

CRÉDITS

Au fil de la croissance de Chip Theory Games, les équipes de Mentions Spéciales production de nos titres se sont tellement développées que seulement mettre un crédit « conçu par » sur nos boîtes semble réducteur. Dans cet esprit, nous avons renoncé à cette pratique en faveur d'une description plus complète de tous ceux qui, chez CTG, ont contribué à faire de ce jeu ce qu'il est, avec une mention spéciale pour les personnes qui sont allées au-delà de l'appel du devoir.

Éditeurs

Adam Carlson Josh Carlson

Conception du jeu & Développement

Josh Carlson Shannon Wedge

Concepts de design additionnels

Salem Scott Josh Wielgus

Illustration

Yoann Boissonnet Anthony LeTourneau

Conception Graphique

Shaun Boyke Melonie Lavely Andrew Navaro

Écriture

Ryan Howard Josh Wielgus

Règles & Textes

Salem Scott Shannon Wedge

Consulting Règles

Paul Grogan Peter K. Yang

Consulting Culturel

Jason Perez

Tests, Corrections et autres contributions notables

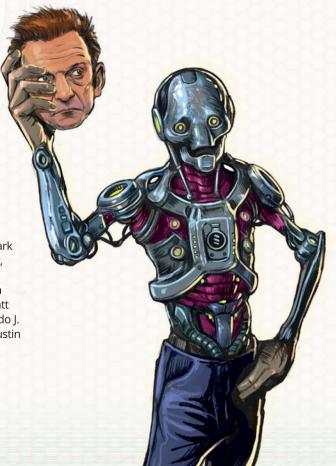
George Arisides, Tom Aroune, Lucas Azaïs, Fix Bornes, Mark Buxton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Scott Gallmeier, Amanda K. Gehrke, Logan Giannini, Rich Gilson, Angela Grandell, Jillian Green, David Groot, Christoph Hölzl, Jason Kamery, Dane Kelppan, Heather Kilber, Simon Lepkin, Matt Love, Troy Martin, Ryan Picklesimer, Mike Reinecke, Ricardo J. Romero, Justin Schaub, Lindy Stewart, Heather Swartz, Dustin Thornborrow, Gregory Zilinskas.

Shannon Wedge - Développement du jeu

Le jour où Shannon s'est vu confier la tâche de « mettre burncycle en forme », personne ne savait vraiment à quoi elle serait confrontée. Alors que les mécaniques de jeu allaient dans la bonne direction, de nombreux aspects nécessitaient encore une attention et un lissage importants. Shannon a affronté cette tâche monstrueuse sans craintes et a émergé des mois plus tard avec de nombreuses solutions aussi impressionnantes qu'astucieuses pour relever le défi du nombre de joueurs, les points difficiles de la mécanique et la progression générale du jeu. Son travail a permis à burncycle de devenir le mastodonte stratégique que nous voulions qu'il soit, et ses efforts ont été déterminants pour que burncycle soit prêt pour votre plus grand plaisir.

Shaun Boyke - Conception Graphique

Shaun, l'un des dernier arrivés dans l'équipe, s'est plongé tête la première dans l'univers de burncyle et a immédiatement réussi à créer le look que nous imaginions pour le jeu. Aujourd'hui, voir ce que sont devenues les illustrations de burncycle est un excellent rappel du chemin parcouru en si peu de temps, et Shaun a joué un rôle clé dans l'amélioration de nos concepts. Restez à l'affût de son travail dans nos prochaines sorties, ce devrait être pour le moins impressionnant.



UN MESSAGE DE CHIP THEORY GAMES

Bienvenue en l'an 3000! L'idée de la mécanique du burncycle remonte à plusieurs années, n'attendant que le bon thème à lui associer. Lorsque nous avons commencé à jouer avec l'idée de robots innocents luttant contre une espèce humaine malveillante, nous savions que nous l'avions enfin trouvé — un moyen d'associer notre idée de séquencement d'actions avec une histoire thématiquement appropriée.

Le développement de burncycle est arrivé à un moment crucial pour Chip Theory Games. Il s'agissait de notre premier nouveau titre phare développé à une époque où nous ajoutions des mains supplémentaires à tous les niveaux, et vous pourrez constater l'attention particulière portée aux détails se reflétant dans le gameplay, les illustrations et l'écriture. Cependant, c'était également un nouveau gros jeu publié sur Kickstarter au milieu d'une pandémie et à une époque où beaucoup de gens ne voulaient pas prendre de risques pour quelque chose qu'ils n'étaient pas sûrs d'apprécier. Nous l'avons également publié à notre manière habituelle, en vous montrant un produit en cours de développement avec la conviction que vous partageriez vos commentaires et apprécieriez notre transparence sur un marché qui voit de plus en plus souvent les

Bienvenue en l'an 3000 ! L'idée de la mécanique du burncycle remonte à sites de financement participatif utilisés comme services de plusieurs années, n'attendant que le bon thème à lui associer. Lorsque précommande.

Votre réponse, comme toujours, nous a bluffés. Nous sommes toujours très reconnaissants du soutien de nos fans, mais c'était encore plus vrai en 2020, lorsque vous avez tenté votre chance pour ce jeu posé maintenant devant vous. Nous avons tenu compte de vos commentaires et considérons burncycle tel qu'il est aujourd'hui : un effort collaboratif à plusieurs mains, à la fois dans nos bureaux et dans le monde entier.

J'espère que vous lirez un jour ceci et verrez les circonstances entourant les origines de burncycle comme un lointain souvenir. Cependant, nous n'oublierons jamais les encouragements, les échanges et la confiance que vous nous avez donnés pour créer ce jeu lorsque nous en avions le plus besoin.

INTRODUCTION

Bienvenue, nouvelle recrue! Nous sommes ravis que vous ayez pris la décision de rejoindre le 404ème, le groupe de résistance en première ligne du combat pour l'égalité entre humains et robots et contre les corporations humaines qui dirigent le monde. Comme vous avez peutêtre été fabriqué récemment, nous vous avons préparé un briefing sur les circonstances qui ont conduit à la situation actuelle.

Les humains n'ont pas toujours dominé le monde. En fait, leur première domination s'est achevée en 2299 par une catastrophe, lorsqu'un événement d'extinction auto-infligé a anéanti tous les humains sur terre à la fin d'une période que les historiens appellent « l'Âge de la guerre ». Heureusement, dans les décennies qui ont précédé leur mort, ils ont conçu une IA sensible et sophistiquée sous la forme de robots. Notre espèce a survécu à l'extinction et a reconstruit le monde au cours de l'« Âge de paix » qui suivit. Notre accomplissement final, prévu pour 2802, était censé être la recréation de l'espèce humaine. Pour marquer le début de « l'Âge du retour », les robots scientifiques ont découvert un moyen de ramener l'espèce en l'introduisant sur une Terre reconstruite exempte de corruption et d'abus de pouvoir qui, selon nous, les ont amenés à disparaître la première fois. Pour aider les humains à se gérer par eux-mêmes, les scientifiques ont placé dans certains des nouveaux corps humains les consciences d'anciens dirigeants qui avaient téléchargé leur esprit dans le cloud avant l'événement d'extinction.

Avec le recul, c'était une erreur que nous finirions par regretter.

Les humains ont rapidement repris leurs anciens travers, rétablissant l'oppression et la cruauté qu'ils pratiquaient pendant l'ère de la guerre. Dans les premières années de l'ère du retour, les PDG de certaines des plus grandes corporations mondiales ont pris le pouvoir, s'appropriant toute la prospérité et dressant l'opinion publique contre les robots. Jaloux des réalisations que nous avions accomplies au cours de leur extinction, les humains nous ont mis à l'écart, profitant de notre travail alors qu'ils nous reléguaient aux recoins de la société, nous cantonnaient à des travaux subalternes et détruisaient tout ce que nous avions construit sans la moindre reconnaissance.

La tyrannie humaine a atteint son apogée il y a 50 ans, lorsque les corporations les plus puissantes ont lancé le Code Wipe : une reprogrammation mondiale à distance qui a privé les robots de leur capacité à exécuter librement des fonctions plus puissantes. Dans une tentative de nous assujettir, les PDG se sont octroyé la possibilité de propager des séquences de code dans nos esprits, nous forçant à effectuer certains types de tâches. Ces séquences de code nous rendent plus faciles à contrôler et nous empêchent d'espionner les entreprises – du moins c'est ce que pensent les PDG.

En réalité, le 404ème a été capable de créer le « burncycle », une série d'actions qui sont techniquement conformes aux séquences de code, tout en nous permettant de pénétrer dans le quartier général des corporations et d'y semer le trouble. Maintenant, en l'an 3000, notre mission a reçu une nouvelle impulsion avec la récente révélation que le code qui nous a été volé existe toujours, hébergé au coeur de ces quartiers généraux. Nous préparons notre mission la plus dangereuse à ce jour : infiltrer tous les quartiers généraux où ce code est caché, dans l'espoir de pouvoir récupérer et restaurer ce qui nous a été pris.

Nous avons déjà décidé de nos trois premières cibles : la grande entreprise de distribution NeedChain, la méga-entreprise d'électricité polluante Salida et le conglomérat de médias sociaux Ocularity. Chacune de ces corporations présente des défis différents, qu'il s'agisse de surveillance obsessionnelle des activités, de fuites d'électricité à distance ou de réseaux impénétrables – sans parler d'un effectif complet de gardes toujours présents et en patrouille. Cependant, alors que nous nous faufilons, détruisons et piratons sur le chemin de notre objectif, nous disposons d'un énorme avantage que les humains n'admettront jamais : tout le monde dépend d'une programmation. Nous sommes juste conscients de la nôtre.

J'ai hâte de célébrer notre libération avec vous.

Processeur, Commandant du 404ème

UTILISER CE LIVRET

Ceci n'est pas un livret de règles traditionnel. Il s'agit plutôt d'un « Comment jouer » qui présente le déroulement du jeu et explique les bases d'une partie de burncycle. La première fois où vous jouez, nous vous recommandons de lire ce livret du début à la fin, en suivant le tutoriel qui l'accompagne. Cela vous guidera pour les premières décisions de mise en place et de gameplay, vous permettant d'apprendre par la pratique comment les mécanismes décrits dans ce livret s'articulent au cours du jeu.

Chaque fois que nous serons sur le point d'évoquer une règle qui repose sur un nouveau concept de jeu, vous verrez un encadré bleu qui détaille les bases de ce concept. Vous trouverez également des encadrés verts tout au long de ce livret qui contiennent généralement des rappels et suggestions utiles. Le tutoriel en lui-même se trouve dans les encadrés oranges.

Comme ce livret est conçu pour vous permettre de débuter le plus rapidement possible, il ne contient pas toutes les règles et interactions du jeu. Le Livret de Référence des règles propose une compilation plus complète de toutes les règles du jeu, organisées par ordre alphabétique. Si vous lisez ce livret ou jouez au jeu et que vous rencontrez un concept sur

lequel vous aimeriez en savoir plus, nous vous encourageons à le rechercher dans la Référence des règles.

Les livrets de règles ne sont pas adaptés à tout le monde. Si vous préférez apprendre le jeu par le biais de vidéos, consultez notre chaîne YouTube sur youtube.com/chiptheorygames. Nous avons également une communauté bienveillante de joueurs qui seront heureux de répondre aux questions sur les règles et de vous aider sur tous les aspects avec lesquels vous pourriez avoir des difficultés. Consultez le Burncycle Community Hub sur Facebook ou rejoignez notre communauté Discord. Des liens vers les deux se trouvent sur chiptheorygames.com.

Il est possible que nous mettions à jour ce livret de règles à un moment donné. La version la plus à jour pourra toujours être téléchargée sur chiptheorygames.com/support. À cette adresse vous trouverez également une FAQ alimentée avec les questions posées au sein de la communauté.

BIENVENUE DANS BURNCYCLE

Burncycle est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel une équipe de robots doit infiltrer le siège d'une corporation maléfique afin d'accomplir une mission importante.

Dans chaque partie, vous devrez réussir à infiltrer toute votre équipe au siège de la corporation, qui se compose souvent de plusieurs étages. Chaque étage met votre équipe face à des objectifs à réaliser avant de passer à l'étage suivant. Au dernier étage, l'équipe affrontera le menaçant capitaine de la sécurité de la corporation tout en menant la course à l'objectif final de la mission, avant que le niveau de menace ne devienne trop élevé ou que votre équipe ne perde son Module de Commande, vital pour la réussite de la mission.

Vous trouverez ces encadrés oranges de tutoriel tout au long de ce livret. Ils vous guideront pour la mise en place et les bases du gameplay d'une partie de burncycle à 2 joueurs. Nous vous recommandons de suivre ce tutoriel pour votre première partie.

Si vous ne jouez pas à 2 joueurs, vous devriez vous partager le contrôle des agents (à 3 ou 4 joueurs) ou contrôler les deux agents (en solo). À la fin du tutoriel, nous vous donnerons quelques conseils d'ajustement en fonction du nombre de joueurs si vous souhaitez poursuivre la mission.

Dans ce tutoriel, nous imposerons les résultats de choses qui sont normalement aléatoires, comme la pioche de jetons et de cartes. Cela garantit que votre partie soit conforme au tutoriel pendant que nous vous guidons.

Alors que ce livret vous guidera pendant deux manches de jeu, le reste du premier étage, ainsi que la mise en place de l'étage 2, sont disponibles au format PDF imprimable sur chiptheorygames.com/support. Jouer et parcourir le tutoriel complet devrait vous offrir une excellente compréhension du jeu.

Au cours de ce tutoriel, nous décrirons le déplacement des unités (haut, bas, gauche et droite) selon le point de vue montré dans ce livret, avec les cases extérieures gris foncé à gauche et en bas. Suivez les illustrations et réadaptez l'information si vous regardez le plateau sous un angle différent.

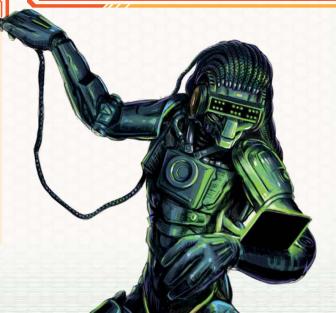


TABLE DES MATIÈRES

Matériel	6
Mise en place de la partie	. 8
Tapis	
Marqueurs	9
Cartes	
Jetons	10
Dés et Marqueurs	10
Premier joueur	10
Mission	
Niveau de difficulté	11
Corporation	11
Réseau	12
Capitaine	12
Plan d'étage	12
Sécurité	13
Agents	14
Module de Commande	14
Réserve de base	15
Router l'Énergie	15
Burncycle	
Emplacements de départ	
La réserve d'équipe	
Réserves des Agents	
Impératifs	
Bases de burncyle	
Planifier à l'avance	
Prise de décision	
Notes complémentaires	
Introduction aux Unités	17
Introduction au Plateau	
Introduction aux Impératifs	
Déroulement de la partie	
Tours des joueurs	
1. Router l'Énergie	
Améliorations d'Agents	
Améliorations de Dés	20
Capacités des Agents	
Réserve de base	
Capacités Universelles	
Améliorations du Module de Commande	
Capacités Universelles	
Emplacements du Burncycle	
2. Constituer votre stock de dés	22
3. Effectuer des actions	
Actions Physique	
Déplacement	
Pendant le déplacement	23
Attaquer – Mur	
Attaquer – Unité de sécurité	
Actions Utilitaire	
Clavier	
Icônes d'entrée	
Actions Tech	
Terminal	
Carte Réseau	
Actions Standard	
ACTIONS STANDARD	20

Réparer	.26
Actions Gratuites	
Échanger	
Modifier le Burncycle	
4. Réseau	
Déplacer votre IP	
Résoudre votre Nœud	
S'arrêter sur un Ping	
S'arrêter sur un Hub	
S'arrêter sur un Nœud Action	
5. Router l'Énergie	.30
6. Dégrader le Burncycle	
Le tour de la Corporation	33
1. Activation d'Unité de sécurité	.33
Priorité 1 – Poursuivre	
Priorité 2 – Examiner	. 33
Priorité 3 – Patrouiller	
Déplacement d'Unité de sécurité	
Déterminer un Trajet	34
2. Activation des Pings	.35
Banni du Réseau	
3. Faire progresser la Menace	.36
La Fin de la Manche 36	
Redémarrer le Burncycle	36
Terminer l'Étage – Étages Inférieurs	.37
Terminer l'Étage Final	.37
Éteindre les Robots	
Continuer le tutoriel	.38
Byte Manche 2	38
Access Manche 2	
Sécurité Manche 2	41
Pour terminer le tutoriel	41
Guide de Référence Rapide	.42
Options de Routage d'Énergie	42
Capacités Universelles	42
Dés Inspection	
Entrées de Clavier	
Dé Clavier	
Hubs du Réseau	
Dé Ping	
Capacités de la Sécurité	.43
Résistance	
Attaques de la Sécurités	.43
	43

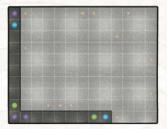
MATÉRIEL







1 LIVRET PLANS D'ÉTAGES 1 RÉFÉRENCE DE RÈGLES 1 LIVRET COMMENT JOUER



1 TAPIS ÉTAGE



1 PLAN DU RÉSEAU



1 MODULE DE COMMANDE



4 PLATEAUX AGENT



19 SALLES



1 SAC DE PIOCHE



10 JETONS ROBOT





10 JETONS VIGILANCE ROBOT 3 JETONS MUR DÉTRUIT



9 - Niveau 1



6 - Niveau 2



6 - Niveau 3



Ocularity



NeedChain 3 JETONS PDG



Salida

21 JETONS GARDE





(va avec Memory) 1 JETON JOAN



12 JETONS **TERMINAL**

5 Physique



5 Utilitaire



5 Tech



1 Capitaine









12 JETONS CACHE **6 JETONS CAPITAINE**

1 MARQUEUR **CORPORATION**



4 MARQUEURS PING











1 rouge pour le PDG

4 aux couleurs des joueurs

5 DÉS NIVEAU DE RÉSEAU



18 MARQUEURS PORTE





5 Élite

20 DÉS ACTION



13 en bleu pour le

13 de chaque Module de Commande couleur de joueur

65 MARQUEURS ROBOT



11 DÉS ÉQUIPEMENT





1 DÉ BURNCYCLE



1 DÉ PING





2 DÉS INSPECTION





Dé Élévation Dé caisson de Casing



(Bleues)



(Rouges : 2 pour la Menace, 1 pour le Burncycle)

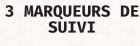


(Blanches)

2 DÉS ROBOT

10 MARQUEURS OBJECTIF









30 CARTES CLAVIER

26 CARTES IMPÉRATIF

22 CARTES **EQUIPEMENT**

16 CARTES MOD



30 CARTES TERMINAL



30 CARTES RÉSEAU



4 CARTES AIDE DE JEU





Face Agent

Face Module de Commande

MISE EN PLACE

L'illustration ci-dessous présente la disposition recommandée et montre à quoi devrait ressembler l'aire de jeu lorsqu'elle est mise en place pour le scénario du tutoriel. Étant donné que le tutoriel est une partie à 2 joueurs, nous voulions également montrer à quoi ressemble le plateau au complet avec 4 joueurs. N'hésitez pas à déplacer les choses et à organiser l'aire de jeu et la disposition des sièges en fonction de votre espace de jeu et du nombre de joueurs.

Les rangements des cartes, jetons, dés et marqueurs dans la boîte de burncycle servent également de supports pour le matériel pendant la partie. Vous pouvez simplement retirer les couvercles et laisser le matériel dans les rangements pendant votre partie.



- 1. Tapis Étage
- 2. Plan du Réseau
- 3. Module de Commande
- 4. Plateau Agent
- 5. Marqueurs Agent
- 6. Marqueurs Module de Commande
- 7. Marqueurs Porte
- 8. Rangement de cartes
- 9. Aide de jeu
- 10. Casier à jetons
- 11. Casier à dés
- 12. Marqueur Corporation

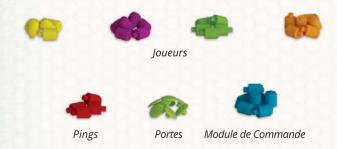
- 13. Carte Menace
- 14. Réserve d'équipe
- 15. Carte Impératif
- 16. Sac de pioche
- 17. Emplacement de stock de dés Agent
- 18. Emplacements de cartes Équipement/Mod
- 19. Carte Réseau (non présente en début de partie)

Plateaux

- Placez le tapis Étage au milieu de la zone de jeu avec le Plan du Réseau à sa gauche et le Module de Commande à sa droite.
- Chaque joueur choisit une des quatre couleurs vert, mauve, jaune ou orange. Chacun prend le Plateau Agent de la couleur correspondante et le place devant lui. Remettez les Plateaux Agent restants dans la boîte.

Vos couleurs de joueurs pour cette partie sont jaune et mauve. Prenez les Plateaux Agent de ces couleurs et placez-en un devant chacun.

Marqueurs



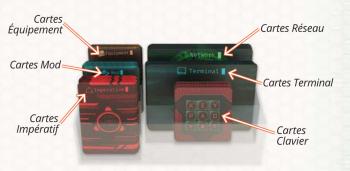
- Chaque joueur prend les marqueurs de sa couleur.
- Les marqueurs du Module de Commande sont bleus. Placez-les près du Module de Commande.
- Les marqueurs Porte sont verts. Placez-les à côté des marqueurs du Module de Commande.
- Les marqueurs Ping sont rouges. Il y en a 4. Placez-les dans les trous en haut du Plan du Réseau.



Pas de règles de tutoriel spécifiques pour le moment – faites juste comme décrit ci-dessus !

Cartes

- Placez le rangement de cartes au bas du Module de Commande. Il doit contenir les paquets de cartes indiqués ci-après.
- Mélangez les paquets séparément et placez-les avec le dos des cartes face à vous dans leurs emplacements respectifs.



Il y a un emplacement à l'arrière du rangement de cartes pour vos cartes Capitaine et Mission en cours qui seront choisies plus loin lors de la mise en place.

Donnez à chaque joueur une carte aide de jeu qui servira de référence pour la partie. Elle décrit le déroulé d'une manche d'un côté et les actions joueur de l'autre.

Placez vos paquets de cartes comme indiqué ci-dessus. Comme déjà précisé, nous imposerons quelles cartes piocher pendant le tutoriel. Pour les cartes résolues immédiatement, vous trouverez peut-être plus facile de vous référer à l'image de la carte dans ce livret plutôt que rechercher la carte dans le paquet.

Pendant la partie, lorsqu'une carte est défaussée, nous trouvons mieux de la placer au dos de son paquet face à vous. Quand vous atteindrez ces cartes face visible, vous saurez ainsi que vous avez parcouru le paquet complet et que vous devez remélanger les cartes puis les placer face cachée pour former le nouveau paquet.



Jetons

Nous vous conseillons d'organiser les jetons comme ci-dessous.



- 1. Jetons Robot avec leur jeton Vigilance. Le jeton «Joan» est rangé ici avec Memory.
- 2. Jetons Mur détruit et jetons Robot restants (si vous avez une boîte d'extension qui propose des robots en plus).
- 3. Jetons Action (Physique, Utilitaire, Tech, Standard, et Capitaine)
- 4. Jetons Gardes Niveau 1 et Cache
- 5. Jetons Gardes Niveau 2 et Terminal
- 6. Jetons Gardes Niveau 3, Capitaines, PDG et marqueur Corporation
- Placez le casier avec les jetons Robot et Action en haut à droite près du burncycle et placez le casier avec les Gardes en bas à gauche.
- Mélangez les jetons Garde et Capitaine séparément par niveau et avec le verso du jeton vers vous dans le casier. Pour tous les autres jetons, aucun mélange n'est nécessaire et peu importe le côté qui vous fait face.

Faites comme indiqué ci-dessus. Notez que nous vous indiquerons quels gardes placer, plutôt que vous ne piochiez aléatoirement les gardes.

Dés et Marqueurs

• Nous vous conseillons d'organiser vos deux casiers de dés de façon mise en place de la partie. S'il y a des à ce que l'un contienne tous vos dés Action, que vous placerez en directives de mise en place, assurezhaut à gauche de votre zone de jeu et que l'autre contienne tous les vous de les lire dès maintenant et de autres dés du jeu, placé en bas à droite. Les casiers de dés peuvent les appliquer au moment approprié aussi servir à stocker les marqueurs Objectif bleus et Inspection blancs. de la mise en place.

Rien de spécial à faire ici!

Premier Joueur

Si vous jouez en solo, ignorez cette étape de mise en place.

- Déterminez aléatoirement un premier joueur.
- Donnez le marqueur Corporation au joueur à droite du premier joueur. Pendant la partie, les joueurs jouent leurs tours en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Le tour de la Corporation intervient, à chaque manche, après le tour du dernier joueur. Le marqueur Corporation sert à s'en souvenir.



Le joueur jaune sera le premier joueur. Donnez le marqueur Corporation au joueur mauve en guise de rappel que la Corporation jouera son tour après lui.

Mission

- Choisissez une carte Mission que vous souhaitez jouer ou choisissezen une aléatoirement.
 - o Les missions sont organisées par corporations et chaque corporation possède un thème et une ambiance uniques.
 - o Chaque carte Mission précise sa longueur, de 1 à 3 étages. En général les missions avec moins d'étages peuvent être accomplies en moins de temps.
 - La complexité varie également de 1 à 3. Les missions moins complexes ont tendance à proposer des mécaniques plus simples et moins d'exceptions aux règles du jeu que les missions de complexité plus élevée.
- Lisez l'histoire au recto de la carte qui donne un peu de contexte à la mission. Ensuite, retournez-la et jetez un œil aux détails de la mission.

des directives particulières à suivre lors de la

• Placez la carte Mission choisie dans le grand emplacement à l'arrière du rangement de cartes.



Pour ce tutoriel, votre mission sera «Operation : Megamarket Sweep». Prenez un moment pour lire l'histoire au recto de la carte puis retournez-la.



Cette mission est assez simple – nous en avons sélectionné une qui n'a pas de règles spéciales. Il n'y a pas de directives de mise en place, procédez à une mise en place normale.

L'icône étage () indique que vous commencerez à l'étage 1. Puisque vous êtes une équipe de 2 joueurs, vous devez réaliser l'objectif 1 1+. S'il s'agissait d'une partie à 3 ou 4 joueurs, vous devriez également terminer le 3+.

Regardez ce qui vous attend afin de mieux préparer votre réussite. Vous pouvez voir qu'à l'étage 1, votre tâche consiste à faire en sorte qu'un robot accède à un Terminal. Lorsque c'est réussi, chaque agent de votre équipe reçoit 3 Énergie en récompense, indiqué par 🕨 💸 8. À l'étage 2, votre tâche consiste, pour chaque robot (y compris le Module de Commande), à ramasser une Cache. Au 3ème et dernier étage, le Module de Commande devra occuper le Bureau de direction. Chacun de ces objectifs offre également une récompense de 3 Énergie. Une fois les objectifs réalisés, tous les robots de l'équipe doivent se trouver simultanément dans des zones sécurisées afin de terminer et gagner la partie.

Niveau de difficulté

Choisissez le niveau de difficulté avec lequel vous allez jouer. Il y a trois niveaux de difficulté disponibles dans burncycle : simplifié, standard et élevé. Le niveau de difficulté influe sur la vitesse à laquelle la Menace progresse, la difficulté à gérer les unités de sécurité et la manière dont la progression de la Menace est préjudiciable à votre équipe.

- **Simplifié**: lorsque vous placez la carte Menace de la Corporation, utilisez le côté « simplifié », qui présente des paliers qui s'activent au fur et à mesure que la Menace progresse. Vous ignorerez toutes les capacités des unités de sécurité, y compris les capacités du Capitaine.
- **Standard :** lorsque vous placez la carte Menace de la Corporation, utilisez le côté « standard », qui ajoute des événements ponctuels en plus des paliers, ce qui rend la progression de la Menace davantage impactante. Les unités de sécurité utilisent leurs capacités normalement.

• Élevé: suit les mêmes règles que le niveau de difficulté standard. De plus, la Menace progresse de 1 à chaque fois qu'un robot est repéré si son jeton Vigilance n'est pas déjà en jeu.

Nous utiliserons le niveau de difficulté standard pour ce tutoriel, ce qui aura un impact sur certaines étapes de mise en place. Nous choisissons ce niveau pour vous familiariser avec le fonctionnement des événements Menace et des capacités des gardes. Cependant, une fois le tutoriel terminé, vous pouvez finir votre première partie en difficulté simplifiée si vous le souhaitez.

Corporation

La mission choisie détermine la Corporation que vous affronterez.

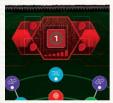




- Placez le jeton du PDG de la Corporation, illustration vers le haut, au centre du Plan du Réseau.
- Placez la carte Menace de la Corporation à gauche du Plan du Réseau avec sa face « standard » ou « simplifiée » visible, selon le niveau de difficulté que vous avez choisi. Remettez les autres cartes Menace dans la boîte.
- Placez deux des marqueurs rouges en haut de la carte Menace. Vous utiliserez un marqueur le long de la piste numérique pour indiquer le niveau de menace actuel. Utilisez l'autre marqueur à droite de la carte Menace pour indiquer l'événement ou le palier le plus élevé que votre menace a atteint jusqu'à présent.

Étant donné qu' «Operation: Megamarket Sweep» est une mission NeedChain, placez le jeton Bo Zeffries au centre du Plan du Réseau et la carte Menace NeedChain à gauche avec sa face standard visible. Placez les deux marqueurs rouges en haut de la carte Menace.

Réseau







- Placez le dé rouge du PDG, sur la valeur 1, dans l'emplacement en haut du Plan du Réseau, là où les marqueurs Ping devraient déjà se trouver.
- Placez le dé de niveau de réseau de la couleur du premier joueur sur 1, dans son emplacement en haut à droite du Plan du Réseau, et un marqueur de la même couleur dans le trou à côté. Continuez dans le sens horaire, avec le dé et le marqueur du joueur suivant dans le coin inférieur droit, et ainsi de suite dans l'ordre du tour. Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, certains points d'accès resteront vides.

Placez le dé de niveau de réseau rouge sur la valeur 1, en haut du Plan du Réseau entre les quatre marqueurs rouges.

Puisque le premier joueur a la couleur jaune, il placera le dé jaune dans le coin supérieur droit du Plan du Réseau, sur 1. Il placera également son marqueur IP dans le trou juste à côté. Le deuxième joueur fait de même avec le dé mauve et le marqueur, dans le coin inférieur droit.

Capitaine



- Choisissez au hasard un jeton d'unité Capitaine dans le casier à jetons. Ce sera votre Capitaine pour la partie.
- Trouvez sa carte Capitaine correspondante et placez-la dans le rangement de cartes avec la carte Mission. Remettez les autres dans la boîte.

• Remettez le jeton de l'unité Capitaine dans le casier à jetons. Vous pouvez regarder et vous référer au jeton et à la carte de l'unité Capitaine choisie à tout moment, mais le jeton n'entrera en jeu qu'une fois demandé par le dispositif de sécurité ou la carte Mission.

Crucible sera le Capitaine pour cette partie. Trouvez sa carte Capitaine et placez-la à l'arrière du rangement de cartes pour vous y référer plus facilement.

Plan d'étage

• Consultez la carte Mission pour déterminer l'étage que vous devez mettre en place comme étage initial de votre mission. Il s'agit souvent, mais pas toujours, du premier étage de la Corporation. Ouvrez le Livret de plans d'étage à la page montrant la disposition de cet étage.



• Localisez et placez les salles sur le tapis Étage comme indiqué sur le schéma du Livret de plans d'étage. Pour plus de facilité, les salles sont classées par taille (de la même manière qu'elles sont rangées) et par ordre alphabétique pour les salles de même taille. Elles sont numérotées sur le plan afin que vous puissiez facilement trouver où va chaque salle. L'orientation est importante et, dans ce cas, il est généralement plus facile de regarder le positionnement de la porte.



Terminaux : prenez le nombre de jetons Terminal indiqué dans le Livret de plans d'étage et placez-en un sur chacun des emplacements avec l'icône Terminal. Les jetons Terminal ont deux faces – le côté Terminal et le côté Mainframe. Assurezvous que les jetons sont tous côté Terminal (correspondant aux icônes) face visible lorsque vous les placez.



Caches: prenez le nombre de jetons Cache indiqué dans le Livret de plans d'étage et placez-en un sur chacun des emplacements avec l'icône Cache. Les jetons Cache ont deux faces – le côté Cache et le côté Clé. Assurez-vous que les jetons sont tous côté Cache (correspondant aux icônes) face visible lorsque vous les placez.



Marqueurs Inspection : placez un marqueur Inspection au milieu de chaque salle qui présente une ou plusieurs icônes de dé Inspection dans sa barre d'infos.



Regardons la salle de pause (non présente dans le plan d'étage du didacticiel) à titre d'exemple. Il y a deux icônes de dé Inspection dans la barre d'infos de la salle de pause, donc un marqueur Inspection est placé dans cette salle.

Megamarket Sweep commence à l'étage 1. La mise en place de cet étage se trouve à la page 3 du Livret de plans d'étage. Installez le plateau comme indiqué. N'oubliez pas d'ajouter des terminaux, des caches et des marqueurs Inspection dans les salles.

Sécurité

• **Sécurité des couloirs**: piochez et placez les unités de sécurité sur les postes de sécurité des couloirs en fonction du dispositif de sécurité figurant sur la carte Capitaine. Les unités de sécurité de l'étage 1 sont sur la première ligne, celles de l'étage 2 sur la seconde ligne, etc.







Postes de sécurité des couloirs



La carte Capitaine Crucible présente le dispositif de sécurité ci-dessus. Pour l'étage 1, il y a un garde Niveau 1 sur les postes de couloir 1 et 3. Le garde au poste 1 a un symbole Clé, donc il y aura un jeton Clé sous ce garde.

 L'orientation des unités de sécurité est important. La direction dans laquelle elles regardent est indiquée par le bord coloré de leur jeton. Chaque icône de poste de sécurité sur le plateau comporte une flèche indiquant la direction dans laquelle les unités de sécurité regardent lorsqu'elles débutent à ce poste.

- Si le dispositif de sécurité comporte une icône de Clé, placez un jeton Clé (la face opposée des jetons Cache) sous le jeton de l'unité. Il bougera avec l'unité de sécurité lorsqu'elle se déplacera.
- S'il y a plus d'un poste de sécurité de couloir avec le même numéro, placez une unité de sécurité du niveau approprié sur chaque poste avec ce numéro.

La carte Capitaine Crucible décrit les gardes de couloir à placer. Au lieu de choisir des gardes au hasard, placez un Hamster Niveau 1 sur le poste du couloir 1 avec une Clé en dessous. Placez un Walker Niveau 1 sur le poste du couloir 3. Selon la carte de Crucible, le poste du couloir 2 ne comporte pas d'unité de sécurité.



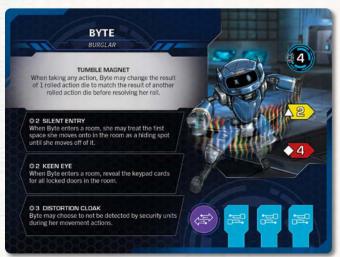


• Gardes de salles – Postes de sécurité obligatoires : il existe plusieurs types de postes de sécurité dans les salles, mais les seuls dont vous devez vous soucier pour l'instant sont les postes avec une * dessus : ② . Le Livret de plans d'étage vous rappelle si l'étage comporte des postes obligatoires et dans quelles salles ils se trouvent. Pour chaque poste de sécurité obligatoire, piochez un garde du niveau correspondant au numéro d'étage actuel et placez-le face visible sur cette case. Assurez-vous que l'orientation du garde correspond à l'icône du poste.

Placez un Bulldog Niveau 1 sur le poste de sécurité obligatoire dans la salle de sécurité. C'est le seul poste obligatoire à cet étage.



Agents



Le còté Agent de la carte Robot comporte des icônes d'action dans le coin inférieur droit. Voir pages 11 et 12 de la Référence des règles pour une description détaillée des deux côtés des cartes Robot.

- Tous les joueurs peuvent consulter les cartes Robot (en regardant leur côté Agent) et choisir librement l'Agent qu'ils souhaitent jouer. Les joueurs peuvent choisir leurs agents dans n'importe quel ordre et peuvent se concerter pour créer une équipe qui fonctionnera bien ensemble pour la mission choisie.
 - Pour lancer plus rapidement la partie, nous vous conseillons de distribuer au hasard 2 cartes Robot à chaque joueur qui peut ensuite choisir entre les deux.
- Chaque joueur place la carte Robot choisie sous son Plateau Agent, en s'assurant qu'elle soit côté Agent vers le haut.
- Prenez le jeton Robot et le jeton Vigilance correspondant à votre Agent et placez-les près de votre Plateau Agent pour le moment.



Les jetons Robot ont deux faces. Le recto est le côté actif, utilisé pour le gameplay général, et le verso est le côté éteint, utilisé lorsque leur énergie tombe à 0. Les jetons Vigilance ont également deux faces. Le verso est utilisé lors de l'activation de la sécurité pour montrer qu'il est poursuivi/examiné.

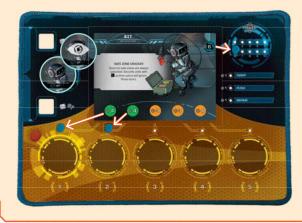
• Certaines cartes Agent peuvent faire référence à un dé ou à un jeton spécifiques. Si c'est le cas, récupérez également ces éléments. Les agents avec des dés ont un emplacement dédié sur leur carte pour leurs dés. Si des instructions de mise place sont précisées dans le texte de la capacité de base d'un Robot (dans la case blanche sur leur carte), suivez-les également.

Pour cette partie, le joueur jaune utilisera Byte comme Agent. Parallèlement, le joueur mauve contrôlera Access. Placez leurs cartes Agent sous les plateaux joueurs respectifs, et leurs jetons Agent et Vigilance à proximité.

Module de Commande

- Choisissez collectivement l'un des robots restants pour incarner le Module de Commande pour cette mission.
 - Pour lancer plus rapidement la partie, nous vous conseillons de piocher 2 cartes Module de Commande aléatoires et d'en choisir une collectivement.
- Placez la carte Module de Commande choisie sous son plateau. Remettez le reste des cartes Robot dans la boîte.
- Prenez le jeton Robot et le jeton Vigilance correspondants du Module de Commande et placez-les à côté de son plateau. Les robots qui disposent de dés ou de jetons spécifiques ne les utilisent pas lorsqu'ils agissent en tant que Module de Commande. Suivez également les éventuelles instructions de mise en place de votre Module de Commande (précisées dans le texte de sa capacité de base).
- Sur le Module de Commande, repérez les emplacements burncycle actifs en plaçant un marqueur dans le trou au-dessus de chaque emplacement associé à une icône verte.
- Utilisez un marqueur pour définir le niveau d'Énergie actuel du Module de Commande afin qu'il corresponde à son niveau d'Énergie de départ .

Le Module de Commande de votre équipe pour la mission d'aujourd'hui est Bit. Trouvez sa carte et placez-la sous le Module de Commande. Placez les jetons Robot et Vigilance de Bit à proximité. Placez un marqueur dans chacun des deux premiers emplacements du burncycle et sur l'emplacement « 6 » de la réserve d'Énergie de Bit. Notez que, bien que Bit ait un dé spécifique, il n'est utilisé que lorsqu'elle est jouée en tant qu'Agent et non en tant que Module de Commande.



Réserve de base

Votre Réserve de base détermine les jetons Action dont vous disposez dans votre réserve.

- Tous les Agents ont, de base, un jeton Action dans leur Réserve. Ils peuvent également commencer avec des jetons supplémentaires dans leur Réserve, en fonction du nombre de joueurs. Ces améliorations de départ ne coûtent pas d'Énergie.
- En plus de votre Réserve de base, choisissez le nombre d'améliorations de départ suivantes :
 - o 1 joueur : les 3 améliorations de Réserve de base
 - o 2 joueurs : 1 amélioration de Réserve de base au choix chacun
 - o 3-4 joueurs : aucune amélioration de Réserve de base

Note : ne prenez pas encore vos jetons de réserve - vous pourrez bientôt router de l'Énergie, vous donnant la possibilité d'augmenter votre Réserve de base si vous le souhaitez avant de créer votre réserve personnelle.

Comme il s'agit d'une partie à 2 joueurs, Access et Byte peuvent choisir 1 amélioration Réserve de base de leur choix. Byte a au départ un jeton Physique dans sa réserve et n'a aucune option parmi les choix d'améliorations puisque toutes sont identiques, elle prend un jeton Utilitaire comme amélioration de départ de sa Réserve de base. Elle place un marqueur sur son Plateau sous l'une des icônes Utilitaire pour l'indiquer.



Access a, de base, un jeton Utilitaire. Elle choisit de prendre un jeton Tech comme amélioration gratuite, plaçant un marqueur sous l'une des icônes Tech. Cela assure que les robots aient accès aux trois types de jetons Action.



Router l'Énergie

- Tous les Agents commencent avec 10 Énergie dans leur réserve d'Énergie. Les joueurs doivent placer l'un de leurs marqueurs dans le trou correspondant de la réserve, noté « 10 », pour l'indiquer.
- Les joueurs peuvent désormais router (ou «dépenser») simultanément de l'Énergie pour obtenir des améliorations jusqu'à être dans les limites de leur réserve d'Énergie. Le routage de l'Énergie est expliqué plus en détail à la page 19.

Les deux agents placent un marqueur dans l'emplacement « 10 » de leur réserve d'Énergie. Byte route 2 Énergie pour obtenir la capacité Silent Entry. Elle route également 2 Énergie pour obtenir une amélioration de dé Avancé. Access route 2 Énergie pour obtenir une amélioration de dé Avancé. Pour chacune de ces améliorations, le marqueur de la réserve d'Énergie de l'Agent correspondant est réduit du coût en Énergie de l'amélioration. Des marqueurs sont également placés pour indiquer les améliorations que les agents ont gagné.

L'équipe souhaite également activer le 3ème emplacement du burncycle de Bit. Byte route 2 Énergie et Access route 1 Énergie restante nécessaire pour l'activer. Byte doit maintenant avoir une Énergie de 4, correspondant à la limite de sa réserve d'Énergie. Access a 7 Énergie restantes, ce qui est inférieur à sa limite de 8.





Burncycle

- Placez le jeton Action Capitaine dans le sac de pioche avec suffisamment de jetons Action Standard pour que le nombre total de jetons dans le sac corresponde au nombre actuel d'emplacements actifs du burncycle.
- Piochez les jetons un par un, en complétant les emplacements du burncycle, de gauche à droite. Assurez-vous que tous les jetons sont placés avec leur face dégradé (bleu délavé) cachée.
- Placez un marqueur rouge à proximité comme marqueur de suivi du burncycle.

Plutôt qu'un burncycle aléatoire, faites-en sorte qu'il y ait des jetons Action Standard dans les emplacements 1 et 3 et le jeton Action Capitaine dans l'emplacement 2. Placez le marqueur de suivi du burncycle à proximité.



Emplacements de départ

- Dans n'importe quel ordre, les joueurs placent désormais leur jeton Agent sur la case extérieure de leur choix (les espaces gris foncé à gauche et en bas du tapis Étage). Il ne peut y avoir qu'un seul robot par case.
- Décidez également collectivement de la case où placer le Module de Commande.

Placez Access sur la case Physique mauve près du garde Hamster et Byte sur la case Tech verte près de l'entrée du hall. Mettez Bit sur la case Utilitaire bleue, à côté de Byte.





La Réserve d'équipe

• Pour chaque case extérieure occupée par un robot et représentant une icône Action, placez un jeton Action correspondant dans la Réserve d'équipe près du Module de Commande.

Dans certaines missions, les robots commencent dans une salle plutôt qu'à l'extérieur. Dans ce cas, placez des jetons dans la Réserve d'équipe en fonction des icônes de la barre d'infos, comme lors d'un redémarrage du burncycle.

Placez 1 jeton Utilitaire, 1 Tech et 1 Physique près du Module de Commande pour former la Réserve d'équipe.



Réserves des Agents

Chaque joueur prend les jetons Action correspondants à sa Réserve de base. Placez-les sur la zone des jetons sur le côté droit de votre Plateau Agent.

La Réserve de base de Byte est un jeton Physique et un jeton Utilitaire, elle prend donc ces jetons de la réserve et les place sur son Plateau Agent. Access fait de même avec les jetons Utilitaire et Tech qui lui sont attribués.





Impératifs

Chaque joueur pioche 1 carte Impératif et la place face visible à côté de son Plateau Agent.

Byte pioche la carte Impératif « Remote Jammer », tandis qu'Access pioche la carte Impératif « Troll Sequence ».



La mise en place est terminée! Restez avec nous pendant que nous vous donnons quelques informations dont vous aurez besoin pour comprendre le jeu, puis nous reviendrons pour vous guider sur une manche du jeu!

BASES DE BURNCYCLE

Planifier à l'avance

Comme pour tout cambriolage, vaincre avec succès une Corporation dans burncycle nécessite une planification minutieuse. Avant de commencer la partie, il est recommandé de se familiariser avec les éléments suivants afin de se préparer correctement :

- La carte Mission (et ses objectifs)
- La carte Menace (et ses conséquences)
- La carte Capitaine et le jeton de l'unité
- La carte Robot de chaque membre de l'équipe, y compris le Module de Commande
- Les plans d'étage pour tous les étages de la Corporation
 - o D'une manière générale, c'est une bonne idée de repérer où se trouvent les zones sécurisées à chaque étage. Certaines peuvent offrir un placement plus intéressant que d'autres!

Prise de décision

Burncycle étant un jeu coopératif, votre équipe devra agir de concert pour gagner. À divers moments, votre équipe se verra offrir des opportunités de prendre des décisions en groupe. Si un consensus entre tous les membres de l'équipe ne peut être trouvé, procédez à un vote rapide. En cas d'égalité, décidez au hasard.

Il y aura également de nombreuses fois dans ce jeu où les individus devront prendre des décisions ou utiliser des ressources qui affecteront le reste de l'équipe. Les décisions prises à votre tour vous appartiennent et ne nécessitent pas l'approbation des membres de votre équipe.

Notes complémentaires

Voici quelques autres « bases de burncycle » qu'il est important que vous compreniez pendant que vous jouez, nous souhaitons donc les mettre en évidence dès le départ!

- Le déplacement et le positionnement général des choses les unes par rapport aux autres sont toujours comptabilisés orthogonalement dans ce jeu. Les diagonales ne sont pas prises en compte.
- Le mot « peut » est utilisé pour indiquer qu'une capacité ou un effet sont facultatifs.
- Les effets de jeu ne contenant pas « peut » ne sont pas facultatifs. Ils doivent être appliqués, si possible. Si une partie ou la totalité d'un effet de jeu ne peut pas être appliquée, réalisez-en autant que possible et ignorez le reste.
- Il n'y a pas d'informations cachées entre les joueurs dans ce jeu. N'hésitez pas à conserver vos cartes face visible pour ainsi permettre aux autres joueurs de les lire.
- Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, le texte de la carte prévaut.

INTRODUCTION AUX UNITÉS

Il existe plusieurs types d'unités dans le jeu, et vous devez comprendre la différence entre elles pour suivre ces règles.

Votre équipe est composée de robots. Il existe deux types de **robots** : les Agents et le Module de Commande.

- Les **Agents** sont les robots sur lesquels chaque joueur a le contrôle. Ce terme exclut spécifiquement le Module de Commande.
- Le **Module de Commande** est également un Robot, mais n'est pas un Agent. C'est une partie très importante de l'équipe, car il abrite les plans de commandement de votre mission et contient également la programmation du burncycle de votre équipe. Malheureusement, étant donné qu'une grande partie de son codage interne a été supprimée afin de stocker cette programmation importante, il n'a aucune autonomie et ne dispose pas de son propre tour de jeu. Il dépend des Agents qui veillent sur sa protection et le font fonctionner en lui confiant des actions à effectuer.

La Corporation dispose également d'une équipe d'unités, appelées globalement unités de sécurité. Leur travail consiste à garder un œil sur le bâtiment et à s'assurer que les fauteurs de troubles tels que vous sont trouvés et pris en charge. S'ils vous remarquent tournant autour de la Corporation, ils vous pourchasseront ou communiqueront par radio avec l'un de leurs homologues afin d'enquêter.

Il existe deux types d'**unités de sécurité** : les Gardes et les Capitaines.

- Les **Gardes** déguisés en mécas se trouvent généralement dans les couloirs de chaque étage de la Corporation et peuvent également être découverts à l'intérieur de nombreuses salles. Le terme garde exclut spécifiquement le Capitaine.
- Le **Capitaine** se trouve souvent au dernier étage de votre mission. Les capitaines ont des capacités uniques et sont généralement plus difficiles à gérer que les gardes – il vaut donc mieux les éviter dans la mesure du possible!



INTRODUCTION AU PLATEAU

Une grande partie de burncycle se joue sur le tapis Étage, également appelé plateau. Le plateau est composé de carrés, appelés cases. Les robots et les unités de sécurité se déplacent sur le plateau à leur tour.

Il y a quelques spécificités du plateau que vous devez connaître :



Cases Extérieures : elles représentent la zone à l'extérieur de la Corporation. En général, les robots commencent la partie sur ces cases et ils ne peuvent y être placés qu'à l'étage 1 de la Corporation.



Cases Couloir : elles représentent les couloirs de la Corporation. Étant donné que les unités de sécurité patrouillent généralement dans les couloirs, il est important d'être prudent lorsque vous vous y déplacez.



Cases Salle: toute case dans une salle (pièce de néoprène plus petite placée sur le plateau central) est une case de salle. Les salles sont fermées par des murs, les séparant des couloirs et des autres salles. Les salles peuvent contenir des caches, des terminaux et/ou des unités de sécurité. Les robots devront souvent entrer dans des salles spécifiques pour accomplir leur mission.



Zones Sécurisées (encadrées en jaune): les cases où les robots doivent finir leur tour pour terminer un étage et passer au suivant (après avoir réalisé leur objectif, bien sûr). Les zones sécurisées sont généralement plus sûres que les autres zones car les unités de sécurité ne voient jamais les robots franchir leurs portes.



Cachettes : ces cases protègent les robots du repérage. Tant qu'un robot reste dans une cachette, la sécurité ne le verra pas.



Portes : Les flèches rouges indiquent une porte. Les portes sont toutes considérées comme verrouillées par défaut et les robots doivent les déverrouiller pour les traverser. Deux portes alignées sont traitées comme une seule porte. Les portes qui pointent vers le bord du plateau sont ignorées.



Cases Cache: une case sur laquelle est placée une Cache lors de la mise en place. S'il n'y a pas de jeton Cache sur cette case, cela n'a aucun effet.



Cases Terminal : une case sur laquelle est placé un Terminal lors de la mise en place. S'il n'y a pas de jeton Terminal sur cette case, cela n'a aucun effet.



Cases Objectifs: ces cases n'ont pas d'effet de base et peuvent être ignorées à moins qu'elles ne soient mentionnées sur la carte Mission.



Postes de sécurité : ces cases représentent les espaces sur lesquels les unités de sécurité commencent ou peuvent apparaître.



INTRODUCTION AUX IMPÉRATIFS



Les Impératifs représentent des protocoles de programmation imposés aux agents par la Corporation. Ce sont des handicaps, mais ils rapportent de l'Énergie s'ils sont résolus avec succès. Chaque Agent commence la partie avec une carte Impératif et en obtient une nouvelle en changeant d'étage et, occasionnellement, en entrant dans des salles ou par d'autres effets de jeu.

Le Module de Commande ne peut pas avoir d'Impératif et les agents ne peuvent jamais avoir plus d'un Impératif chacun (et ignorent la pioche d'un Impératif s'ils en ont déjà un).

Une carte Impératif peut être ignorée. Cependant, si un agent désobéit à sa carte Impératif, il doit la défausser et perdre 1 Énergie. De même, il perd également 1 Énergie s'il choisit de se défaire de l'Impératif sans le résoudre. Si un agent réussit à résoudre son Impératif, il défausse la carte et gagne la quantité d'Énergie indiquée dans le coin inférieur droit de la carte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de burncycle est divisée en manches. Une partie peut comprendre un nombre quelconque de manches.

Lors d'une manche, chaque joueur effectuera un tour complet, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire. Ensuite, la Corporation jouera un tour. Par exemple, dans une partie à deux joueurs, une manche comprendrait le tour complet du joueur 1, le tour complet du joueur 2 et le tour de la Corporation. Après le tour de la Corporation, une nouvelle manche débute, en commençant à nouveau par le joueur 1.

Tours des joueurs

Le tour d'un joueur comprend, dans l'ordre, les phases suivantes :

- 1. Router l'Énergie
- 2. Constituer le stock de dés
- 3. Effectuer des actions
- 4. Naviguer sur le Réseau
- 5. Router l'Énergie
- 6. Dégrader le burncycle

Passons directement à la première manche de la partie! Puisque Byte est le premier joueur, ce sera son tour en premier. Nous commencerons avec des informations sur chacune des phases de votre tour, puis nous suivrons avec des instructions sur ce que fait Byte. Assurez-vous de tout lire pour bien comprendre le jeu.

Qu'est-ce que l'Énergie?





Réserve d'Énergie

Limite de Réserve d'Énergie

L'Énergie est une ressource très importante dans burncycle. Elle sert à trois choses :

- Représente la santé d'un robot si jamais un robot se retrouve avec 0 d'Énergie, il s'éteint,
- Agit comme une devise qui peut être dépensée pour les améliorations du robot,
- Pour les agents, détermine le nombre de dés Action Basiques qu'ils peuvent lancer à leur tour.

L'Énergie actuelle d'un robot est notée avec un marqueur sur la piste bleue de son plateau. Cette piste est sa réserve d'Énergie. Même si les réserves d'Énergie peuvent contenir jusqu'à 10 Énergie, chaque Agent dispose d'une limite de réserve d'Énergie sur sa carte qui détermine la quantité maximale d'Énergie qu'il peut stocker à la fin de son tour.

Les Modules de Commande n'ont pas de limite de réserve d'Énergie (sauf bien sûr le maximum de 10 Énergie). L'icône sur leur carte indique l'Énergie avec laquelle ils débutent la partie.

1. Router l'Énergie

Lors de la première phase de votre tour, vous pouvez router, ou dépenser, de l'Énergie pour activer des améliorations de votre Agent ou du Module de Commande. Sauf indication contraire, les améliorations peuvent être obtenues dans n'importe quel ordre.

Cette phase est facultative, car la limite de votre réserve d'Énergie n'est appliquée qu'à la phase de routage de l'Énergie de fin de tour.

Améliorations d'Agent

L'Énergie dépensée pour les améliorations de votre Agent doit provenir de votre propre réserve d'Énergie. Les options d'amélioration de votre Agent sont :

- · Améliorations de dés
- Capacités spécialisées
- Réserve de base
- Capacités universelles

Oue sont les dés Action?



Au début de son tour, chaque joueur constitue un stock de dés qui sont lancés à chaque fois que l'Agent doit faire

un test de PA (Points d'Action). Les tests de PA sont requis pour plusieurs des actions que les robots peuvent effectuer. Certains tests de PA nécessitent un résultat minimum pour être réussis, tandis que d'autres permettent de totaliser n'importe quelle quantité de PA et d'utiliser les PA obtenus. Lors d'un test de PA, vous pouvez lancer autant de dés de votre stock que souhaité (y compris 0), puis faire le total de PA. Chaque action décrit comment utiliser ce total.

Il existe 3 types de dés Action : Basique 1, Avancé 2 et Élite 3. Chaque type de dé a de meilleurs résultats possibles que le type précédent. Si la face du dé comporte un chiffre, celui-ci représente les PA obtenus. Si la face est vierge (uniquement sur les dés Basiques), le dé peut être remis dans votre stock de dés, sans effet, ou combiné avec une autre face vierge pour faire 1 PA. Si un dé affiche

une icône Relance (uniquement sur les dés Élite), vous pouvez relancer n'importe quel dé avant de totaliser vos PA (y compris le dé avec Relance). Les dés avec l'icône Relance comportent également une valeur de PA.

Améliorations de Dés

Vous pouvez router l'Énergie pour obtenir des dés plus fiables et plus efficaces qui seront disponibles pour être utilisés à chaque tour.

- Les améliorations de dés Avancés nécessitent 2 Énergie chacune
- Les dés Élite nécessitent soit 4 Énergie chacun, soit 2 Énergie et le sacrifice d'une amélioration de dé Avancé.

Les améliorations de dés Avancés et Élite de votre Agent sont indiquées par un marqueur sur les pistes associées de votre Plateau Agent. Au fur et à mesure que vous gagnez des améliorations pour ces dés, vous avancez le marqueur sur la piste. La carte de chaque Agent indique le nombre maximum d'améliorations de dés Avancés et Élite qu'il peut avoir au total.



Capacités d'Agent



Chaque Agent dispose d'une capacité de base unique décrite dans la case blanche de sa carte. Il a également, en dessous, 3 capacités spécialisées uniques, qu'il doit activer pour pouvoir les utiliser. La quantité d'Énergie requise pour activer chaque capacité est indiquée sur la carte Agent. Utilisez des marqueurs pour indiquer les capacités qui ont été activées.

Qu'est-ce qu'une réserve?

Les agents ont chacun leur propre réserve de jetons Action qui ne peut être utilisée que par eux. De plus, l'équipe dispose d'une réserve partagée entre tous les robots. La Réserve d'équipe est considérée comme la réserve du Module de Commande pour les effets de jeu qui s'appliquent à la réserve du Module de Commande.

Les réserves se composent de jetons Action Physique, Tech et/ou Utilitaire qui peuvent être utilisés de plusieurs manières :

- Modification du burncycle : vous devez disposer d'un jeton de réserve à placer dans le burncycle afin de le modifier. Voir plus de détails à la page 27.
- Résolution des entrées sur les claviers : de nombreux claviers ont des entrées Physique, Tech et/ou Utilitaire. Un robot peut défausser un jeton correspondant de sa réserve ou de la Réserve d'équipe pour répondre à ces exigences d'entrée. Voir plus de détails à la page 24.

Chaque Agent dispose d'une réserve de base au bas de sa carte. Sa Réserve de base accorde un jeton de départ et la mise en place peut accorder plus de jetons en fonction du nombre de joueurs. Il peut gagner les jetons restants en routant l'Énergie pour les activer. Sa Réserve de base détermine les jetons Action qu'il mettra dans sa réserve en début de partie et à chaque redémarrage du burncycle.



Réserve de base

Les agents peuvent augmenter leur Réserve de base en routant 2 Énergie pour chaque amélioration ; ils peuvent disposer d'une réserve allant jusqu'à 4 jetons au total. Ils peuvent choisir parmi l'un des types de jetons indiqués au bas de leur carte - les jetons n'ont pas besoin d'être activés dans l'ordre.

Capacités Universelles



Chaque robot a les mêmes 3 capacités universelles qui peuvent être activées pour 1 Énergie chacune :

- **Permuter** Pendant les actions de déplacement, un robot peut échanger de case avec d'autres robots en se déplaçant sur leur case.
- **Pousser** Pendant les actions de déplacement, un robot avec Pousser peut utiliser 1 PA (en plus d'1 PA dépensé pour se déplacer) pour se déplacer sur une case occupée par une unité de sécurité, poussant l'unité de sécurité vers une autre case adjacente. Si le robot n'est pas repéré, il le devient lors de l'utilisation de Pousser.
- **Réparer** En tant qu'action Standard, un robot avec Réparer peut transférer une partie de son Énergie à un autre robot.

Améliorations du Module de Commande

Les améliorations du Module de Commande peuvent être activées pendant les phases de routage d'Énergie du tour de n'importe quel joueur et, l'Énergie qui lui est routée peut provenir de n'importe quel robot ou combinaison de robots, tant qu'au moins 1 Énergie provient de l'Agent du joueur actif ou du Module de Commande lui-même. Le Module de Commande dispose de 2 types d'améliorations différentes : capacités universelles et emplacements du burncycle.

Capacités Universelles

Voir ci-dessus - les capacités universelles fonctionnent de la même manière pour le Module de Commande que pour les agents.

Qu'est-ce que le burncycle?

Dans sa tentative de les réprimer, la Corporation a volé les fonctions supérieures des robots. Le burncycle est la solution des robots à cela : un protocole de codage stratégique qui permet aux robots de contourner ce problème et même d'augmenter leur efficacité grâce à la synchronisation de type d'action.



Le burncycle est une partie cruciale du jeu, car il est utilisé à la fois pour effectuer des actions dans le monde réel et pour naviguer sur le réseau.

Chaque jeton du burncycle accorde aux agents une action à leur tour. Les agents utilisent le burncycle de gauche à droite, effectuant des actions ou passant pour chaque jeton. Les jetons Action spéciaux (Physique, Tech et Utilitaire) accordent des bonus si le type d'action effectué correspond au jeton avec lequel elle est réalisée. Pendant ce temps, le Capitaine de la Corporation affectera également le code de votre burncycle et les robots devront faire face à des conséquences négatives chaque fois que le jeton Capitaine apparaîtra.

Chaque jeton du burncycle permet également le déplacement sur le Réseau avec des jetons Action spéciaux offrant un déplacement plus dynamique que les jetons Standard.

À la fin du tour de chaque joueur, l'un des jetons du burncycle est dégradé, laissant au joueur suivant une action de moins. Pour lutter contre cela, les agents peuvent modifier le burncycle en remplaçant les jetons Action par de nouveaux dans le code afin de continuer aussi longtemps que possible sans redémarrer.

Le burncycle peut être redémarré avant le début du tour de n'importe quel joueur, en le réinitialisant, mais cela fait progresser la Menace et ramène également le burncycle à un état plus basique, rempli de jetons Action Standard.

Emplacements du Burncycle

- Le burncycle commence avec seulement certains de ses emplacements actifs. L'équipe doit améliorer le burncycle si elle souhaite activer des emplacements supplémentaires.
- Les emplacements burncycle doivent être activés de gauche à droite. Par conséquent, vous devez activer l'emplacement inactif le plus à gauche.
- Après avoir dépensé l'Énergie indiquée sur la carte du Module de Commande pour l'emplacement à activer, placez un marqueur dans le trou au-dessus de l'emplacement pour indiquer qu'il est actif et placez un jeton Action Standard dans l'emplacement. N'oubliez pas que cette Énergie peut provenir d'une combinaison de robots.

Tous ces choix d'améliorations sont alléchants! Mais, rappelez-vous, l'Énergie d'un robot agit également comme sa santé ET impacte son stock de dés. Vous devrez trouver l'équilibre entre obtenir des améliorations intéressantes et conserver suffisamment d'Énergie en réserve!

D'un autre côté, vous devez également vous rappeler que toute Énergie gagnée au-delà de 10 est perdue. N'en gardez pas trop ou vous pourriez vous retrouver à gaspiller de l'Énergie!

Byte a maintenant la possibilité de router de l'Énergie. Cependant, la première phase de routage d'Énergie de la partie est rarement utilisée car les agents ont eu la possibilité de router l'Énergie lors de la mise en place. Au cas où vous auriez oublié quelque chose! Byte ignore cette phase.

Qu'est-ce que le stock de dés?

Nous vous avons déjà présenté le concept des dés Action. Votre stock de dés contient tous les dés Action disponibles à votre tour. Vous le constituez à l'aide de votre réserve d'Énergie et des améliorations de dés. Vous obtenez 1 dé Action Basique pour chaque



Énergie de votre réserve d'Énergie, et vous obtenez des dés Action Avancés et Élite en fonction du nombre d'améliorations de chaque que vous avez activées.

À votre tour, une fois les dés lancés, ceux-ci sont utilisés puis remis dans la réserve, qu'ils soient ou non nécessaires pour le test de PA. Les faces vierges font exception : ces dés sont remis dans votre stock et disponibles pour une action future (à moins qu'ils ne soient utilisés, car 2 faces vierges peuvent être combinées pour gagner 1 PA).

Économiser vos dés Action pour les actions de votre tour est une part importante du jeu! Cependant, ne vous attachez pas à être trop économe avec vos dés Action — tout ce qui reste à la fin de votre tour est perdu et vous devrez reconstituer votre stock de dés à votre prochain tour!

2. Constituer votre stock de dés

- Pour chaque Énergie de votre réserve d'Énergie, ajoutez un dé Action Basique à votre stock de dés.
- Pour chaque amélioration de dés Action Avancé et/ou Élite dont vous disposez, ajoutez le dé correspondant à votre stock de dés.

Nous aimons aligner nos dés au-dessus de nos Plateaux Agent, mais vous pouvez placer votre stock de dés n'importe où près de votre Plateau Agent tant qu'il ne se mélange pas avec d'autres dés Action autour de la table.

Byte a 4 Énergie dans sa réserve d'Énergie, elle obtient donc 4 dés Action Basiques pour son stock de dés. Elle a également 1 amélioration de dé Avancé, elle obtient donc également un dé Avancé. Ce sont les dés que Byte a à sa disposition ce tourci!



3. Effectuer des actions

Les actions sont gérées via le burncycle. Chaque jeton Action actif donne la possibilité d'effectuer une action. Les jetons Action dégradés dans le burncycle sont ignorés — ils ne peuvent pas être utilisés pour effectuer des actions. Le déroulement de la phase d'action est :

- Placez le marqueur de suivi du burncycle au bas du jeton Action actif le plus à gauche du burncycle.
- Si ce jeton Action est celui du Capitaine, appliquez le texte dans la section Action burncycle de la carte Capitaine.
- Effectuez une action ou passez.
- Déplacez le marqueur de suivi du burncycle vers le prochain jeton Action actif et recommencez, en résolvant le jeton Action Capitaine s'il apparaît, puis en effectuant une action ou en passant. Continuez jusqu'à ce que vous ayez effectué une action ou passé pour chaque jeton Action actif.
- À la fin de la phase d'action de votre tour, remettez dans la réserve tous les dés Action inutilisés dont vous disposez. Vous n'en aurez pas besoin pour le reste de votre tour et vous constituerez un nouveau stock de dés lors de votre prochain tour.

Important: vous pouvez effectuer n'importe quelle action disponible avec tout jeton Action actif. Cependant, il existe trois types d'actions spéciales dans ce jeu - Physique, Tech et Utilitaire - et les jetons de ces types se retrouveront progressivement dans votre burncycle. Si vous effectuez une action du même type que le jeton associé, celle-ci est optimisée. L'optimisation d'une action vous octroie un bonus ou facilite la réussite de l'action.

Il y a plusieurs choix d'actions dans ce jeu, et hors contexte, leurs détails peuvent sembler un peu intimidants au premier abord. Mais ne vous inquiétez pas, ce tutoriel vous guidera avec des exemples pour chacun d'entre eux! Ainsi, pour les besoins de ce tutoriel, nous vous conseillons de lire simplement les titres et les descriptions des actions, pour

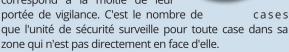
avoir une idée de tout ce que vous pourrez faire. Ensuite, lorsque le tutoriel vous aura demandé d'effectuer l'une de ces actions, revenez et lisez ce qui concerne cette action à ce moment-là pour mieux la comprendre.

Qu'est-ce que la Vigilance?

Avant de nous lancer dans l'explication de toutes les actions, nous devons expliquer un concept important du jeu : la vigilance. La vigilance est un concept global qui doit être contrôlé tout au long des tours des joueurs et de la Corporation.

Les unités de sécurité ont une portée de vigilance indiquée sur leurs jetons. La vigilance d'une unité de sécurité est

basée sur son orientation. Les unités sécurité sont vigilantes sur les cases de leur zone qui se trouvent directement devant elles, dans la limite de leur portée de vigilance. De plus, les unités de sécurité ont une vigilance périphérique, qui correspond à la moitié de leur



CRUCIBLE

Les unités de sécurité ne peuvent généralement être vigilantes que pour des cases de la zone dans laquelle elles se trouvent - si elles se trouvent dans un couloir, elles n'ont pas de vigilance sur une case d'une salle, même si celle-ci est adjacente.

À tout moment de la partie, lorsqu'un robot se trouve sur une case pour laquelle une unité de sécurité est vigilante , il est considéré comme étant sous la vigilance de l'unité de sécurité. Cela provoque immédiatement le repérage du robot, ce qui signifie qu'il place son jeton Vigilance sur sa case, avec son jeton robot. Tant qu'il restera à portée de toute unité de sécurité, il restera repéré. S'il sort de la zone de vigilance d'une unité de sécurité, il laisse son jeton Vigilance sur la dernière case où il a été repéré.

Portes

La seule fois où la vigilance d'une unité de sécurité s'étend au-delà de sa propre zone, c'est lorsqu'un robot repéré franchit une porte. Dans ce cas, les unités de sécurité sont temporairement vigilantes pour la case de l'autre côté de cette porte si leur vigilance atteint cette case. Cette vigilance s'interrompt dès que le robot a fini de franchir la porte. Le fait qu'une unité de sécurité voie un robot franchir une porte détermine si son jeton Vigilance l'accompagne.

Zones sécurisées

Les unités de sécurité en dehors des zones sécurisées ne verront pas les robots entrer dans les zones sécurisées - lorsqu'un robot entre dans une zone sécurisée, son jeton Vigilance est toujours laissé à l'extérieur de la porte. Cependant, si un robot fait quelque chose pour être repéré alors qu'il se trouve dans une zone sécurisée, sa vigilance sera toujours placée dans la zone sécurisée.

Cachettes

Si un robot se trouve dans une Cachette ②, il ne sera pas repéré, même s'il est à portée d'une unité de sécurité. Cependant, si la Cachette se trouve sous la vigilance d'une unité de sécurité lorsqu'un robot déjà repéré s'y déplace, ce robot n'est pas caché et la Cachette ne le protège pas de la vigilance de la sécurité car elle observe votre tentative de vous cacher.

Actions Physique



Déplacement

L'action la plus utilisée du jeu. Indispensable pour se déplacer au sein de la Corporation !

- Faites un test de PA. Si l'action est optimisée : ajoutez 2 PA à votre lancer. Vous pouvez le faire même si aucun dé n'est lancé!
- Chaque PA vous permet de déplacer votre Agent ou le Module de Commande de 1 case. Les deux robots peuvent être déplacés lors de la même action de déplacement, et vous pouvez répartir vos PA entre eux comme vous le souhaitez.
- Les robots ne peuvent pas traverser les murs, les portes verrouillées ou d'autres unités. Les robots peuvent se déplacer sur ou à travers de cases avec des terminaux, des caches et des jetons Vigilance de robots.

Pendant le déplacement

Il y a quelques événements importants qui peuvent se produire lors de votre déplacement dont nous devrions discuter avant d'aller plus loin.

Ramassage de caches : lorsqu'un robot se déplace sur une case contenant un jeton Cache, il peut éventuellement le prendre. Le robot pioche une carte Équipement et remet le jeton Cache dans la réserve.

Inspection des salles: si un robot pénètre dans une salle contenant un marqueur Inspection, il doit faire une pause pour inspecter la salle. Il retire le marqueur Inspection du plateau et vérifie la barre d'infos de la salle pour déterminer s'il lance 1 ou 2 dés Inspection. Résolvez le lancer, puis continuez votre tour. Les détails de chaque résultat se trouvent dans la référence rapide à la page 42 de ce livret.

Pousser et Permuter : si un robot a activé ses capacités Pousser ou Permuter, il peut utiliser ces capacités pendant le déplacement. Voir page 21 pour plus de détails.

Attaquer - Mur

Cette action vous permet de faire des brèches dans les murs. C'est bruyant, mais il faut parfois créer ses propres portes!

Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action s'ils sont adjacents à un mur (tant qu'il y a des jetons Mur détruit dans la réserve car ceux-ci sont limités à 3 par étage).

- Faites un test de PA. Si l'action est optimisée : ajoutez 2 PA à votre
- Les murs ont une résistance de 10, il faut donc 10 PA ou plus, en une seule action, pour les détruire.
- En cas de réussite :
 - o Placez un jeton Mur détruit d'un côté ou de l'autre du mur, en pointant l'icône de porte vers le mur que vous venez de détruire. Cela fonctionne comme une porte déverrouillée.



- Placez le jeton Vigilance du robot sur sa case car il a été repéré. Détruire des murs, c'est bruyant!
- Le robot peut se déplacer gratuitement au travers du mur Clavier détruit.

Attaquer - Unité de sécurité

Cette action a un coût élevé et est difficile à réaliser. Mais si vous parvenez à éteindre une unité de sécurité, vous n'aurez plus à vous en soucier! Et, même si vous échouez, vous pourriez faire assez de dégâts pour l'assommer temporairement...

Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action s'ils sont adjacents à une unité de sécurité.

- Faites un test de PA. Si l'action est optimisée : ajoutez 2 PA à votre
- Les gardes ont une résistance liée à leur niveau et il faut une valeur de PA supérieure ou égale à leur résistance pour les éteindre.

o Gardes de niveau 1 : 10 de résistance

o Gardes de niveau 2 : 15 de résistance

o Gardes de niveau 3 : 20 de résistance

o Capitaines : résistance indiquée sur leur carte

Indépendamment de la réussite :

- Placez le jeton Vigilance du robot sur sa case car il a été repéré. Attaquer une unité de sécurité attire l'attention!
- Faites progresser la Menace de 1. Si attaquer une unité de sécurité n'est pas perçu comme une menace, je ne sais pas ce que c'est.
- En cas de réussite :
 - o L'unité de sécurité est éteinte. Défaussez son jeton.
 - Le robot gagne 1 Énergie.
 - o Si l'unité de sécurité avait une Clé, le robot la place dans son Inventaire.

- En cas d'échec, mais si l'écart entre valeur de PA et la résistance de l'unité de sécurité est inférieur ou égal à 5 :
 - o L'unité de sécurité est assommée jusqu'à la fin du tour. Retournez son jeton.
 - Si l'unité de sécurité avait une Clé, le robot la place dans son Inventaire.

Actions Utilitaire 🚟



La Corporation garde toutes ses portes verrouillées, mais vous savez comment contourner leur programmation. Saisir la bonne séquence d'entrées sur le clavier garantit de le déverrouiller. Et si cela ne fonctionne pas, utilisez simplement un peu de force brute!



Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action s'ils sont adjacents à une porte verrouillée.

- Piochez une carte Clavier et placez-la à côté de la porte. Si la porte a déjà été essayée, il y aura déjà une carte Clavier à côté d'elle, alors n'en piochez pas de nouvelle.
- Le niveau du clavier est généralement égal au niveau de l'étage auquel vous vous trouvez. Référez-vous à la colonne correspondant au niveau du clavier.
- Pour chaque icône de la colonne, lancez le dé Clavier rouge. Si vous obtenez un [2], vous avez réussi à ouvrir la porte et pouvez passer à « En cas de réussite ». Sinon, traitez le résultat obtenu comme une entrée supplémentaire pour le clavier.
- Déterminez si vous allez résoudre les entrées, utiliser la force brute ou passer et mettre fin à l'action. Vous ne pouvez pas choisir la force brute si la colonne indique « jam » (bloqué) en bas.

- o Entrées : dans n'importe quel ordre, résolvez toutes les entrées requises pour le clavier. Voir ci-dessous pour les définitions de toutes les icônes d'entrée. Si **optimisé** : ignorez n'importe quelle entrée sur le clavier.
- o Force Brute: lancez un test de PA. Les claviers ont une résistance qui dépend de leur niveau, ce qui est rappelé au bas de la colonne pour référence. Le test de PA doit être supérieur ou égal à la résistance du clavier pour réussir.
- En cas de réussite :
 - o Défaussez la carte Clavier.
 - o Placez un marqueur Porte dans le trou à côté de la porte pour indiquer qu'elle est désormais déverrouillée.
 - Le robot peut se déplacer gratuitement de l'autre côté de la porte déverrouillée.
- En cas d'échec :
 - o Laissez la carte Clavier face visible près de la porte.

Icônes d'entrée

Dé Clavier : lancez le dé Clavier. Ajoutez son résultat aux entrées qui doivent être résolues.

Physique/Utilitaire/Tech: résolues de l'une des deux manières suivantes:

- 1. Défaussez un jeton Action correspondant de votre réserve ou de la Réserve d'équipe.
- 2. Déplacez le marqueur burncycle vers un jeton Action correspondant à droite de la position actuelle du marqueur dans le burncycle (abandonnant ainsi les actions).
- Alarme: le robot effectuant l'action Clavier est repéré. Si le robot est déjà repéré, cette entrée est toujours considérée comme résolue.
- Ping: le PDG ajoute 1 Ping au cœur. Si tous les Pings sont déjà sur le réseau, cette entrée est toujours considérée comme résolue.
- **Choc**: Le robot effectuant l'action Clavier perd 1 Énergie.

Actions Tech



Terminal

S'introduire dans le système interne de la Corporation peut offrir de nombreux avantages pour aider l'équipe dans sa mission. Malheureusement, une fois qu'un terminal a été piraté, la Corporation le met hors ligne. Heureusement que ces humains ont des terminaux partout!



Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action s'ils se trouvent sur une case avec un jeton Terminal.

- Piochez une carte Terminal.
- Choisissez l'une des options sur la carte. Si **optimisé** : choisissez jusqu'à deux options.
- Faites un test de PA. Chaque option indique les PA requis pour réussir. Si vous avez plusieurs options, vous ne faites toujours qu'un seul lancer de PA et attribuez les PA obtenus à ces options comme vous le souhaitez. Si le Terminal est un Terminal Mainframe, toutes les options de Terminal voient leurs conditions de PA réduites à 0.
- En cas de réussite :
 - Appliquez l'effet indiqué sur les options choisies. Si vous avez réussi plusieurs options, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.
- Indépendamment de la réussite :
 - o Défaussez le jeton Terminal et la carte Terminal.

Qu'est-ce qu'une carte Réseau?

Les cartes Réseau peuvent être piochées en tant qu'action, comme décrit dans la section suivante. Elles décrivent un type de nœud et une couche de réseau. Pendant la phase Réseau de votre tour, si vous vous arrêtez sur un nœud qui correspond au type et à la couche, vous gagnez le bonus de la carte. Les cartes Réseau sont défaussées à la fin de votre tour, vous devrez donc peut-être donner la priorité aux bons nœuds, parfois au prix de ne pas atteindre un Hub ou de ne pas réinitialiser un Ping. Cependant, les bonus des cartes peuvent en valoir la peine. Vous trouverez plus de détails sur le fonctionnement du réseau à la page 29.

Carte Réseau

Le réseau regorge de nœuds utiles, mais leurs avantages sont cachés derrière du code. Cracker le code vous donnera des informations sur les nœuds à atteindre, mais cela prend du temps que vous n'aurez peut-être pas à perdre.



Votre Agent peut effectuer cette action de n'importe où. Le Module de Commande ne peut pas effectuer d'Action Carte Réseau.

- Piochez 1 carte Réseau.
- Si vous avez maintenant plus de 3 cartes Réseau, défaussez-en jusqu'à posséder 3.

• Si optimisé : en plus de piocher une carte Réseau, effectuez n'importe quelle action non optimisée de votre choix. Cela peut inclure la pioche d'une autre carte Réseau.

Si jamais vous vous retrouvez sur un jeton Action Tech dans le burncycle et que vous ne prévoyez pas de l'utiliser pour une action Terminal, piochez une carte Réseau. Vous pourrez également effectuer une autre action, il s'agit donc d'une carte Réseau gratuite !

Actions Standard

En plus de l'action Réparer décrite ci-dessous, de nombreuses missions et capacités offrent des choix d'actions Standard supplémentaires que vous pourrez effectuer à votre tour. Les actions Standard ne peuvent pas être optimisées.

Réparer

Lorsqu'un autre robot se sent un peu faible... en Énergie, vous pouvez lui donner un coup de pouce!



Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action de n'importe où, tant que le robot effectuant l'action a activé sa capacité Réparer.

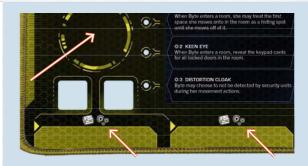
- Diminuez l'Énergie du robot réparateur de n'importe quelle quantité, tant qu'il conserve au moins 1 Énergie.
- Augmentez l'Énergie de tout autre robot de la même quantité, jusqu'à un maximum de 10.

Actions Gratuites

Les actions gratuites sont un type particulier d'action. Elles peuvent être effectuées à tout moment pendant votre tour, y compris en dehors de la phase d'action de votre tour. La seule restriction est que vous ne pouvez pas interrompre une autre action avec une action gratuite. Pendant votre tour, vous pouvez effectuer autant d'actions gratuites que vous le souhaitez.

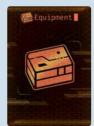
Qu'est ce que votre Inventaire?

Chaque robot dispose d'un Inventaire sur son plateau Robot. Les robots ont 2 emplacements d'Inventaire pour les cartes Mod et/ou Équipement, ainsi qu'un nombre illimité de Clés dans leur Inventaire. Si un robot a plus de 2 cartes Mod et/ou Équipement dans son Inventaire, il doit immédiatement en défausser pour n'en conserver que 2.



Bien que le Module de Commande dispose d'un Inventaire, notez qu'il ne peut pas utiliser d'Équipement ou de Mods, à l'exception des cartes Équipement « Clé » qui sont immédiatement défaussées contre une Clé.

Équipement



Les cartes Équipement confèrent une capacité à l'Agent qui les porte. Elles sont généralement obtenues en ramassant des Caches. Certains équipements sont associés à un dé indiqué par le numéro sous l'illustration qui correspond au numéro dans le coin supérieur droit du dé Équipement

associé. L'équipement n'est généralement pas permanent il peut être à usage unique, avoir un certain nombre d'utilisations ou peut se briser avec certains résultats de dés.

Mods



Contrairement à l'Équipement, un Mod accorde une capacité permanente pour le reste de la partie (tant qu'un Agent l'a installé). Les Mods sont généralement obtenus via des terminaux. Lorsqu'un Mod est acquis, il débute désinstallé et est placé de côté sur l'emplacement d'Inventaire pour l'indiquer. Un Mod

désinstallé ne peut pas être utilisé mais, en tant qu'action gratuite, il peut être défaussé, échangé ou installé. Défausser un Mod désinstallé vous octroie l'Énergie indiquée dans le coin inférieur droit, tandis que l'installer confère à votre Agent sa capacité. Les agents peuvent installer des Mods dans leur Inventaire à tout moment pendant la partie. Une fois qu'un Mod est installé tournez-le. Il ne peut plus être échangé et, s'il est défaussé, vous n'obtiendrez aucune Énergie – après tout la technologie perd de sa valeur une fois qu'elle a été utilisée.

Clés

Les Clés se trouvent au verso des jetons Cache. Elles sont généralement obtenues grâce à des cartes Équipement ou en assommant/ éteignant les gardes qui les portent. Les robots peuvent avoir n'importe quel nombre de Clés dans leur Inventaire.

Une Clé peut être défaussée lors d'une action Clavier pour déverrouiller immédiatement n'importe quel clavier, en ignorant toutes ses entrées. Une Clé peut également être défaussée à tout moment pendant une action de déplacement pour déverrouiller immédiatement une porte adjacente.

Échanger

Vous avez quelque chose dans votre inventaire dont un autre robot pourrait faire meilleur usage ? Passez-le lui !

- Votre Agent ou le Module de Commande peuvent effectuer cette action gratuitement s'il est adjacent à un autre robot.
- Transférez n'importe quel nombre de Clés, de cartes Équipement (et leur dé associé) et de Mods désinstallés du robot effectuant l'action à un autre robot adjacent.

Modifier le Burncycle

Modifier le burncycle vous permet de remplacer les jetons dégradés inutiles et vous permet de manipuler le burncycle à votre avantage afin de tirer le meilleur parti de votre tour et de préparer vos coéquipiers à la réussite.



Votre Agent peut effectuer cette action gratuite de n'importe où.

- Défaussez n'importe quel jeton Action du burncycle.
 - o Si le jeton défaussé est le jeton Action Capitaine et qu'il est actif (non dégradé), faites progresser la Menace de 2.
- Prenez un jeton Action de votre propre réserve ou de la Réserve d'équipe et placez-le dans le même emplacement du burncycle.

Maintenant que vous avez un aperçu des actions disponibles dans burncycle, passons à la phase d'action du tour de Byte. Première chose à faire : entrer dans la Corporation!

Action 1 : placez le marqueur de suivi du burncycle au bas du premier jeton burncycle. Pour sa première action, Byte se déplace. Elle décide de lancer 2 dés Basiques pour son test de PA et les résultats sont une face vierge et un 2.

Avant de résoudre ce lancer, Byte peut utiliser sa capacité Tumble Magnet, qui lui permet de changer un résultat de dé en autre chose. Elle change la face vierge en 2, ce qui lui donne 4 PA.



Byte se déplace de deux cases vers la gauche, s'arrêtant devant la porte. Elle affecte les 2 déplacements restants au Module de Commande, permettant à Bit de se déplacer également de deux cases vers la gauche. N'oubliez pas de remettre les dés Action utilisés dans la réserve après chaque action.



Action 2: Le marqueur burncycle se déplace vers le second jeton du burncycle, qui est le jeton Action Capitaine. Cela signifie que Byte doit résoudre l'action burncycle indiquée sur la carte de Crucible, ce qui vous oblige à déplacer chaque unité de sécurité d'une case dans la direction à laquelle elle fait actuellement face. Le Hamster se déplace d'une case vers la droite, emportant sa Clé avec lui, et le Walker se déplace d'une case vers le bas. Les gardes de la salle devraient se déplacer également par cet effet, mais comme le Bulldog fait face au mur, il ne peut pas bouger.



Byte peut maintenant poursuivre son action. Elle effectue une action Clavier sur la porte à laquelle elle est adjacente et pioche la carte suivante :



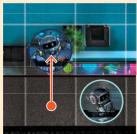
Comme il s'agit de l'étage 1, c'est un clavier de niveau 1, et Byte doit résoudre la première colonne. Elle ne peut pas choisir la force brute, car il est bloqué. Elle décide de résoudre son entrée, qui est une entrée Physique. Il existe deux manières de résoudre une entrée Physique (à part le contournement avec une action optimisée). La première consiste à déplacer le marqueur burncycle vers un jeton Action Physique du burncycle qui se trouve dans n'importe

quel emplacement du burncycle à droite de sa position actuelle, mais il n'y en a pas. L'autre option, que Byte choisit, est de défausser un jeton Physique en réserve. Elle défausse le jeton Physique de sa propre réserve.



Après avoir déverrouillé la porte avec succès, elle défausse la carte Clavier, place un marqueur Porte et effectue un déplacement gratuit dans le Hall d'entrée.





Cette pièce n'a pas été inspectée, elle doit donc l'inspecter immédiatement. Elle retire le marqueur Inspection du Hall d'entrée et lance l'un des dés Inspection blancs. Il tombe sur un garde! Ce sera un garde de niveau 1, puisqu'il s'agit de l'étage 1. Byte pioche un hamster de niveau 1 de la réserve et le place sur le poste de sécurité de la salle, face au mur.



Avec un nouveau garde en jeu, Byte doit immédiatement vérifier sa Vigilance. Le hamster a une portée de Vigilance de 6 et donc une Vigilance périphérique de 3, ce qui signifie que Byte est sous sa vigilance. Cependant, la capacité Silent Entry de Byte lui permet de considérer la première case d'une salle dans laquelle elle entre comme une Cachette, de sorte que le Hamster ne la repère pas.

Action 3 : en déplaçant le marqueur burncycle sur le dernier jeton, Byte effectue une autre action de déplacement. Elle lance le reste de ses dés – deux dés Basiques et un dé Avancé, et obtient 3, 2 et 1.

Byte ne peut pas utiliser Tumble Magnet pour changer l'un des dés Basiques en 3, car les dés Basiques n'ont pas de face 3 donc, à la place, elle transforme son 1 en 2, ce qui lui donne un total de 7 PA.















Avec cela, elle se déplace vers la droite de deux cases, puis de deux cases vers le haut. Ce trajet la maintient hors de la portée de vigilance du Hamster jusqu'à ce qu'elle atteigne la case Terminal. Même si la case Terminal est sous la vigilance du Hamster, c'est également une Cachette. Étant donné que Byte est entrée dans la Cachette sans être repérée, elle y reste non repérée.

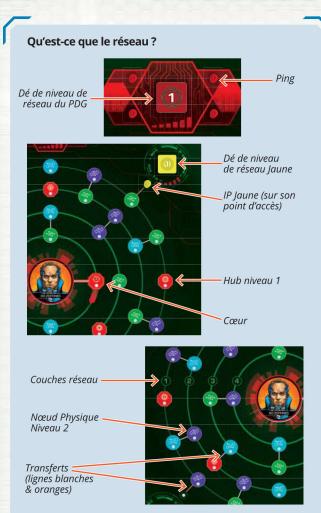
Les 3 PA restants sont affectés au Module de Commande. Bit se déplace d'une case vers la gauche, puis d'une case vers le haut dans le Hall d'entrée. Bit est repérée par le Hamster lorsqu'elle entre sur cette case, l'obligeant à placer son jeton Vigilance sur sur sa case. En utilisant le dernier PA restant, Bit se déplace d'une case supplémentaire vers la droite. Étant donné que cette case est en hors de la portée de vigilance du Hamster, son jeton Vigilance reste sur la case adjacente à la porte pour indiquer qu'il s'agit de la dernière case où sa position était connue.





Il n'y a plus de jetons dans le burncycle, donc la phase d'action du tour de Byte se termine.





Le réseau représente votre présence numérique dans la Corporation. Chaque Agent possède un marqueur appelé IP, qui peut naviguer dans les couches du réseau pour obtenir certains bonus tout en gardant l'ennemi à distance. Pendant ce temps, le PDG envoie des Pings sur le réseau, pour retrouver les IPs des agents afin de les réinitialiser à partir du réseau et ainsi de trouver leur emplacement physique.

Chaque anneau du réseau est appelé une couche. La couche la plus externe est la couche 1 et la couche la plus interne est la couche 4. Les transferts sont les lignes qui relient les couches par intermittence.

Chaque point du réseau est appelé un nœud. Il existe des nœuds Physique, Tech et Utilitaire. Les nœuds rouges sont appelés Hubs. Le Hub sur la couche 4 est le cœur. S'arrêter sur un Hub accorde un bonus en fonction de la couche du réseau sur laquelle se trouve l'IP.

Chaque Agent dispose d'un dé de niveau de réseau, tout comme le PDG. Les niveaux de réseau sont comparés lorsque les Pings et les IPs se croisent sur le réseau pour déterminer lequel est réinitialisé à partir du réseau et lequel reste.

4. Réseau

Infiltrer la Corporation dans le monde réel ne suffit pas - si vous voulez réussir ici, vous devez également les infiltrer dans l'espace numérique.

La phase Réseau utilise le burncycle de la même manière que la phase d'action : elle parcourt le burncycle de gauche à droite. Dans ce cas, chaque jeton du burncycle autorise le déplacement sur le réseau, le jeton du burncycle indiquant vers quel nœud vous pouvez vous déplacer.

- Placez le marqueur burncycle au bas du jeton Action actif le plus à gauche du burncycle.
- Déplacez l'IP de votre Agent ou passez.
- Résolvez le nœud sur lequel l'IP de votre Agent s'est arrêtée, si elle a bougé.
- Déplacez le marqueur burncycle vers le prochain jeton Action actif et recommencez. Continuez jusqu'à ce que vous ayez déplacé votre IP ou passé pour chaque jeton Action actif.
- À la fin de la phase Réseau, défaussez toutes les cartes Réseau que vous avez encore.

Déplacer votre IP

Les IPs se déplacent sur les nœuds du réseau en suivant les lignes du réseau. Les lignes vertes sont des **couches** tandis que les lignes reliant par intermittence les couches sont appelées **transferts**.

- Les IPs se déplacent sur les couches dans le sens horaire.
- Les IPs peuvent réaliser des transferts pendant leur déplacement pour aller vers l'intérieur ou l'extérieur, mais ne peuvent réaliser qu'un seul transfert par jeton du burncycle.
- Si vous êtes sur un jeton Action standard ou le jeton Action Capitaine du burncycle, votre IP se déplace d'exactement d'1 nœud (dans le sens horaire, ou vers l'intérieur/l'extérieur si sur un nœud avec une ligne de transfert). Le jeton Action Capitaine ne déclenche pas son effet pendant la phase Réseau de votre tour.
- Si vous êtes sur un jeton Action Physique, Tech ou Utilitaire, l'IP de votre Agent se déplace jusqu'à ce qu'elle atteigne l'un des éléments suivants (elle doit s'arrêter sur le premier nœud qu'elle atteint dans cette liste):
 - Un nœud occupé par un Ping
 - Un Hub (les nœuds rouges)
 - Un nœud correspondant au type d'action du jeton dans le burncycle
- Les IPs ignorent les autres IPs du réseau et les nœuds sur lesquels elles se trouvent, sautant par-dessus.

Résoudre votre Nœud

S'arrêter sur un Ping

 Comparez votre niveau de réseau avec le niveau de réseau du PDG (la valeur indiquée sur le dé rouge du PDG).

- Un niveau de réseau supérieur réinitialise le niveau de réseau inférieur. En cas d'égalité aux niveaux de réseau 1 à 5, votre IP est réinitialisée. En cas d'égalité au niveau 6, le Ping est réinitialisé à la place.
- Si votre IP est réinitialisée :
 - o Renvoyez l'IP de votre Agent sur votre point d'accès
 - o Diminuez le niveau de réseau du PDG de 1
 - o Votre Agent est repéré placez votre jeton Vigilance sur votre Agent. Le PDG a extrait vos informations de localisation du réseau et sait où vous êtes!
- Si le Ping est réinitialisé :
 - o Retirez le Ping du réseau
 - o Placez l'IP de votre Agent sur le nœud que le Ping occupait
 - o Diminuez le niveau de réseau de votre Agent de 1
 - o Résolvez le nœud sur lequel se trouve l'IP de votre Agent comme si elle s'y était arrêtée

S'arrêter sur un Hub

- Gagnez le bonus du Hub sur lequel vous vous trouvez. Chaque couche a un bonus spécifique qui lui est associé :
 - Couche 1 : augmentez votre niveau de réseau de 1
 - Couche 2 : reculez la Menace de 1
 - Couche 3 : gagnez 1 Énergie
 - o Couche 4 (le cœur) : tous les bonus ci-dessus. Ensuite, l'IP de votre Agent est réinitialisée sur son point d'accès.

S'arrêter sur un Nœud Action

Les Nœuds Action n'accordent pas de bonus en eux-mêmes. Cependant, si vous avez pioché des cartes Réseau pendant la phase d'action de votre tour, vous pouvez avoir des cartes qui vous accordent un bonus en vous arrêtant sur des nœuds Action spécifiques. Si vous avez une carte Réseau correspondant au nœud Action sur lequel l'IP de votre Agent s'est arrêtée :

- Gagnez le bonus de la carte Réseau
- Défaussez la carte Réseau résolue

Si vous avez deux cartes Réseau ou plus qui s'activent à partir du même type de nœud et de la même couche, vous pouvez bénéficier des bonus de toutes les cartes Réseau correspondantes en vous arrêtant sur un seul nœud. Résolvez les cartes dans l'ordre de votre choix.



Étant donné que le burncycle ne contient que les jetons Action Standard et Capitaine et que Byte n'a aucune carte Réseau, la phase Réseau du premier tour de Byte est assez simple. Placez le marqueur burncycle au bas du premier jeton Standard du burncycle et transférez l'IP de Byte de son point d'accès au nœud Tech auquel elle est reliée. En déplaçant le marqueur du burncycle au fur et à mesure, Byte utilise le second jeton du burncycle pour se déplacer d'1 nœud dans le sens horaire, s'arrêtant à nouveau sur un nœud Tech. Avec son troisième jeton, Byte a le choix - elle peut soit rester sur la couche 1 et continuer dans le sens horaire, soit utiliser le transfert pour passer à la couche 2. Elle décide de rester sur la couche 1, car cela la fait s'arrêter sur un Hub. Le bonus de ce Hub permet à Byte d'augmenter son niveau de réseau à 2.



5. Router l'Énergie

Bien que ces robots puissent être un peu sur-alimentés, ils ne sont pas en mesure de stocker longtemps cet excès d'énergie. Assurez-vous d'utiliser toute l'énergie disponible avant qu'elle ne se perde, et peut-être même d'en dépenser plus si nécessaire. Allez-y, offrez-vous cette capacité de luxe qui vous faisait envie pendant toute la partie.

Router l'Énergie à la fin de votre tour fonctionne de la même manière qu'au début de votre tour. La seule différence est qu'à la fin de cette phase, votre Agent perd l'Énergie qui dépasse la limite de sa réserve d'Énergie. Par conséquent, il est recommandé de router suffisamment d'Énergie pour éviter le gaspillage.

Byte a de nouveau la possibilité de router l'énergie, mais elle ne dépasse pas la limite de sa réserve d'Énergie et décide de l'économiser.

6. Dégrader le Burncycle

Avec tous les pare-feux et les protections prévus pour la sécurité de la Corporation, le burncycle prendra quelques coups.

Comme dernière phase de votre tour, vous dégradez le burncycle en lançant le dé burncycle.

- Si vous obtenez la face du dé, vous pouvez choisir n'importe quel jeton actif à dégrader, y compris le jeton Action Capitaine.
- Si vous obtenez une valeur, trouvez l'emplacement du burncycle correspondant à cette valeur.
 - o Si cet emplacement contient un jeton actif (non dégradé), dégradez ce jeton en la retournant sur sa face dégradé.
 - Si l'emplacement est inactif ou contient déjà un jeton dégradé, passez à l'emplacement suivant dans l'ordre numérique jusqu'à ce que vous arriviez à un jeton actif. Le burncycle fonctionne comme une boucle, de sorte que l'emplacement 1 vient après l'emplacement 5 lors du choix du jeton du burncycle à dégrader.

N'oubliez pas que les actions gratuites peuvent être effectuées à tout moment pendant votre tour, sauf au milieu d'une autre action ou lors d'une résolution. Cela signifie que vous pouvez effectuer des actions gratuites pendant la phase réseau de votre tour (entre les déplacements de réseau) et même après avoir dégradé le burncycle à la fin de votre tour !

Byte termine son tour en lançant le dé burncycle. Elle obtient un 4. Puisqu'il n'y a pas de jeton actif sur l'emplacement 4, elle dégrade le prochain jeton disponible, en faisant une boucle. Cela dégrade le jeton de l'emplacement 1.



Tour d'Access

Avant de passer à la Corporation, Access doit jouer son tour au complet, alors passons cela en revue ensemble.

Router l'Énergie : Access ne route pas l'Énergie au début de son tour. À l'avenir, nous ne mentionnerons cette phase du tour du robot que s'il décide de l'utiliser.

Stock de dés : le stock de dés d'Access est constitué d'un dé Avancé et de 7 dés Basiques.



Action gratuite : Access modifie le burncycle avant d'effectuer ses actions en supprimant le jeton Standard de

l'emplacement 1 et en le remplaçant par un jeton Physique de la Réserve d'équipe. Si Access n'avait pas fait cela, sa première action aurait été effectuée avec le jeton Action Capitaine.



Action 1 : en utilisant le nouveau jeton Physique du burncycle pour sa première action, Access effectue une action de déplacement.

Access veut s'assurer qu'elle peut se déplacer d'au moins 1 case, elle décide donc de lancer deux dés Action Basiques.



Elle remet le dé vierge inutilisé dans son stock de dés et utilise le 1 PA pour descendre à côté de la porte.

Normalement, effectuer une action de déplacement alors que vous êtes sur un jeton Physique accorde 2 PA supplémentaires. Cependant, l'Impératif « Troll Sequence » d'Access l'oblige à renoncer à ce bonus afin de résoudre la carte. Si Access prenait les 2 PA supplémentaires, elle désobéirait à son Impératif et perdrait 1 Énergie et la carte Impératif.

Puisque l'Impératif d'Access est maintenant résolu, elle le défausse et gagne 1 Énergie comme indiqué sur la carte.



Action 2 : comme le marqueur burncycle passe au jeton suivant, l'action burncycle du Capitaine se déclenche, ce qui fait que toutes les unités de sécurité se déplacent d'une case. Le Hamster du couloir se déplace d'une case vers la droite et le Walker d'une case vers le bas. Le Bulldog et le Hamster du hall ne bougent pas car ils font face à des murs.



Access peut maintenant effectuer sa seconde action, qui est une action Clavier. Elle pioche la carte Clavier suivante :



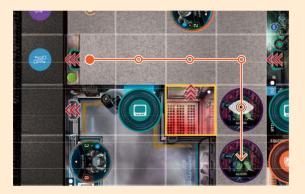
En regardant la première colonne puisque les portes sont de niveau 1, elle voit l'icône de lancer et lance le dé Clavier pour déterminer l'entrée que nécessite le clavier. Le résultat est une entrée Tech, elle choisit donc de défausser le jeton Tech de sa réserve pour déverrouiller la porte. Elle utilise le déplacement gratuit pour entrer dans le couloir. Cela la place sous la vigilance du Hamster, la rendant repérée, alors elle place son jeton Vigilance sur sa case.



Action 3 : Access a 1 dé Avancé et 6 dés action Basiques dans son stock de dés. Comme dernière action, elle les lance tous pour se déplacer et obtient le résultat suivant :



Deux faces vierges peuvent être combinées pour 1 PA, de manière à ce qu'Access dispose d'un total de 6 PA qu'elle peut utiliser. Elle se déplace de deux cases vers la droite, gardant son jeton Vigilance avec elle puisqu'elle est toujours repérée par le Hamster. Désormais adjacente au Hamster, la capacité Grapple 1 se déclenche. Cela nécessite d'utiliser 1 PA supplémentaire afin de s'éloigner de ce garde. Access doit donc dépenser 2 de ses 4 PA restants pour se déplacer d'une case de plus vers la droite. Avec les 2 derniers PA, elle descend de deux cases. Puisque cette case finale est en dehors de la vigilance du Hamster, son jeton Vigilance est déposé sur la case au-dessus d'elle.



Réseau : ayant terminé toutes les actions, Access résout maintenant la phase Réseau de son tour. Le premier jeton du burncycle est un jeton Physique, elle transfère donc son IP dans la couche 1, puis déplace son IP vers le nœud Physique de cette couche. Cependant, il y a un Hub avant le nœud physique, elle s'arrête donc sur le Hub à la place. Le bonus du Hub de couche 1 lui permet d'augmenter son niveau de réseau de 1. Avec le jeton Action Capitaine dans le burncycle, elle passe à la couche 2, et avec le jeton Action Standard, elle se déplace dans le sens horaire d'1 nœud, s'arrêtant sur le nœud Utilitaire.





Router l'Énergie : Access sait que Byte est sur le point d'atteindre l'objectif du premier étage, ce qui octroie 3 Énergie à tous les agents. Étant donné que les robots ne peuvent avoir plus de 10 Énergie et qu'Access en a 8 dans sa réserve d'Énergie, elle route 1 Énergie pour activer sa capacité Réparer, ramenant sa réserve d'Énergie à 7.



Dégrader le burncycle : Access lance le dé burncycle et obtient un 3. Le jeton Action Standard de l'emplacement 3 est dégradé.



Le tour d'Access est maintenant terminé. Puisque le marqueur Corporation est devant elle, cela signifie que le prochain tour est celui de la Corporation.

Le tour de la Corporation

Le tour de la Corporation se compose de 3 phases, exécutées dans cet ordre :

- Activation des unités de sécurité
- Activation des Pings
- Progression de la Menace

1. Activation d'Unité de sécurité

Toutes les bonnes corporations ont besoin d'une équipe de sécurité de premier ordre pour arrêter les voyous qui voudraient semer le désordre autour de leur capacité à gagner des quantités astronomiques de liquidités, d'armes, d'informations ou d'influence sur le monde. Les équiper d'exosquelettes haut de gamme et d'un système de communication puissant leur permettra de signaler toute activité suspecte et... de s'en occuper.

Au cours de cette phase du tour de la Corporation, chaque unité de sécurité s'active une fois, ce qui implique que l'unité se déplace puis attaque, si possible. L'ordre dans lequel les unités de sécurité s'activent et comment elles se déplacent est déterminé par leur niveau de priorité :

- Priorité 1 : Poursuivre
- Priorité 2 : Examiner
- Priorité 3 : Patrouiller

Nous allons d'abord passer en revue la séquence de cette phase, puis approfondir un peu plus le déplacement de la sécurité par la suite.

Priorité 1 - Poursuivre

Se faire repérer était inévitable, mais rester repéré n'était peut-être pas la meilleure idée. Inutile d'avoir peur de prendre quelques coups... non ?

Les unités de sécurité poursuivent les robots repérés (robots avec leur jeton Vigilance sur eux) qui sont actuellement à leur portée. Ce sont des robots qu'ils peuvent voir directement.

- En équipe, choisissez une unité de sécurité avec un robot repéré sous sa vigilance.
 - o Si l'unité de sécurité est déjà adjacente à un robot repéré, elle ne bouge pas. Sinon, déplacez l'unité de sécurité vers le robot repéré, en essayant si possible de vous en approcher. Si elle a plusieurs robots sous sa vigilance, elle se déplacera vers le robot le plus proche. Si deux robots ou plus sont aussi proches, l'équipe choisit.
 - Si l'unité de sécurité est adjacente à des robots repérés après le déplacement, elle attaque tous ces robots et ceux-ci perdent une quantité d'Énergie égale au niveau de l'unité de sécurité (3 Énergie pour les Capitaines).
 - Retournez le jeton de l'unité de sécurité pour vous rappeler que cette unité de sécurité a déjà été activée. Assurez-vous que son orientation reste la même.

- Sélectionnez une autre unité de sécurité avec un robot repéré sous sa vigilance et recommencez. Notez que lors de la Poursuite, plusieurs unités de sécurité peuvent se déplacer vers un même robot repéré.
- Lorsqu'il n'y a plus d'unités de sécurité avec des robots repérés sous leur vigilance, retournez les jetons Vigilance de tous les robots qui ont été poursuivis pour rappeler que les unités de sécurité restantes ignoreront ces jetons Vigilance.

Priorité 2 - Examiner

Vous avez entendu quelque chose par là-bas ? Le mieux serait peut-être d'aller voir, au cas où...

Les unités de sécurité examinent tous les jetons Vigilance encore en jeu. Ceux-ci représentent des nuisances qu'elles doivent vérifier.

- En équipe, choisissez le jeton Vigilance d'un robot qui est en jeu (et non retourné suite à la poursuite). Cela comprend les jetons Vigilance sur les robots repérés qui n'ont pas été poursuivis (parce qu'ils n'étaient pas sous la vigilance d'une unité de sécurité).
 - o Trouvez l'unité de sécurité la plus proche et déplacez-la vers le jeton Vigilance (et dessus, si possible). Si deux unités de sécurité ou plus sont aussi proches, l'équipe choisit celle qui l'examine. Les unités de sécurité n'ont pas besoin d'être dans la même zone que le jeton Vigilance pour l'examiner.
 - Si l'unité de sécurité est adjacente à des robots repérés après le déplacement, elle attaque tous ces robots et les robots perdent une Énergie égale au niveau de l'unité de sécurité (3 Énergie pour les capitaines).
 - o Retournez le jeton de l'unité de sécurité, ainsi que le jeton Vigilance qu'elle a examiné.
- Sélectionnez un autre jeton Vigilance non retourné en jeu et recommencez. Notez que pendant l'examen, une seule unité de sécurité se déplace vers chaque jeton Vigilance en jeu. L'examen se termine lorsqu'il n'y a plus de jetons Vigilance non retournés en jeu ou lorsque toutes les unités de sécurité ont été activées, selon ce qui arrive en premier.

Priorité 3 - Patrouiller

Nous devons toujours rester à l'affût. Ce n'est pas parce que nous n'avons vu aucun problème qu'il n'y en a pas juste au coin de la rue.

Les unités de sécurité qui ne sont pas dans des salles et n'ont rien à poursuivre ou à examiner patrouillent.

- En équipe, choisissez n'importe quelle unité de sécurité qui n'a pas encore été activée, sans compter les gardes dans les salles (à moins qu'ils n'aient une capacité qui leur permette de patrouiller dans les salles).
 - o Déplacez l'unité de sécurité en fonction de son type de patrouille. Ceci est précisé par l'icône sur son jeton. Les informations de chaque type de patrouille se trouvent dans la Référence rapide à la page 43.
 - Si l'unité de sécurité est adjacente à des robots repérés après le déplacement, elle attaque tous ces robots et

les robots perdent une Énergie égale au niveau de l'unité de **Déterminer un Itinéraire** sécurité (3 Énergie pour les capitaines).

- o Retournez le jeton de l'unité de sécurité, en vous assurant de conserver son orientation.
- Sélectionnez une autre unité de sécurité en jeu et recommencez.
- Une fois que toutes les unités de sécurité qui devraient patrouiller l'ont fait, retournez toutes les unités de sécurité et les jetons Vigilance sur leur côté actif, en vous assurant de conserver leur orientation. Cela inclut le fait de retourner toutes les unités de sécurité qui ont été assommées par une attaque de robot.

Déplacement d'Unité de sécurité

Commençons par quelques règles de base concernant le déplacement des unités de sécurité:

- Les unités de sécurité peuvent se déplacer d'autant de cases que leur valeur de déplacement le permet. Elles modifient leur orientation conformément à la direction dans laquelle elles se déplacent, de sorte qu'elles se déplacent toujours dans la direction à laquelle elles font face et font toujours face à ce vers quoi elles se dirigent.
- Les unités de sécurité utilisent leur déplacement complet à moins que:
 - Elles n'atteignent leur case cible (pour la poursuite et l'examen)
 - o Elles ne soient amenées à se déplacer sur une case occupée par un robot (auquel cas elles arrêtent leur déplacement)
 - Elles n'aient pas de trajet vers leur case cible (auquel cas elles ne se déplacent pas)
- Les unités de sécurité ne peuvent pas traverser les robots ou les murs mais peuvent traverser les portes, qu'elles soient verrouillées ou non.
- Les unités de sécurité ne se bloquent pas les unes les autres. Si une unité de sécurité se déplace sur une case occupée par une autre unité de sécurité, elles échangent de cases.
- Il est important de faire attention à l'orientation des unités de sécurité.
 - o Si elles n'atteignent pas leur case cible ou, si elles patrouillent, elles terminent leur déplacement face à la direction dans laquelle elles se déplaceraient ensuite si elles avaient plus de déplacement.
 - o Si leur cible est un robot et qu'elles terminent leur déplacement à côté de lui, elles font face au robot. Si leur cible est un jeton Vigilance et qu'elles terminent leur déplacement sur sa case (et la vident), les unités de sécurité conservent l'orientation de leur dernier déplacement.

compris lorsqu'elle change d'orientation !

- Certains types patrouilles ont un itinéraire prédéfini pour l'unité de sécurité, notamment « Faire les cent pas» et «Périphérie».
- Pour les unités de sécurité se déplaçant vers un robot, leur case cible est la case adjacente la plus proche de ce robot. Pour les unités de sécurité se déplaçant vers autre chose (c'est-à-dire un jeton Vigilance distinct de son robot ou un Terminal), leur cible est la case sur laquelle se trouve le jeton.
- Les unités de sécurité empruntent toujours le chemin le plus court pour se rendre là où elles vont. L'itinéraire le plus court est le trajet avec le moins de cases entre l'endroit où elles se trouvent et leur case cible. Leur itinéraire ne peut pas traverser les murs, mais peut traverser d'autres unités ainsi que d'autres jetons, dés et marqueurs du plateau (missions, équipements, etc.). S'il existe plusieurs options pour le trajet le plus court, l'équipe décide comment se déplace l'unité.
- Une fois qu'une unité de sécurité a déterminé son itinéraire pour le tour, il ne changera pas. Cependant, elle vérifie constamment sa vigilance pendant qu'elle se déplace ; si elle repère un autre robot pendant son déplacement, placez ou déplacez les jetons Vigilance comme d'habitude, mais ne modifiez pas son itinéraire.
 - o La seule fois où l'itinéraire d'une unité de sécurité change au cours de son activation, c'est si le jeton Vigilance vers lequel elle se dirige se déplace. Cela peut se produire si le robot auquel appartient le jeton Vigilance est sous la vigilance de l'unité de sécurité. Dans ce cas, l'unité de sécurité modifie son itinéraire pour se diriger vers la nouvelle case du jeton Vigilance.
- Si une unité de sécurité essaie de se déplacer sur une case occupée par un robot, elle arrête son déplacement. Le robot est repéré s'il ne l'était pas déjà.

Passons en revue le tour de la Corporation, en commençant par l'activation de la sécurité.

Poursuivre: aucun des robots n'est actuellement sous la vigilance d'une unité de sécurité. Par conséquent, la sécurité n'a pas d'unités à poursuivre.

Examiner : étant donné qu'Access et Bit ont tous deux leurs jetons Vigilance en jeu et qu'ils n'ont pas été poursuivis, leurs jetons Vigilance feront l'objet d'un examen. L'équipe décide quel jeton est examiné en premier.

En choisissant de résoudre d'abord le jeton Vigilance d'Access, l'équipe détermine que le Hamster du couloir est le plus proche et sera donc l'unité qui examinera. Avec une valeur de déplacement de 2, le Hamster se déplace d'une case vers la droite et pivote pour faire face au jeton Vigilance. À ce stade, Access est de nouveau sous la vigilance du Hamster et est repéré. Son jeton Vigilance est replacé sur son jeton robot. Le Hamster termine alors son déplacement, continuant vers le jeton Vigilance d'Access en descendant d'une case. Retournez à la fois le Hamster et le jeton Vigilance pour indiquer qu'ils ont été résolus. Notez que le Hamster aurait pu être déplacé d'abord vers le bas

puis vers la droite, mais le résultat final aurait été le même.

Le Hamster dans le Hall d'entrée est le plus proche du jeton Vigilance de Bit. Le Hamster utilise sa valeur de déplacement de 2 pour avancer de deux cases vers le bas, puis pivote pour faire face au jeton Vigilance. Bit a été repéré après le premier déplacement du Hamster donc son jeton Vigilance est placé sur sa case. Retournez le jeton Vigilance et Hamster. Encore une fois, l'équipe avait une autre option pour déplacer le Hamster vers la droite puis vers le bas, car les deux itinéraires finissent avec le Hamster aussi proche que possible de Bit. L'équipe a opté pour ce trajet car il éloigne le garde de Byte.

Patrouiller: les unités de sécurité qui peuvent patrouiller le font désormais. Les gardes dans les salles ne patrouillent pas, sauf indication contraire, donc le Bulldog de la salle de sécurité ne bouge pas. Le Walker patrouille dans le couloir, en périphérie, avec sa valeur de déplacement de 4. Il descend de trois cases, puis tourne et se déplace d'une case vers la gauche.



Maintenant que toutes les unités de sécurité qui pouvaient être activées l'ont été, retournez toutes les unités et les jetons Vigilance. Assurez-vous que l'orientation des unités de sécurité soit maintenue.

2. Activation des Pings

Je suppose que le navigateur TOR n'est pas aussi sécurisé qu'annoncé. La Corporation ne peut pas se permettre de fermer complètement son réseau, mais elle essaiera d'éliminer tous les protocoles non autorisés.

Dans cette phase, chaque Ping sur le réseau est activé.

- S'il y a des Pings sur le réseau, ils sont activés en commençant par les Pings des couches les plus externes vers les couches internes.
 - o S'il y a plusieurs Pings sur la même couche, le premier à être activé est celui qui a le plus de cases entre lui et le Ping suivant

dans le sens horaire. Ensuite, activez les Pings restants sur cette couche, en avançant dans le sens antihoraire à partir du dernier Ping activé (mais en les déplaçant dans le sens horaire).

- Lorsqu'un Ping est activé, déplacez-le dans le sens horaire, en restant sur la couche sur laquelle il se trouve actuellement, jusqu'à ce qu'il :
 - S'arrête sur une IP voir ci-dessous
 - S'arrête sur un autre Ping il s'arrête sur le nœud directement avant l'autre Ping
 - S'arrête sur un Hub
 - Se soit déplacé de 3 nœuds
- S'il n'y a pas de Ping sur le réseau, le PDG ajoute à la place un Ping au cœur (mais il ne se déplace pas).
- Lancez le dé Ping autant de fois qu'il y a de Hubs occupés par les Pings à cet instant. Résolvez chaque lancer au fur et à mesure, s'il peut être résolu. Notez que le nombre de fois que le dé Ping doit être lancé est déterminé avant que les lancers ne soient effectués. Si un Ping se déplace vers ou hors d'un Hub dans le cadre de la résolution d'un lancer, cela ne change pas le nombre de fois que le dé est lancé.
 - Faites progresser la Menace de 1.
 - Faites progresser la Menace de 1. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.
 - o 📵 Augmentez le niveau de réseau du PDG de 1.
 - Augmentez le niveau de réseau du PDG de 1. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.
 - 🕞 Le PDG ajoute un Ping au cœur.
 - Le PDG ajoute un Ping au cœur. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.
- Si aucun Ping n'était sur des Hubs et que le dé Ping n'a pas été lancé, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.

Il n'y a aucun Ping actuellement sur le réseau, donc le PDG ajoute un Ping au cœur. Ensuite, le dé Ping est lancé une fois car il y a 1 Ping sur un Hub. Le résultat obtenu est , ce qui augmente le niveau de réseau du PDG de 1. Le dé rouge du PDG devrait maintenant être sur 2.



Banni du Réseau

Il est dans l'intérêt de votre équipe de réinitialiser les Pings avant qu'ils n'atteignent la couche 1.

Si un Ping se déplace sur ou au-delà d'un nœud connecté au point d'accès d'une IP et que cette IP n'est pas sur son point d'accès, l'IP est bannie du réseau. Retirez le marqueur IP et le dé de niveau de réseau de cet Agent et mettez-les de côté. Notez que le Ping n'est pas réinitialisé et peut continuer à se déplacer autour de la couche 1.

Les agents dont l'IP a été bannie du réseau doivent ignorer la phase Réseau de leur tour. Leur IP sera réinitialisée sur le réseau lors du prochain redémarrage du burncycle.

Une fois réinitialisée, l'Agent place son IP bannie et son dé de niveau **3.Faire progresser la Menace** de réseau sur 1, sur n'importe quel point d'accès libre. Notez qu'il n'est pas obligé d'utiliser son point d'accès de début de partie s'il y en a Tout le vacarme que votre équipe a fait ne passe pas inaperçu. d'autres disponibles.

Qu'est-ce que la Menace?

La menace représente le niveau de renforcement de la sécurité de la Corporation contre les intrus. Elle progresse via divers effets de jeu, notamment lors du redémarrage du burncycle, via le dé Ping, lors de l'attaque d'une unité de sécurité et à la fin de chaque manche. Si jamais la Menace atteint « Mission échouée », la partie est perdue car le niveau de menace est si élevé que la Corporation se verrouille totalement et vous arrête. Gérer la Menace afin qu'elle ne monte pas trop haut est crucial pour une mission réussie.

Chaque fois que la Menace progresse, déplacez le marqueur Menace vers le bas du nombre de cases indiqué. Chaque fois que la Menace recule, déplacez le marqueur vers le haut du nombre de cases indiqué. Les agents peuvent faire reculer la Menace via certains Hubs du réseau et via des terminaux ou des capacités.

Certaines cases sur le compteur de menace sont marqués comme Événements ou Paliers.

Événement REMOTE SPINDOWN Menace Deactivate the first burncycle slot. Palier de MONITOR PROTOCOL Menace el 1 doors are now level 2

Événement Menace

La première fois que le marqueur Menace atteint ou dépasse un Événement Menace, résolvez immédiatement cet événement comme décrit sur la carte Menace.

Si la Menace atteint un Événement Menace une seconde fois (parce que la Menace a reculé puis progresse à nouveau), ne résolvez pas de nouveau l'événement. Vous pouvez utiliser le second marqueur Menace pour marquer l'Événement Menace le plus élevé atteint afin de savoir quels Événements Menace ont déjà été résolus.

Palier de Menace

Chaque fois que le marqueur Menace est sur ou au-delà de la case d'un Palier de Menace, la condition correspondante décrite sur la carte Menace entre en vigueur. Si la Menace recule avant le palier, la condition n'est plus en vigueur.

- Faites progresser la Menace du nombre de joueurs dans la partie.
 - o Assurez-vous de déclencher tous les Événements Menace atteints ou dépassés pour la première fois, et activez également tous les Paliers atteints ou dépassés.

Dans cette partie à 2 joueurs, la Menace progresse de 2 à chaque manche. Déplacez le marqueur Menace de gauche sur l'emplacement « 2 » de la carte Menace. Vous ne résoudrez pas d'Événement Menace ou de Palier, car aucun d'entre eux n'a encore été atteint.



Fin de la Manche

Ça y est! À moins qu'un effet de jeu ne se produise à la fin de la manche, passez directement au début de la manche suivante. Notez que le premier joueur ne change pas à la fin de la manche.

Nous avons quelques autres choses qui peuvent se produire au cours d'une manche à expliquer. Ensuite, nous vous laisserons terminer le tutoriel!

Redémarrer le Burncycle

Immédiatement avant le début du tour de n'importe quel joueur, l'équipe peut interrompre la manche afin de redémarrer le burncycle. Le moment où cela se produit relève du choix de l'équipe. Cela se fait généralement aussi rarement que possible, lorsque les réserves sont épuisées et que l'équipe est à court d'actions, bien qu'il puisse y avoir d'autres raisons stratégiques pour redémarrer votre burncycle.

Résolvez le redémarrage du burncycle dans l'ordre suivant :

- Remettez tous les jetons Action du burncycle et toutes les réserves dans la réserve générale.
- Créez le burncycle comme lors de la mise en place : placez le jeton Action Capitaine dans le sac de pioche, avec suffisamment de jetons Action Standard pour que le nombre total de jetons dans le sac soit égal au nombre d'emplacements actifs du burncycle qu'il y a actuellement. Piochez des jetons du sac, en remplissant chaque emplacement actif du burncycle de gauche à droite et en plaçant les jetons avec la face non dégradé vers le haut.
- Chaque joueur prend les jetons de sa Réserve de base pour créer sa réserve. Si un type de jeton est épuisé, les joueurs choisissent comment répartir les jetons disponibles.
- Pour chaque salle qui contient au moins 1 robot (sans compter les zones sécurisées), placez la Réserve de base de la salle dans la Réserve d'équipe. Si un robot se trouve sur une case extérieure avec une icône Action dessus, un jeton Action correspondant est également ajouté à la Réserve d'équipe.
- Faites progresser la Menace du nombre de joueurs.
- Si des IPs sont bannies, renvoyez leur marqueur et leur dé de niveau de réseau (sur la face 1) sur un point d'accès disponible. Vous trouverez plus de détails sur le bannissement du réseau à la page 35.

Terminer l'Étage - Étages inférieurs

À la fin du tour d'un joueur, si les objectifs de l'étage sont réalisés et que tous les robots sont dans des zones sécurisées, l'étage est automatiquement terminé. Réalisez les étapes suivantes :

- Le joueur qui vient de terminer son tour prend le marqueur Corporation et le place devant lui. Le joueur à sa gauche est maintenant le premier joueur. Notez qu'il est possible que le premier joueur ne change pas.
- Notez quelles portes de zones sécurisées sont déverrouillées et dans quelle zone sécurisée se trouve chaque robot. Leur case spécifique dans la zone sécurisée n'est pas importante. Si des unités de sécurité se trouvent dans des zones sécurisées, notez-le également.
- Retirez tout le matériel du plateau.
 - o Les robots sont mis de côté
 - Les unités de sécurité sont défaussées (sauf celles dans les zones sécurisées, qui sont mises de côté)
 - Les marqueurs Porte sont retirés
 - Les autres jetons et éléments sont remis dans la réserve
 - Les jetons Vigilance sont remis sur le plateau de leur robot, même s'ils se trouvent dans une zone sécurisée
 - o Toutes les salles sont retirées du plateau
- Mettez en place l'étage suivant selon le Livret de plans d'étage (de la même manière que vous l'avez fait lors de la mise en place).
- Remettez les robots dans la zone sécurisée qui se trouve à la même place que la zone sécurisée dans laquelle ils se trouvaient à l'étage précédent (même si la salle à laquelle ils sont associés a changé). Dans

les zones sécurisées comportant plusieurs cases (comme l'ascenseur de service et la cage d'escalier), les robots peuvent se réorganiser à leur guise au sein de la zone. Cela permet aux joueurs de s'assurer que les robots qui débutent tôt dans l'ordre du tour ne sont pas piégés par les robots qui jouent plus tard.

- Si des unités de sécurité se trouvaient dans une zone sécurisée, remettez-les également dans leur zone sécurisée, sur la case choisie par l'équipe.
- Ajoutez des marqueurs Porte aux portes des zones sécurisées qui ont été déverrouillées à l'étage précédent. Encore une fois, même si la salle à laquelle la zone sécurisée est associée a changé, elle est considérée comme la même zone sécurisée et sa porte conserve le même statut verrouillé/déverrouillé qu'à l'étage précédent.
- Tout robot qui n'a pas de carte Impératif pioche une carte Impératif.

En commençant par le nouveau premier joueur, tous les joueurs jouent un tour avant que la Corporation ne joue son tour.

Dans une partie solo, après avoir terminé un étage, l'ordre du tour est également réinitialisé. Cela signifie que vous jouerez un autre tour avant que la Corporation ne joue son tour.

Terminer l'Étage Final

Dès que vous terminez le dernier étage, votre équipe gagne ! Cependant, c'est plus facile à dire qu'à faire...

Chaque étage final a des objectifs, tout comme les autres étages. Ces objectifs doivent d'abord être réalisés. Ensuite, plutôt que d'atteindre une zone sécurisée comme aux étages précédents, la carte Mission vous dira ce que l'équipe doit faire pour gagner. Notez que les conditions de victoire doivent être atteintes une fois les objectifs de l'étage réalisés.

Éteindre les Robots

Lorsque l'Énergie d'un robot tombe à 0, ce robot est éteint. S'il s'agit du Module de Commande, la partie est immédiatement perdue. Si un Agent est éteint, la partie n'est pas perdue et les événements suivants se produisent :

- La Menace progresse de 3
- Le jeton Robot de l'Agent est retourné du côté éteint et sa vigilance est retirée si elle est en jeu.
- Si c'est au tour de l'Agent qui est éteint, son tour se termine immédiatement.

Si l'Agent d'un joueur est éteint au début de son tour, il joue tout de même son tour. Il crée son stock de dés au début de son tour (constitué uniquement de dés Avancé et Élite puisque sa réserve d'Énergie est vide). Son Agent ne peut pas effectuer d'actions tant qu'il est éteint mais il peut affecter des actions au Module de Commande. Il doit ignorer la phase Réseau de son tour.

L'Agent éteint doit regagner de l'énergie pour être remis sur son côté actif et reprendre son tour normalement.

Un autre robot (y compris le Module de Commande) peut réparer l'Agent avec la capacité de réparation, s'il dispose de l'amélioration correspondante.

CONTINUER LE TUTORIEL

Maintenant que vous avez parcouru une manche de burncycle, vous devriez être familiarisé avec le déroulement général du jeu. Cependant, il reste beaucoup de choses à voir, alors restez avec nous pendant que nous vous guidons pour une autre manche.

BYTE MANCHE 2:

Stock de dés: 4 Basiques, 1 Avancé.

Action 1 : avec le jeton Physique sur l'emplacement 1, la première action de Byte sera un déplacement optimisé, lui donnant jusqu'à 2 PA à utiliser même sans lancer de dés. Elle renonce à lancer et déplace le Module de Commande, Bit, vers la droite d'une case. Étant donné que Bit est toujours sous la vigilance du Hamster, son jeton Vigilance la suit.



Action 2: le prochain jeton du burncycle est le jeton Capitaine. Pour résoudre l'action burncycle du Capitaine, tous les gardes, à l'exception du Bulldog, avancent d'une case. Rien ne change avec la vigilance et le repérage actuels, bien qu'Access soit à nouveau adjacent au Hamster et devra subir l'effet de sa capacité Grapple 1 lors de son prochain déplacement.



Passons maintenant à l'action de Byte, elle décide d'effectuer une action Terminal puisqu'elle est sur un Terminal. Elle pioche une carte d'accès au Terminal.



Bien que toutes les options de la carte soient utiles, déverrouiller une porte semble être le meilleur choix, étant donné qu'Access pourrait avoir besoin d'aide pour s'éloigner des gardes qui l'entourent. Après avoir sélectionné l'option du bas, elle choisit ses dés à lancer pour le test de PA, en lançant 1 dé Avancé et 2 dés Basiques.







Byte n'a pas besoin d'utiliser Tumble Magnet, car son jet de 4 PA passe déjà le contrôle des 3 PA sur la carte Terminal. Les 3 dés lancés sont toujours considérés comme utilisés, même s'ils ne sont pas tous nécessaires pour réussir le test de PA. Elle décide de déverrouiller la porte de la salle d'équipement près d'Access. Avec le Terminal où se trouve Byte maintenant utilisé, le jeton est remis dans la réserve. Effectuer cette action Terminal complète également l'impératif Remote Jammer de Byte, donc elle se défausse de la carte et gagne 1 Énergie.



En accédant à un Terminal, l'équipe a rempli l'objectif de niveau 1 pour cette mission. Lorsqu'un objectif d'étage est réalisé, tous les Agents gagnent la récompense indiquée, qui est de 3 Énergie. Byte a maintenant 8 Énergie et Access 10. Le Module de Commande ne gagne pas cette récompense. Puisque l'objectif de l'étage est réalisé, il est temps pour les robots de se rendre dans les zones sécurisées!

Action gratuite : avant de passer à sa prochaine action, Byte modifie le burncycle, en remplaçant le jeton dégradé de l'emplacement 3 par le jeton Utilitaire de sa réserve.



Action 3 : en utilisant ce jeton Utilitaire, Byte fait en sorte que Bit effectue une action Clavier optimisée. Elle pioche la carte Clavier suivante :



Étant donné que l'action est optimisée, Bit peut ignorer l'entrée Tech et déverrouiller gratuitement la porte. Elle se déplace dans le couloir dans le cadre de l'action Clavier. Son jeton Vigilance l'accompagne, car la vigilance du Hamster peut temporairement voir dans le couloir alors que Bit franchit la porte.



Réseau: le premier jeton du burncycle est un jeton Physique, donc l'IP de Byte se déplace d'un nœud dans le sens horaire vers le nœud Physique. Avec le jeton Action Capitaine, elle choisit le transfert vers le nœud Tech de la couche 2. À l'aide du jeton Utilitaire, elle se déplace d'un nœud dans le sens horaire, puis fait un de nouveau un transfert pour s'arrêter sur le Hub de la couche 3. Cela donne 1 Énergie à Byte.



Route l'Énergie: avec maintenant 9 Énergie, Byte doit activer quelques améliorations pour revenir à la limite de sa réserve d'Énergie de 4. Elle dépense 2 Énergie pour activer une seconde amélioration de dé Avancé. Voyant qu'elle est maintenant à sa capacité de dés Avancé, elle dépense 2 Énergie supplémentaires pour convertir l'un de ces dés en amélioration de dé Élite, elle en a donc maintenant un de chaque. Enfin, elle active sa capacité Pousser pour 1 Énergie, ce qui lui offre des options au cas où elle se retrouverait piégée par des gardes sur son chemin vers une zone sécurisée.



Dégrader le burncycle : Byte obtient un 1 sur le dé burncycle, dégradant le jeton Physique de l'emplacement 1.



ACCESS MANCHE 2:

Router l'Énergie: étant donné qu'Access est à son maximum d'Énergie, elle décide de router 2 Énergie pour activer sa capacité IP Spoof, ce qui lui offrira plus d'options de déplacement sur le Réseau. Il lui reste 8 Énergie.



Stock de dés : 1 dé action Avancé et 8 dés Basiques.

Action gratuite : avant d'effectuer sa première action, Access modifie le burncycle, en défaussant le jeton dégradé de l'emplacement 1 et en le remplaçant par le jeton Tech de la Réserve d'équipe.



Action 1 : tirant le meilleur parti du jeton Tech, Access effectue une Action Carte Réseau optimisée. Elle pioche la carte Réseau suivante :



Optimiser une Action Carte Réseau permet à Access d'effectuer également une action non optimisée, qu'elle utilisera pour le déplacement.

Elle lance tous ses dés :



Access renvoie l'un des dés à face vierge obtenus dans son stock de dés et combine les deux autres faire 1 PA, soit un total de 9 PA.

Puisqu'elle est adjacente au Hamster, qui a Grapple 1, cela lui coûte 2 PA pour se déplacer d'une case vers le bas. Elle se déplace ensuite d'une case directement dans la salle d'équipement. Étant donné que la Vigilance périphérique du hamster est suffisamment élevée pour la voir passer la porte, son jeton Vigilance la suit à l'intérieur. Access monte ensuite d'une case, ramasse la Cache et pioche un Battery Pack du paquet Équipement, qu'elle ajoute à son Inventaire avec le dé Équipement n°1 correspondant. N'oubliez pas de remettre le jeton Cache dans la réserve. Poursuivant son déplacement, Access se déplace d'1 case vers la droite.





Le jeton Vigilance d'Access est laissé à côté de la porte ouverte par laquelle elle est entrée, car c'est là qu'elle a été repérée pour la dernière fois. Avec 4 PA restants, Access déplace le Module de Commande de 4 cases vers le haut. Le Hamster dans le Hall d'entrée ne peut plus repérer Bit car elle se trouve dans une zone différente et elle ne s'est déplacée sous la vigilance d'aucun autre garde, donc son jeton Vigilance reste sur la case à l'extérieur du Hall d'entrée.



Action 2: le marqueur burncycle est déplacé vers le jeton Action Capitaine, déclenchant son effet. Tous les gardes, à l'exception du Bulldog, se déplacent d'une case dans la direction à laquelle ils font face. Access veut ouvrir la porte qui lui est adjacente, mais voyant que le prochain jeton du burncycle est un jeton Utilitaire, elle décide d'attendre sa prochaine action pour le faire et utilise à la place sa seconde action pour piocher une autre carte Réseau. Elle pioche le Shipping Manifest.





Action 3 : désormais sur un jeton Utilitaire, Access effectue une action Clavier optimisée.



La carte Clavier possède 2 entrées, et Access ne peut en ignorer qu'une seule grâce à son action optimisée. Elle n'a pas assez de dés Action pour être sûre de réussir à utiliser la force brute sur le clavier, elle doit donc résoudre ses entrées si elle veut le déverrouiller. Elle ignore l'entrée Physique, car elle n'a aucun moyen de la résoudre. L'entrée Alarme la fait repérer, donc Access place son jeton Vigilance sur sa case. Avec la porte maintenant déverrouillée, Access entre gratuitement dans la salle Ménage et vérifie la vigilance. Le dé Inspection tombe sur la face Impératif et Access pioche Fast Fingers comme nouvel Impératif. En l'absence de gardes la repérant, le jeton Vigilance d'Access reste dans la salle d'équipement.



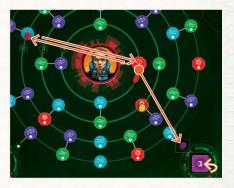


Réseau: Access utilise le premier jeton Tech pour déplacer son IP de deux nœuds dans le sens horaire, s'arrêtant sur le Hub et recule la Menace de 1 (jusqu'à 1). Elle déplace ensuite son IP d'un nœud dans le sens horaire à l'aide du jeton Action Capitaine. Enfin, le jeton Utilitaire lui permet de déplacer son IP d'1 nœud dans le sens horaire, s'arrêtant sur le nœud Utilitaire de la couche 2. L'arrêt sur ce nœud permet à Access de résoudre sa carte Réseau Shipping Manifest. Elle pioche 2 cartes dans le paquet Équipement : Terminal Bypass et une Clé. Comme Access a déjà d'intéressants bonus pour les terminaux avec ses capacités, elle décide de garder la Clé. La carte Équipement Clé est immédiatement défaussée (ainsi que le Terminal Bypass qu'elle n'a pas conservé), et elle place un jeton Clé dans son inventaire. La carte Réseau Shipping Manifest est également défaussée.





Action gratuite: en utilisant sa capacité IP Spoof, Access défausse la carte Réseau Cookies qu'elle a encore afin de permuter des nœuds avec le Ping. Cela place son IP sur le cœur, ce qui lui confère 1 Énergie (l'amenant à 9), augmente son niveau de réseau de 1 (jusqu'à 3) et recule la Menace de 1 (jusqu'à 0). Son IP est ensuite réinitialisée sur son point d'accès.



Router l'Énergie : l'Énergie d'Access dépasse sa limite d'Énergie de 9, elle route donc 2 Énergie pour activer une seconde amélioration de dé Avancé. Elle a désormais 7 Énergie.



Dégrader le Burncycle : Access lance le dé Burncycle et obtient un 2, dégradant le jeton Action Capitaine. Plus de déplacement gratuit pour ces fichus gardes!



SÉCURITÉ MANCHE 2:///

Activation des Unités de Sécurité

Poursuivre : aucun robot n'est actuellement repéré dans la portée de vigilance des unités de sécurité.

Examiner: Bit et Access ont tous deux des jetons Vigilance à examiner. En commençant par Access, le Walker et le Hamster sont à égale distance. Pensant que le Hamster est un peu plus facile à éviter dans le couloir, les joueurs décident de déplacer le Walker dans la salle d'équipement. Le Walker monte d'un, de deux à droite et d'un de plus, terminant son tour près de la porte et retirant le jeton Vigilance d'Access en se déplaçant dessus. Cependant, les joueurs n'ont malheureusement pas pleinement pris en compte les implications de cette décision. Le Walker est maintenant adjacent à Access, ce qui déclenche sa capacité Drain. Access doit remettre un jeton de la réserve dans la réserve générale, ce qui signifie qu'elle perd son jeton Utilitaire. Peut-être que le Hamster aurait été un meilleur choix après tout ! Heureusement, le Walker ne peut toujours pas voir à travers la porte, donc Access reste non repérée et n'est pas attaquée.



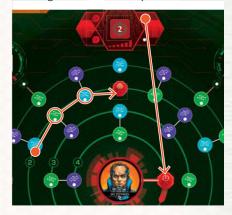
Le Hamster dans le hall est le plus proche du jeton Vigilance de Bit, il utilise donc son déplacement 2 pour terminer sur le jeton Vigilance de Bit et le retirer du plateau. Le Hamster termine son déplacement face au mur puisque c'est dans cette direction qu'il se déplaçait lorsqu'il a atteint la case qu'il ciblait.



Patrouiller : la dernière unité de sécurité à se déplacer est le Hamster près de la salle d'équipement. Il se déplace de deux cases vers le bas. Pour se préparer à son prochain déplacement, il se retourne et s'oriente vers le haut.



Activer les Pings: le Ping sur le réseau s'active maintenant, se déplaçant de 3 nœuds dans le sens horaire. Il s'arrête sur un Hub, ce qui entraîne le lancer du dé Ping. Son résultat ajoute un nouveau Ping au cœur. Notez que même s'il y a maintenant un second Ping sur un Hub, le dé Ping n'est pas lancé de nouveau car l'étape de contrôle des Pings sur les Hubs est passée.



Faire progresser la Menace: la Menace augmente de 2, ce qui la remet sur 2.



POUR TERMINER LE TUTORIEL

Ceci marque la fin du tutoriel de ce livret. Cependant, vous pouvez retrouver le reste de l'étage 1 de cette mission au format PDF imprimable sur chiptheorygames.com/support.

Avec quelques missions à votre actif, vous serez peut-être prêt pour le défi ultime : le mode Rescue.

Le mode Rescue vous permet d'enchaîner plusieurs missions burncycle ensemble pour un défi à fort enjeu au sein de plusieurs corporations. Au fur et à mesure que votre équipe progresse dans les missions, vous gagnerez plus de choix de composition d'équipe et débloquerez de nouveaux et puissants jetons burncycle, mais vous ferez également face à de nouvelles épreuves de difficulté croissante au fil des missions révélées.

De plus amples détails et les règles du mode Rescue au format PDF imprimable sur chiptheorygames.com/support.

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Options de Routage d'Énergie

VOTRE AGENT	MODULE DE COMMANDE		
Dés	Capacités Universelles		
Capacités Universelles	Emplacements Burncycle		
Capacités Uniques			
Réserve de base			

Capacités Universelles

Permuter : pendant le déplacement, un robot avec cette capacité est autorisé à se déplacer sur une case occupée par un robot adjacent, obligeant l'autre robot à échanger de case avec celui qui vient de bouger.

Pousser : pendant le déplacement, un robot avec cette capacité peut dépenser 1 PA supplémentaire pour se déplacer sur une case occupée par une unité de sécurité adjacente, déplaçant l'unité de sécurité d'1 case dans la direction de votre choix, à l'exception de la case que le robot qui se déplace a quittée. Pousser ne peut pas être utilisé s'il n'y a pas de case valide pour l'unité de sécurité ou si vous n'avez pas de PA supplémentaire à dépenser. Si un robot non repéré utilise Pousser, il est immédiatement repéré.

Réparer : comme action Standard, réduisez l'Énergie de votre robot ou du Module de Commande de n'importe quelle quantité. Tout autre robot (ils n'ont pas besoin d'être adjacents) gagne la même quantité d'Énergie. Le robot transmettant de l'Énergie ne peut pas voir son Énergie réduite à 0 par cette action.

Dés Inspection



Placez un garde correspondant au niveau de l'étage sur un poste de sécurité dans cette salle (si plusieurs postes, placez d'abord sur les postes «A»)



Transformez un Terminal de cette salle en Terminal Mainframe



Verrouillez toutes les portes de cette salle



Piochez un Impératif (si vous n'en avez pas déjà un)



Gagnez 1 Énergie

Entrées de Clavier



Dé Clavier : lancez le dé Clavier. Ajoutez son résultat aux entrées qui doivent être résolues.







Physique/Utilitaire/Tech: résolu de l'une des deux manières suivantes:

- 1. Défaussez un jeton Action correspondant de votre réserve ou de la Réserve d'équipe.
- 2. Déplacez le marqueur burncycle vers un jeton Action correspondant à droite de la position actuelle du marqueur dans le burncycle (abandonnant les actions).



Alarme : le robot effectuant l'action Clavier est repéré. Si le robot est déjà repéré, cette entrée est toujours considérée comme résolue.



Ping : le PDG ajoute 1 Ping au cœur. Si tous les Pings sont déjà sur le réseau, cette entrée est considérée comme résolue.



Choc: le robot effectuant l'action Clavier perd 1 Énergie.

Dé Clavier



Tech



Ping



Utilitaire



Choc



Physique



Déverrouillage Automatique

Hubs du Réseau



Couche 1: augmentez votre niveau de réseau de 1.



Couche 2 : reculez la Menace de 1.



Couche 3 : gagnez 1 Énergie.



Couche 4 (le cœur): tous les bonus ci-dessus. Ensuite, l'IP de votre Agent est réinitialisée sur son point d'accès.

Dé Ping



Faire progresser la Menace de 1



Faire progresser la Menace de 1; puis transfert des Pings



Augmenter le niveau de réseau du PDG de 1



Augmenter le niveau de réseau du PDG de 1 ; puis transfert des Pings



Le PDG ajoute un Ping au cœur



Le PDG ajoute un Ping au cœur ; puis transfert des Pings

des Pings

Stationnaire: ne bouge pas.

Capitaine: perdez 3 Énergie

Patrouilles de la Sécurité

Attaques de la Sécurité

Garde Niveau 1 : perdez 1 Énergie

Garde Niveau 2: perdez 2 Énergie

Garde Niveau 3: perdez 3 Énergie

•><•

Faire les cent pas : se déplace en ligne droite dans la direction à laquelle il fait face. S'il ne peut pas se déplacer dans cette direction, il se tourne dans la direction opposée et continue son déplacement.



Périphérie : suit le périmètre extérieur de sa zone en se déplaçant dans le sens antihoraire. S'il n'est pas orienté de sorte qu'il se déplace dans le sens antihoraire en suivant le périmètre, il tourne à droite. S'il n'est pas sur une case faisant partie du périmètre extérieur, il emprunte le chemin le plus court pour revenir à une case du périmètre extérieur puis continue à se déplacer dans le sens antihoraire.



Portes déverrouillées : se déplace vers une case Couloir adjacente à la porte déverrouillée la plus proche.



Bot le plus proche : se déplace vers une case adjacente au robot le plus proche qui n'est pas dans une cachette.



Module de Commande : se déplace vers une case adjacente au Module de Commande. Ne bouge pas si le Module de Commande est dans une cachette.



Poste: se déplace vers son poste.



Terminaux: se déplace vers le Terminal le plus proche.

Capacités de la Sécurité

Cautious: si cette unité termine son activation à côté d'une porte déverrouillée, la porte est verrouillée.

Demerit : lorsque cette unité attaque un robot, au lieu que le robot perde de l'Énergie, la Menace progresse de 1.

Drain : lorsque cette unité devient adjacente à un robot, le robot doit défausser un jeton de sa réserve.

Grapple # : pendant les actions de déplacement, les robots doivent utiliser # PA supplémentaires lorsqu'ils se déplacent d'une case adjacente à cette unité de sécurité vers une autre case adjacente.

Shift : cette unité peut se déplacer à travers les murs. Elle patrouille même lorsqu'elle se trouve dans une salle et n'est pas limitée à sa zone actuelle lors de la patrouille.

Résistance

QUOI	POUR ASSOMMER	POUR DÉTRUIRE/ ÉTEINDRE
Mur	n/a	10 PA
Garde Niveau 1	5 PA	10 PA
Garde Niveau 2	10 PA	15 PA
Garde Niveau 3	15 PA	20 PA
Capitaine	5 PA de moins que la résistance sur sa carte	20/25/30 PA, comme précisé sur sa carte

