

MECHANIMALS

Règles du jeu

François Berdeaux
Apolline Étienne



Vous incarnez un animal robotique engagé dans une course légendaire.

Largué sur une terre inconnue, vous devrez atteindre la dernière Balise.

Mais pour celà, il vous faudra déjouer les attaques de vos adversaires, tirer parti des terrains en partant en exploration et optimiser votre équipement.

Crédits

Auteur : François Berdeaux

Illustratrice : Apolline Étienne

Graphiste : Alexis Vanmeerbeeck

Relectrice : Marie Nicot

But du jeu

Parcourez toutes les **tuiles Balises dans l'ordre** et soyez le premier ou la première à atteindre la **dernière tuile Balise.**

Principe du jeu

Votre Mechanimal est capable :

- d'**explorer,**
- de **se déplacer,**
- et d'utiliser son **équipement**.

Chacune de ces actions nécessite un jeton Énergie. Au début de chaque tour, vous ne pourrez en défausser que deux ou trois.

À vous de bien gérer votre température afin d'**éviter la surchauffe !**

Matériel

35 tuiles Terrain

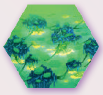
Recto / verso, chaque face apparraissant:



Ruine (12x)



Désert (11x)



Forêt (12x)



Magma (12x)



Montagne (11x)



Bulle de réparation (12x)

6 plateaux Mechanimals

Face Recto

Face Verso Expert !

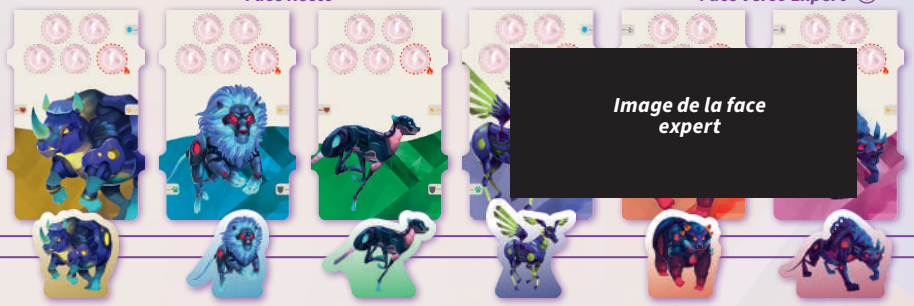


Image de la face expert

6 standees Mechanimals avec socle

24 cartes Équipement



27 cartes Équipement Expert !



50 jetons Énergie



4 tuiles Balises



3 cartes aides de jeu

1 règle de jeu

15 jetons Balises

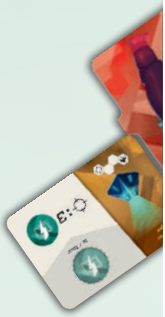


Mise en place

Déterminez au hasard le premier joueur.

Tuiles Terrain

- **Mélangez** les tuiles Terrain, puis formez 2 pioches accessibles à tous. A
- **Placez** au centre de la table autant de tuiles Terrains que de joueurs afin de **constituer une ligne de départ.** *(ici, à 4 joueurs)* B



Plateaux Mechanimals

Chaque joueur prend un plateau Mechanimal qu'il place face recto visible devant lui. C

Standees Mechanimal

Chaque joueur récupère le standee Mechanimal lié à son plateau Mechanimal.

Le premier joueur place son standee Mechanimal sur une des tuiles Terrain de la ligne de départ. Suivi, dans le sens horaire, des autres joueurs. D



F

Jetons Énergie et jetons Balises

Disposez les jetons Énergie et les jetons Balises sur la table, afin qu'ils soient accessibles à tous. E

Tuiles Balises

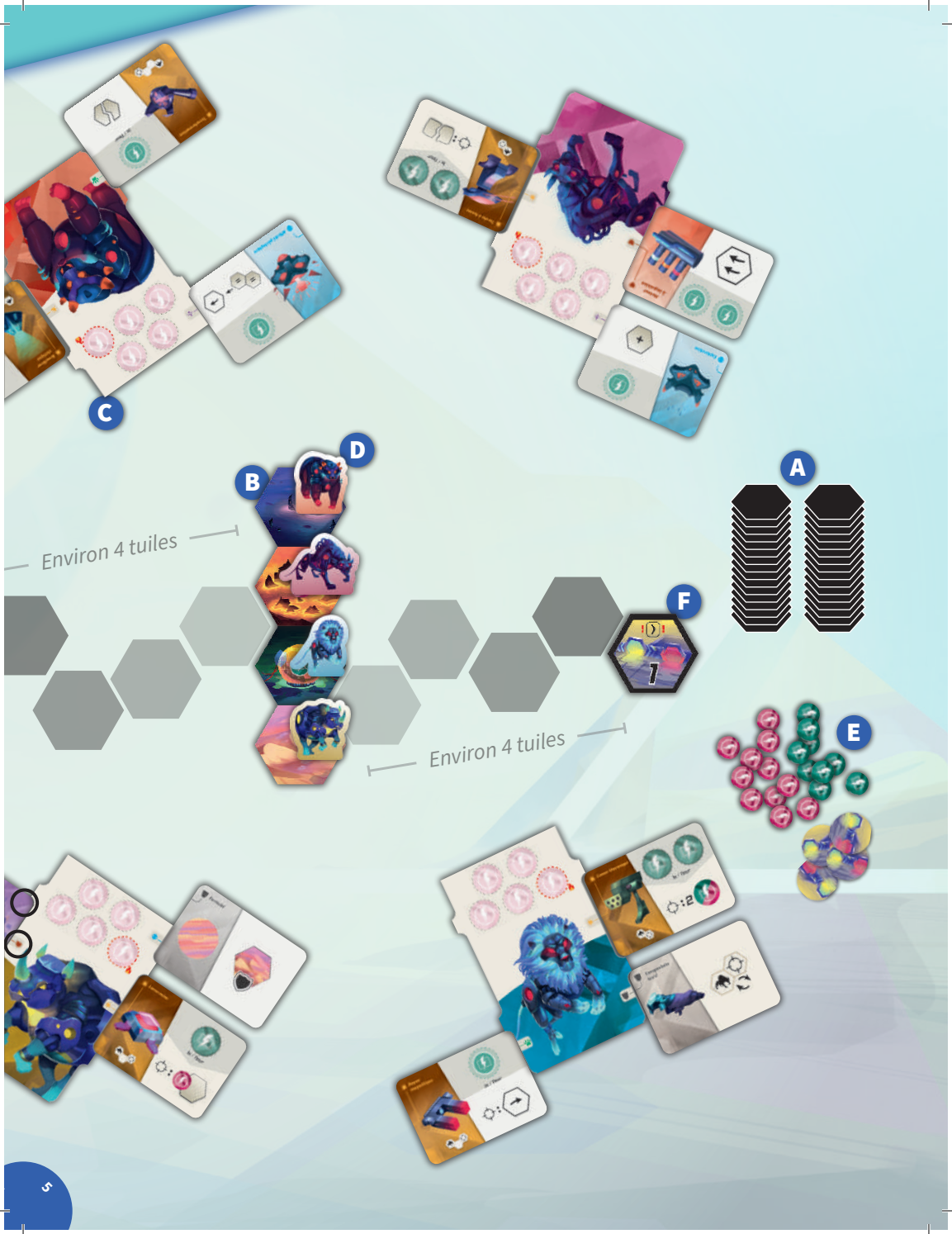
- **Placez** les **Balises 1 et 2** de part et d'autre de la ligne de départ, approximativement à **4 tuiles de distance.** F
- **Rangez** les **Balises 3 et 4** dans la boîte.

Cartes Équipement

- **Rangez** les cartes Équipement Expert dans la boîte. (!)
- **Mélangez** le reste des cartes Équipement.
- Chaque joueur choisit face cachée **3 cartes correspondant aux équipements utilisables** par son plateau Mechanimal. Ensuite, il les positionne face visible aux endroits dédiés. G
- **Rangez** le restant des cartes Équipement dans la boîte.



G


C
D
B
Environ 4 tuiles
A
F
E
Environ 4 tuiles

Tour de Jeu

À tour de rôle, dans le sens horaire, effectuez ces 2 phases:

Phase 1 : Refroidissement

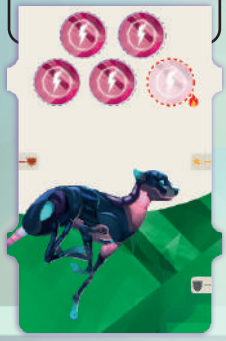
Retirez des jetons Énergie

de votre **plateau Mechanimal**

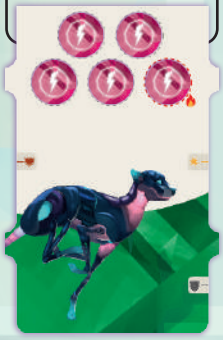
et/ou

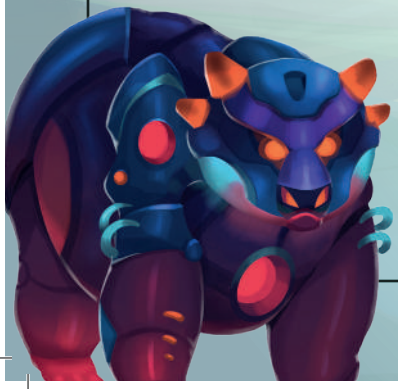
de vos **cartes Équipement**.

-3 jetons
si vous n'êtes **pas en surchauffe.**



-2 jetons
si vous êtes **en surchauffe.**





Vous pouvez jouer
tant que vous p
Vous devez termi

A. Utiliser une carte Équipement



1. Payez le coût

La zone de coût doit être entièrement vide pour pouvoir réaliser l'action.
Remplissez entièrement la zone de coût du nombre de jetons verts indiqué, plus les éventuels coûts supplémentaires.



2 jetons verts.



Effet permanent gratuit.



1 jeton vert +
se défausser d'une carte Équipement.



1 jeton vert +
1 jeton rouge à poser sur le plateau Mechanimal.

2. Appliquez l'effet

Les effets sont expliqués en dernière page de ces règles.

Précision: on ne peut pas appliquer l'effet d'une carte sur elle-même.

Phase 2 : Actions

ouer autant d'actions que vous le désirez, dans l'ordre de votre choix,
ous pouvez poser des jetons Énergie sur des emplacements libres.
erminer entièrement une action avant d'en entreprendre une autre.



B. Explorer



1. Payez le coût

Posez 1 jeton Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal.

2. Explorer

Choisissez 1 terrain sur l'une des deux pioches et posez-le en jeu, adjacent à un autre terrain, à **une portée de 1 ou 2** *(voir page 9)*.

Vous pouvez décider de retourner le terrain pioché mais vous serez alors contraint de le poser sur la face révélée.

C. Se déplacer



1. Payez le coût

Posez 1 jeton Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal.

2. Se déplacer

Déplacez votre Mechanimal sur un terrain **libre** adjacent.

Appliquez l'effet du terrain.

Exemple : *Mechanimal Lion, à son tour,*

Phase Refroidissement

Retire *3 jetons Énergie car il n'est pas en surchauffe au début de son tour: 2 jetons Énergie rouges de son Mechanimal et 1 jeton Énergie vert d'une de ses cartes.*



Phase Actions

1. *Explore un magma (1 rouge sur le plateau)*
2. *Explore un désert (1 rouge sur le plateau)*
3. *Se déplace sur le magma (2 rouges sur le plateau : 1 pour le déplacement + 1 pour le malus de terrain)*
4. *Utilise la patte tout terrains (1 vert sur la carte) pour gagner un déplacement et enlever un rouge du plateau.*



Notions de jeu

Jetons Énergie



Les jetons Énergie rouges se posent sur votre plateau Mechanimal.



Les jetons Énergie verts se posent sur vos cartes.

Plateau Mechanimal

Chaque plateau Mechanimal possède 2 faces :
Recto, pour vos premières parties,
Verso, pour les joueurs experts. *(voir page 11)*

Emplacements des jetons Énergie.

Zone de surchauffe.



Emplacement des cartes Équipement, lié chacun à une catégorie.

Pouvoir sur la face Expert.

Cartes Équipement

Chaque carte est divisée en 3 zones :

Coût: posez le nombre de jetons Énergie verts indiqué pour activer la carte. Payez parfois un coût supplémentaire (pose de jeton, défausse de cartes, etc.).

Effet : appliquez l'effet d'activation.

Identification : contient le nom, l'illustration et la catégorie de carte.

Identification.



Coût / Emplacement du ou des jetons Énergie.

Effet.

Catégories de cartes

Vous ne pouvez poser qu'une carte par emplacement.



Moteurs : permettent des déplacements.



Blindages : assurent des protections.



Affinités : permettent d'enlever des jetons Énergie grâce à certains terrains.



Compétences : symbolisent votre connaissance des terrains.



Pattes : offrent des déplacements en fonction des terrains.

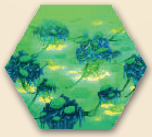


Armes : handicapent vos adversaires à portée de tir.

Tuiles Terrain

L'effet des tuiles Terrain est **résolu dès que le Mechanimal arrive ou passe dessus.**

Précision : les terrains de la ligne de départ ne donnent ni bonus ni malus quand vous posez votre standee au début de la partie.



Forêt



Ruine



Désert



Magma

Malus : posez 1 jeton Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal.



Montagne

Malus : posez 2 jetons Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal.



Bulle de réparation

Bonus : retirez 1 jeton Énergie vert d'une de vos cartes.

Cartouche spécifique au mode expert : voir page 11.

Portée

La portée se calcule toujours sur des terrains déjà explorés et donc posés.

La portée est une distance maximum, toutes les valeurs inférieures sont valables.

Exemple : portée de 3.



Attaque

Les Mechanimals qui n'ont pas encore commencé la course sont protégés de toutes formes d'interactions (armes, déplacement, etc.).

Lors d'une attaque :

- S'il y a un choix à faire, c'est l'attaquant qui décide.
- Un jeton Énergie rouge ne peut pas se poser sur la zone de surchauffe si d'autres emplacements sont libres.
- Un Mechanimal déplacé par une arme ne prend ni les bonus ni les malus du terrain sur lequel il arrive.
- Vos armes ne peuvent pas cibler votre Mechanimal ou le terrain sur lequel il est posé.

Notions de jeu

Tuiles Balises

Explorer :

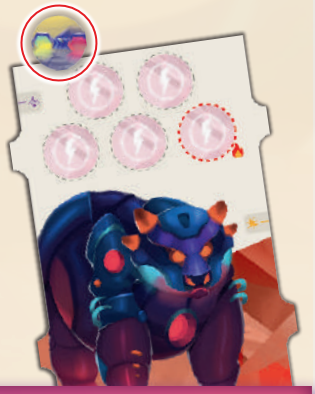
- **Pour relier une tuile Balise,** vous devez poser un terrain de manière à ce que celui-ci touche la Balise.
- **Repositionnez alors la Balise** pour la placer adjacente et dans la continuité du terrain nouvellement exploré.



Se déplacer :

Après avoir traversé une tuile Balise, posez un jeton Balise sur l'emplacement prévu sur votre plateau.





Aucun Mechanimal ne peut stationner sur une Balise.

Si vous finissez un déplacement sur une Balise, vous gagnez un déplacement bonus obligatoire.



Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un Mechanimal atteint la dernière Balise après avoir parcouru **toutes les Balises dans l'ordre.**



Une fois les règles assimilées, ajoutez des Balises. Placez, selon la durée de partie désirée, 2, 3 ou 4 Balises sur la table. Plus elles seront éloignées de la ligne de départ, plus la partie sera longue. Vous pouvez faire preuve de créativité dans leur disposition.

Variante Expert

Mise en place

- Choisissez un plateau Mechanimal et placez-le devant vous, face Expert.
- Une fois les trois cartes de base sélectionnées, mélangez le reste du paquet de base dans le paquet Expert (!) et formez une rivière de trois cartes à côté de la pioche.

Principe

Gestion de cartes : chaque Mechanimal commence avec trois cartes mais **pourra en équiper jusqu'à six.**

Remarques :

- *Vous ne pouvez pas garder de cartes en main.*
- *Si vous remplacez une carte Équipement qui possède des jetons Énergie, ces derniers sont défaussés avec la carte.*

Pouvoir : chaque Mechanimal possède un pouvoir qu'il peut activer une fois par tour gratuitement.



La Bulle de réparation s'enrichit d'une nouvelle fonction, vous pouvez au choix :

- Enlever un jeton Énergie vert d'une de vos cartes.

OU

- Piocher deux cartes de la rivière, une pour votre Mechanimal et une pour la défausse. Reconstituez alors la rivière depuis la pioche. Vous pouvez également piocher la première carte de la pioche si aucune carte de la rivière ne vous convient.

Variante Équipe

Mise en place

Placez 4 Balises selon votre créativité. Plus elles seront éloignées, plus la partie sera longue.

Principe

Formez des équipes de 2 Mechanimals.

Soit 2 équipes pour 4 joueur·euses ou 3 équipes pour 6.

Les 2 Mechanimals d'une même équipe jouent leur tour en même temps et peuvent se concerter. Les Balises peuvent être atteintes dans n'importe quel ordre.

Objectif

Être la première équipe à collecter **4 Balises différentes, peu importe l'ordre.**

Variante 5 ou 6 joueurs

Mise en place

Répartissez 4 Balises à une portée approximative de trois terrains de la ligne de départ.

Principe

Les Balises peuvent être atteintes dans n'importe quel ordre.

Objectif

Être le ou la première à collecter **3 Balises différentes, peu importe l'ordre.**

Iconographie

Énergie

Posez 1 jeton Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal.

Retirez 1 jeton Énergie rouge de votre plateau Mechanimal.

Posez 1 jeton Énergie vert sur l'une de vos cartes Équipement.

Retirez 1 jeton Énergie vert de l'une de vos cartes Équipement.

Posez au choix, 1 jeton Énergie rouge sur votre plateau Mechanimal, ou 1 jeton Énergie vert sur l'une de vos cartes Équipement.

3 Retirez 3 jeton Énergie rouge de votre plateau Mechanimal si votre Mechanimal est sur du Magma.

Déplacement

Faites autant d'action Se déplacer que le nombre de flèche:

Gagnez 1 déplacement si votre Mechanimal est sur du Magma ou une Montagne et retirez 1 jeton Énergie rouge de votre plateau Mechanimal.

Gagnez 2 déplacements si votre Mechanimal est sur un Désert.

Piochez deux cartes de la rivière, une pour votre Mechanimal et une pour la défausse.

Défaussez 1 carte Équipement.

Armes

: Appliquez l'effet sur un adversaire à portée.

Défaussez 1 tuile Terrain en jeu. Si un Mechanimal est présent sur ce terrain, vous devez choisir un terrain adjacent libre pour le déplacer, sans appliquer de bonus ou de malus de terrain, sinon vous ne pouvez défausser le terrain.
Il est possible de créer des îlots de terrains séparés des autres.

Posez 1 jeton Énergie rouge sur un terrain libre. Le prochain joueur qui passe dessus doit le récupérer.

Blindages

Vous êtes protégé de l'effet qui vous cible.

Vous êtes protégé de tous les effets lorsque vous vous trouvez sur une tuile Ruine.

Vous pouvez terminer votre déplacement, en payant son coût au préalable, sur le même terrain qu'un autre Mechanimal. Ce dernier est alors placé sur le terrain que vous venez de quitter. Vous ne pouvez pas déplacer un adversaire invisible.

Compétences

Explorez 1 terrain.

Gagnez un déplacement si votre Mechanimal se trouve sur deux terrains adjacent de même type.

Vous pouvez retourner la tuile Terrain piochée et choisir l'une des deux faces.