



ROBOKID

MODULE AUTOMA NON-OFFICIEL POUR FORT DE GRANT RODIEK,
CONÇU PAR ADAM PRENTIS, V1.2 -- TRADUIT PAR BENOÎT PEPERMANS

Jouez contre Robokid en solo ou ajoutez-le à une partie de Fort avec jusqu'à 3 joueurs !

MISE EN PLACE

- Choisissez le premier joueur.
- Choisissez **un plateau joueur** pour Robokid.
- Piochez **5 cartes Môme** de la pioche du Parc pour créer la pioche de départ de Robokid (Robokid n'a pas de Meilleurs Copains).
- Placez ses marqueurs de score et de Niveau du fort sur 0.
- **Retirez « Soirée pyjama »** de la pioche des Bottes secrètes.
- Mettez en place normalement le reste des éléments en considérant Robokid comme un joueur normal.



PRINCIPE DE JEU

Les joueurs humains jouent normalement. Considérez Robokid comme un joueur normal (les joueurs peuvent accéder aux cartes de son Jardin, etc). À son tour, Robokid effectue les étapes suivantes à la place des étapes standard :

Nettoyer : défaussez toutes les cartes du Jardin de Robokid dans sa défausse. *«Restez hors du Jardin.»*

Fortifier : piochez 1 carte de la pioche de Robokid et ajoutez-la à son Observatoire (ignorez la limite de taille). S'il y a 2 cartes ou plus du même Clan dans son Observatoire¹, augmentez le Niveau du Fort de Robokid puis détruisez toutes les cartes de l'Observatoire et remettez toutes les ressources du Sac à dos de Robokid dans la réserve, *«Ils l'ont fait. Ils peuvent tout construire.»*

Déployer : piochez X cartes (voir Difficulté) de la pioche de Robokid et disposez-les au-dessus de son plateau, de gauche à droite. Contrôlez les Clans des cartes déployées et de son Observatoire. Pour chaque Clan qui apparaît 2 fois ou plus, donnez 1 PV à Robokid.

Contrôlez toutes les icônes Action de la carte déployée la plus à gauche : pour chaque icône «Ajoutez un Jouet à votre Stock» ()¹, placez 1 jouet dans le Sac à dos de Robokid et pour chaque icône «Ajoutez une Pizza à votre Stock» ()², placez 1 pizza dans son Sac à dos². **Les joueurs peuvent suivre son Action publique** comme si elle avait été jouée. Défaussez toutes les cartes déployées dans la défausse de Robokid. *«Arrivez tranquillement ou il y aura... de la pizza.»*

Recruter : piochez 1 carte de la pioche du Parc. Retirez toutes les cartes dont un Clan est présent dans le Jardin d'un autre joueur³ ou dans le Parc (ne recomplétez qu'à la fin de l'étape) et défaussez-les, avec la carte piochée, dans la défausse de Robokid.

Expulser : placez jusqu'à 3 cartes de la pioche de Robokid dans son Jardin et remettez les cartes restantes au-dessous de la pioche du Parc. S'il n'y a pas de cartes à placer dans son Jardin, piochez 1 carte de la pioche du Parc et placez-la dans son Jardin, sans autre effet. *«Je ne jouerai plus avec toi.»*

Réinitialiser : mélangez la défausse de Robokid pour créer une nouvelle pioche. *«À toi de jouer, petit.»*

CARTES PIÈCE

Les Pièces peuvent être utilisées comme n'importe quel Clan pour Robokid⁴. Lors de l'étape **Fortifier**, elles s'associent à n'importe quel Clan de l'Observatoire pour déclencher une amélioration de Fort. Lors de l'étape **Déployer**, elles correspondent à tous les Clans parmi les cartes déployées et celles de l'Observatoire afin de marquer 1 PV pour chaque Clan (deux Pièces ne s'associent pas et doivent être associées à un autre Clan pour rapporter des points). Lors de l'étape **Recruter**, Robokid prendra toujours une carte Pièce dans le Jardin du joueur choisi ou dans le Parc ; si Robokid pioche une carte Pièce, il retire toutes les cartes du Parc et des Jardins de tous les joueurs et les place dans sa défausse.

BOTTES SECRÈTES ET AVANTAGES

Quand Robokid atteint le Niveau 1 du Fort, **prenez aléatoirement une Botte secrète** de la pile centrale et placez-la face cachée près de son plateau. Quand il atteint le Niveau 2 du Fort, il détruit aléatoirement un Avantage du Parc et **effectue immédiatement une étape Fortifier** supplémentaire (il place 1 carte de sa pioche dans l'Observatoire vide)⁵. *«Rendre service, protéger les tout-petits et réinventer les règles.»*

1 Les cartes avec deux Clans (ex. Noodle Twins, Puddin) déclenchent toujours une amélioration de Fort lors de l'étape Fortifier.

2 Lors de l'ajout d'un Jouet ou d'une Pizza dans le Sac à dos de Robokid, les limites de capacité normales du Sac à dos s'appliquent; ajoutez en premier ce qui correspond à l'icône la plus haute. Ignorez toute autre icône, icône «Ajoutez une Pizza ou un Jouet à votre Stock» comprise (voir les Exemples).

3 Lors de parties multijoueurs, choisissez le joueur avec le plus de cartes dans son Jardin (en cas d'égalité : plus haut Niveau du Fort, plus de PV, le plus proche à la droite de Robokid). Exemple: Robokid pioche une carte Livre de la pioche du Parc. Léandre a le plus de cartes dans son Jardin donc Robokid vérifie mais n'y trouve aucun Livre et ne prend ainsi aucune autre carte pour l'étape Recruter, même si Charlotte a deux cartes Livre dans son Jardin.

4 Smoke et Puddin (2x) sont les seules cartes Pièce accessibles à Robokid. Puddin compte à la fois comme une Couronne et une Pièce.

5 Robokid gagne les points des Bottes secrètes comme un joueur (ex. Solitaire lui rapporte toujours 5 PV, Labo de slime lui rapporte 1 PV pour chaque Livre – ignorez les Pièces – dans sa pioche, sa défausse, son Jardin et son Observatoire). Les joueurs utilisent les Bottes secrètes et Avantages normalement.

FIN DE PARTIE

La partie se termine normalement. Robokid marque des points comme un joueur normal (Robokid peut obtenir la Sculpture en Macaronis). *«Désolé, je dois partir. Un fort est en construction quelque part par là-bas.»*

DIFFICULTÉ

Rouillé : X = 1

«Parachuté...»

Boosté : X = 3

«Gamin, tu as subi un choc émotionnel.»

Sorti d'usine : X = 2

«Motivé ou pas, tu viens avec moi !»

Turbo : X = 4

«Ça va être compliqué !»

EXEMPLES

Fortifier



Un Pistolet à eau est ajouté au Skateboard déjà présent à l'Observatoire. Comme il n'y a pas deux Clans identiques, rien ne se passe.



Un Skateboard est ajouté à l'Observatoire. Comme il y a désormais deux Skateboards, Robokid augmente le Niveau de son Fort et détruit les trois cartes de l'Observatoire.

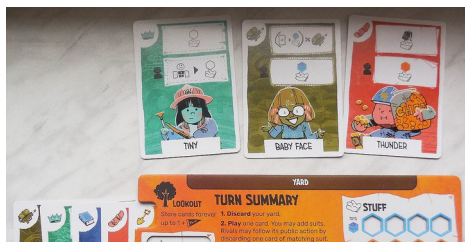
Déployer (X=3)



Robokid marque 2 PV (1 pour les deux Pelles et 1 pour les trois Skateboards) et ajoute 1 pizza dans son Sac à dos.



Robokid marque 3 PV (la Pièce dans l'Observatoire s'associe comme seconde icône à chacun des trois autres Clans) et ajoute 2 Jouets dans son Sac à dos.

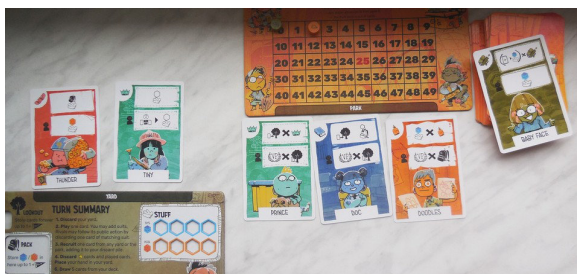


Robokid marque 3 PV (1 pour les deux Couronnes, 1 pour les deux Pistolets à eau et 1 pour les deux Skateboards) mais n'ajoute rien à son Sac à dos. S'il suit l'Action publique, le joueur choisit de prendre soit un Jouet soit une Pizza.

Recruter



Robokid pioche un Skateboard (Skids) de la pioche du Parc. Il prend toutes les autres cartes Skateboard à la fois dans le Jardin du joueur (Dash) et dans le Parc (Spike). Il prend aussi la carte Pièce (Puddin'). Ces quatre cartes sont placées dans sa défausse.



Robokid pioche un Pistolet à eau (Baby Face) de la pioche du Parc. Comme il n'y a aucune carte Pistolet à eau ni aucune carte Pièce que ce soit dans le Jardin du joueur ou dans le Parc, il ne prend pas d'autre carte.

Expulser



Après avoir effectué les étapes Fortifier (amélioration du Fort, toutes cartes de l'Observatoire détruites), Déployer (marqué des points, ajouté 2 Jouets dans le Sac à dos, défaussé les cartes) et Recruter (ajouté une carte à la défausse), Robokid place jusqu'à 3 cartes restantes de son deck dans son Jardin (Skids, The Moles, Smoke). Comme il y a une carte de plus dans son deck, elle est détruite. Robokid passe ensuite à l'étape Réinitialiser en mélangeant sa défausse afin de créer un nouveau pour le prochain tour.

ANIMAUX DE COMPAGNIE

ROBOKID PEUT ÉGALEMENT ÊTRE JOUÉ
AVEC LES MODULES DE L'EXTENSION « CHIENS ET CHATS »

MISE EN PLACE DU MODULE « CHIENS »

- **Retirez Loki** de la pioche de cartes Chiens.
- Placez la niche de Robokid près de son plateau joueur.
- Placez 3 cartes Chien en une pile face visible près du Jardin de Robokid pour créer sa pioche Chiens.

Pour chaque étape de son tour, les interactions de Robokid avec les Chiens se déroulent comme suit :

Nettoyer : défaussez toute carte Chien du Jardin de Robokid dans la défausse du joueur à sa gauche.

Fortifier : aucune interaction avec les Chiens.

Déployer : si le Clan de la carte déployée la plus à gauche correspond à celui de la Carte chien du dessus de la pioche Chien (les Pièces correspondent toujours), glissez la carte Chien sous la niche de Robokid (Robokid n'active pas son effet spécial). Cela ne se produit qu'une fois par tour au maximum.

Recruter : Robokid retire les cartes Chien du Jardin du joueur choisi si elles correspondent au Clan de recrutement. Tout Chien retiré de cette manière est placé au-dessous de la pioche Chiens de Robokid.

Expulser : placez la carte Chien du dessus de la pioche Chiens dans le Jardin de Robokid (en plus des cartes normales, même s'il a glissé un Chien sous sa niche lors de l'étape Déployer).

Réinitialiser : aucune interaction avec les Chiens.

Si Robokid reçoit un Chien d'un autre joueur, celui-ci est toujours placé au-dessous de la pioche Chiens de Robokid.

À la fin de la partie, Robokid marque 7 points s'il a le plus de Chiens dans sa niche, de la même manière qu'un joueur normal.

MISE EN PLACE DU MODULE « CHATS »

- **Retirez Jitters** de la pioche de cartes Chats.
- **Retirez Dumpling** également à moins que vous ne souhaitiez relever le niveau de défi.
- **Suivez la mise en place standard** pour les Chats (en comptant Robokid comme joueur).

Pour chaque étape de son tour, les interactions de Robokid avec les Chats se déroulent comme suit :

Nettoyer : si Robokid possède au moins un Chat, il marque immédiatement 1 point (peu importe le nombre de Chats qu'il détient).

Fortifier, Déployer, Recruter, Expulser : aucune interaction avec les Chats (ignorez tous leurs effets spéciaux).

Réinitialiser : vérifiez si Robokid a attiré des Chats sur la table en fonction de la condition en haut de la carte Chat mais comptabilisez à la fois les cartes dans l'Observatoire de Robokid et dans son Jardin⁶ (les Pièces correspondent toujours à tous les autres Clans pour Robokid, même dans ce cas). Placez les Chats attirés par Robokid à côté de son plateau joueur, face visible.

À la fin de la partie, Robokid marque des points pour les Chats qu'il détient, de la même manière qu'un joueur normal⁷.

⁶ Avec la difficulté Rouillé ($X = 1$), ne comptabilisez que les cartes du Jardin de Robokid pour attirer les Chats, ignorez les cartes de l'Observatoire.

⁷ Si Robokid possède Kingsly, il ne marque pas les 2 points bonus étant donné qu'il ignore tous les effets spéciaux des Chats.

AIDES DE JEU

À CONSULTER OU À IMPRIMER ET DÉCOUPER

LA CARTE ORANGE SE PLACE AU DESSUS DU PLATEAU JOUEUR DE ROBOKID,
LA BLEUE S'UTILISE AVEC L'ES MODULES DE L'EXTENSION CHIENS ET CHATS.

ROBOKID

Mise en place : 5 cartes Môme, pas de meilleurs copains, retirer Soirée pyjama.

Difficulté : X = 1 / 2 / 3 / 4

- Nettoyer** (défausser) toutes les cartes du Jardin.
- Fortifier** (placer) **une carte** de la pioche dans l'Observatoire. Deux clans correspondants (même sur une seule carte) = améliorer le Fort, vider le Sac à dos et détruire toutes les cartes de l'Observatoire.
- Déployer X cartes** de la pioche, en les plaçant de gauche à droite. **Marquer 1 PV** pour chaque Clan qui apparaît deux fois ou plus (déployées et Observatoire). **Ajouter Jouet/Pizza** pour chaque icône «Ajouter Jouet» / «Ajouter Pizza» sur la carte déployée la plus à gauche (les joueurs peuvent suivre l'Action publique). Défausser les cartes déployées.
- Recruter une carte** de la pioche du Parc et prendre toutes les cartes avec le Clan correspondant dans le Parc et le Jardin du joueur choisi (toujours prendre les cartes Pièce). Toutes les défausser. *Égalité : le plus de cartes dans le Jardin, meilleur Fort, le plus de PV, le plus proche à droite.*
- Expulser** (placer) **trois cartes** de la pioche dans le Jardin, si possible.
- Réinitialiser** (mélanger) la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Fort Niveau 1 : prendre secrètement une Botte secrète aléatoire. **Fort Niveau 2 :** détruire un Avantage aléatoire et effectuer étape Fortifier.

Cartes Pièce : les Pièces correspondent toujours aux autres Clans pour Robokid. Étape Déployer : les Pièces correspondent à tous les autres Clans pour marquer 1 PV par Clan (2 Pièces ne s'associent pas). Étape Recruter : toute carte pièce dans le Parc ou le Jardin d'un joueur est prise par Robokid. Si Robokid pioche une carte Pièce, il retire toutes les cartes du Parc et du Jardin du joueur.

ROBOKID + ANIMAUX DE COMPAGNIE

Mise en place	Retirer Loki, 3 chiens dans la pioche de Robokid	Retirer Jitters, (Dumpling)
Nettoyer	Défausser le Chien du Jardin vers le joueur de gauche	—
Fortifier	—	—
Déployer	Glisser la carte Chien du dessus sous la niche si son Clan correspond à la carte déployée la plus à gauche (max. une fois)	—
Recruter	Prendre les cartes Chien qui correspondent à la carte recrutée	—
Expulser	Placer le Chien du dessus dans le Jardin	—
Réinitialiser		Vérifier les Chats attirés (compter les cartes Jardin et Observatoire)
Notes	Les Chiens reçus vont sous la pioche Chiens. Ignorer les effets spéciaux.	Ignorer les effets spéciaux.