche, ajoutant une carte de leur laboratoire à leur pile de PV.

### COMMENT SUIVRE LE NOMBRE DE MANCHES ?

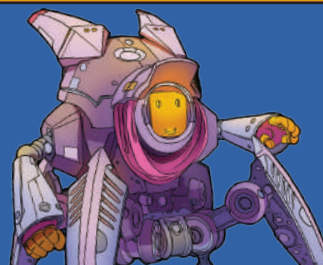
À la fin de chaque manche, chaque joueur défausse toutes ses cartes jouées (à l'exception de celles conservées comme PV) dans une pile face cachée. Étalez ces piles de façon à compter le nombre de manches jouées.

Ex: Si 3 manches ont été jouées, vous devriez avoir 3 piles décalées de cartes défaussées devant vous, comme ceci.

### ENSUITE, COMMENCEZ UNE NOUVELLE MANCHE À PARTIR DU TOUR 1 !

**NOTE...**

LES CARTES DE VOTRE PRÉSENTOIR RESTENT LÀ POUR LE TOUR SUIVANT.



### 5. FIN DU JEU

#### SI VOUS JOUEZ EN SOLO :

Jouez 5 manches, puis celui qui a le plus de points de victoire dans sa pile de PV remporte la partie !

#### IF PLAYING MULTIPLAYER:

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité disputent une 6e manche pour départager les adversaires. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire !



### 6. SCORE SOLO

Voyons comment vous vous en êtes sorti ! Comparez votre score final aux notes ci-dessous pour découvrir si vous êtes un bon ingénieur.

DE 0 À 100 POINTS = C'EST LE DÉBUT DE VOTRE AVENTURE DE CONSTRUCTION DE ROBOTS. FÉLICITATIONS !

DE 101 À 150 POINTS = PAS MAL ! VOUS AVEZ FABRIQUÉ UNE MACHINE IMPRESSIONNANTE !

DE 151 À 180 = WOW, ÇA, C'EST UN ROBOT EXTRAORDINAIRE !

PLUS DE 180 POINTS = LÉGENDAIRE ! UN CHEF-D'ŒUVRE D'INGÉNIERIE !

Si vous le souhaitez, gardez une trace de vos scores de jeu les plus élevés ici :


### 7. MODE AVANCÉ

Envie d'un défi plus relevé ? Parfait, nous avons ce qu'il vous faut ! En solo ou en multijoueur, vous pouvez ajouter la règle suivante pour rendre le jeu plus captivant :

Une fois que vous atteignez le tour 3 de chaque manche, vous ne pouvez plus jouer de cartes dans des zones vides.

Assurez-vous d'avoir suffisamment de zones en activité dans la première moitié de chaque manche, sinon vous risquez plus facilement de devoir en démanteler une !

#### PARTENAIRES :



LAUNCHBOOM

### L'AVENTURE CONTINUE !

VOUS AVEZ ADORÉ CONSTRUIRE DES ROBOTS DANS ROBO RESCUE - ORIGINS ? LEUR VOYAGE NE FAIT QUE COMMENCER. DANS LE JEU DE SOCIÉTÉ ROBO RESCUE, GUIDEZ VOS ROBOTS DEPUIS MARS GRÂCE À DES MOUVEMENTS PROGRAMMÉS ET À LA COLLECTE DE RESSOURCES.

UNE AVENTURE RÉCONFORTANTE OÙ DES ROBOTS NOSTALGIQUES COURENT VERS LEUR FOYER !



SCANNEZ POUR DÉCOUVRIR VOTRE PROCHAINE MISSION

