

You like what we do and want to help us ?  
<https://boardandgamer.com/donate>

## burncycle // tour de joueur 1/2

### 1 ROUTER L'ÉNERGIE

Vous pouvez router (ou dépenser) l'énergie (🔌) pour activer des améliorations de dés, capacités et réserves de base pour votre agent ou activer des capacités universelles et emplacements du burncycle pour le module de commande.

### 2 VOTRE STOCK DE DÉS

1 dé basique (1) pour chaque (👤) de votre réserve d'énergie + 1 dé avancé (3) / élite (5) pour chaque amélioration correspondante débloquée.

### 3 EFFECTUER DES ACTIONS

Effectuez 1 action (ou passer) pour chaque jeton actif du burncycle (ignorez les jetons dégradés) et déplacez le marqueur vers le prochain jeton actif.

Si le jeton actif actuel est celui du capitaine, appliquez le texte de la section Action Burncycle de la carte du capitaine.

Une action est optimisée si son type correspond au jeton avec lequel l'action est réalisée.

### Actions Physique

**Déplacement** : faites un test de PA (+2 PA si optimisé) et déplacez l'agent ou le module de commande d'1 case par PA. Les PAS peuvent être répartis. Les robots peuvent collecter des caches, Pousser et Permuter (si actif) pendant le déplacement.

**Attaquer Mur** : faites un test de PA (+2 PA si optimisé). Placez un jeton mur détruit si PA ≥ 10 + 1 déplacement gratuit + robot est repéré.

jeu burncycle par chip theory games

## burncycle // mise en place 1/2

### 1 ZONE DE JEU

Disposition conseillée de la zone de jeu. N'hésitez pas à réorganiser les choses en fonction du nombre de joueur et de la taille de la table !

CI : carte Impératif  
CR : carte Réseau  
AJ : carte Aide de jeu



### 2 PREMIER JOUEUR

Choisissez aléatoirement un premier joueur. Donnez le marqueur corporation au joueur à la droite du premier joueur.

### 3 MISSION & DIFFICULTÉ

Sélectionnez une carte mission et le niveau de difficulté. Lisez l'histoire, retournez la carte mission et prenez connaissance des instructions.

### 4 CORPORATION

Placez le jeton du PDG de la corporation au centre du plan du réseau. Placez la carte menace à gauche et ajoutez deux marqueurs rouges en haut.

jeu burncycle par chip theory games

### 5 RÉSEAU

Placez le dé niveau de réseau du PDG sur 1, dans l'emplacement en haut du réseau et ajoutez 4 marqueurs ping rouges dans les trous.

Placez les dés niveau de réseau des joueurs sur 1, en partant du haut à droite et ajoutez un marqueur IP correspondant dans le trou.

### 6 CAPITAINE

Piochez un jeton capitaine et prenez sa carte.

### 7 PLAN D'ÉTAGE

Regardez la carte mission pour l'étage à mettre en place et ouvrez le Livret de plans d'étage.

Trouvez et placez les salles indiquées, terminaux, caches et marqueurs inspection.

aide de jeu v1.7 par boardandgamer.com

**Attaquer Unité de sécurité** : faites un test de PA (+2 PA si optimisé), la menace progresse de 1 + robot est repéré.

Si PA ≥ résistance de l'unité : l'unité est éteinte (défausser le jeton) + robot gagne 1 (👤) et la clé de l'unité (si applicable).

Si PA ≥ (résistance de l'unité - 5) : l'unité est assommée jusqu'à la fin du tour (retournez son jeton) + robot gagne la clé de l'unité (si applicable).

La résistance des unités de sécurité est liée au niveau de l'unité : 1 / 2 / 3 / capitaine = 10 / 15 / 20 / carte.

### Actions Utilitaire

**Clavier (déverrouiller porte)** : piochez une carte clavier et placez-la à côté de la porte. Résolez toutes les entrées pour le niveau d'étage (ignorez-en une si optimisé) ou force brute (si pas d'AM) en faisant un test de PA ≥ résistance indiquée.

Si réussi : défaussez la carte clavier + placez un marqueur porte + le robot peut se déplacer gratuitement de l'autre côté de la porte.

### Actions Tech

**Terminal** : si un robot est sur une case avec un jeton terminal, piochez une carte terminal et choisissez 1 option (2 si optimisé) puis faites un test de PA (si terminal mainframe : PA requis = 0 pour toutes les options).

Si réussi : appliquez les effets des options choisies et défaussez la carte et le jeton terminal.

**Carte réseau** : piochez 1 carte réseau (défaussez jusqu'à n'en avoir que 3).

Si optimisé : effectuez n'importe quelle action non optimisée.

aide de jeu v1.7 par boardandgamer.com



You like what we do and want to help us ?  
<https://boardandgamer.com/donate>

## burncycle // tour de joueur

2/2

### Actions Standard

**Réparer** : si capacité activée, transférez n'importe quelle quantité d' à un autre robot.

*Les missions & capacités offrent des actions standard supplémentaires que vous pouvez effectuer à votre tour.*

### Actions Gratuites

**Échanger** : transférez clés, cartes équipement et mods non installés à un robot adjacent.

**Modifier le burncycle** : remplacez n'importe quel jeton action du burncycle avec un jeton action de votre réserve ou de celle de l'équipe.

Si vous remplacez le jeton capitaine actif : la menace progresse de 2.

### 4 RÉSEAU

Placez le marqueur de suivi sous le jeton actif le plus à gauche du burncycle.

Les IPS des agents se déplacent en sens horaire (ignorant/sautant les autres IPS) et peuvent réaliser un transfert intérieur/extérieur 1 fois par jeton action.

### Déplacer votre IP

Si sur un jeton action standard ou capitaine du burncycle, l'IP de votre agent se déplace d'un noéud.

Si sur un jeton action physique, tech, ou utilitaire, l'IP de votre agent se déplace jusqu'à atteindre un des éléments suivants :

- Un noéud occupé par un ping.
- Un hub (noéuds rouges).
- Un noéud correspondant au type d'action du jeton du burncycle.

jeu burncycle par chip theory games

### Résoudre votre noéud

**S'arrêter sur un Ping** : comparez votre niveau de réseau avec celui du PDG puis le niveau le plus élevé réinitialise le plus faible (si égalité à 1-5 votre IP est réinitialisée, à 6 le ping est réinitialisé).

Si votre IP est réinitialisée : renvoyez votre IP sur votre point d'accès, diminuez le niveau de réseau du PDG de 1 et votre agent est repéré.

**Si le ping est réinitialisé** : retirez le ping du réseau, placez l'IP de votre agent sur le noéud que le ping occupait, diminuez le niveau de réseau de votre agent de 1 et résolvez le noéud sur lequel se trouve votre IP.

**S'arrêter sur un Hub** : gagnez le bonus du hub sur lequel vous vous trouvez.

**S'arrêter sur un Noéud Action** : si vous avez des cartes réseau correspondant au noéud action sur lequel s'est arrêtée l'IP de votre agent, gagnez le bonus des cartes associées (dans l'ordre de votre choix) et défaussez les cartes résolues.

À la fin de la phase Réseau, défaussez toute carte réseau restante.

### 5 ROUTER L'ÉNERGIE

Fonctionne comme au début de votre tour mais votre agent perd l' qui dépasse la limite de votre réserve d'énergie.

### 6 DÉGRADER LE BURNCYCLE

Lancez le dé burncycle et dégradez le jeton actif de l'emplacement correspondant si inactif/dégradé passer au suivant).

Si obtenu, dégradez n'importe quel jeton.

aide de jeu V1.7 par boardandgamer.com

## burncycle // mise en place

2/2

### 7 SÉCURITÉ

Piochez et placez les unités de sécurité sur les postes de sécurité du couloir (contrôler l'orientation) selon le dispositif de sécurité sur la carte capitaine (ajoutez un jeton clé si indiqué).

Piochez un garde de salle (du niveau de l'étage actuel) pour chaque poste de sécurité obligatoire dans le livret.

### 8 AGENTS

Les joueurs choisissent une carte robot et prennent les jetons robot et vigilance correspondants.

Vérifiez les éventuelles instructions de mise en place sur la carte robot (dans l'encadré blanc).

### 9 MODULE DE COMMANDE

Choisissez une carte robot module de commande et prenez les jetons robot et vigilance correspondants.

Placez des marqueurs en regard des emplacements du burncycle alignés avec une icône verte.

Placez un marqueur sur le niveau d'énergie de départ.

### 10 RÉSERVE DE BASE

Chaque agent obtient sa réserve de jetons action de base et les améliorations suivantes :

- Partie 1j : les 3 améliorations de réserve.
- Partie 2j : 1 amélioration de réserve au choix chacun.
- Partie 3-4j : aucune amélioration de réserve de départ.

jeu burncycle par chip theory games

### 11 ROUTER L'ÉNERGIE

Tous les agents placent un marqueur sur 10 énergie de départ et peuvent router de l'énergie pour obtenir des améliorations jusqu'à être au niveau ou en-dessous de la limite de réserve d'énergie de leur robot.

### 12 BURNCYCLE

Placez le jeton action capitaine + # jetons action standard dans le sac afin que le # total de jetons corresponde au # d'emplacements actifs du burncycle.

Piochez des jetons et remplissez les emplacements du burncycle de gauche à droite (face dégradé cachée).

Placez un marqueur rouge comme marqueur de suivi.

### 13 CASES DE DÉPART

Les joueurs placent leur jeton agent sur la case extérieure (gris foncé) de leur choix.

Placez également le jeton module de commande sur la case de départ souhaitée.

### 14 LA RÉSERVE D'ÉQUIPE

Pour chaque case extérieure avec une icône action occupée par un robot, ajoutez le jeton action correspondant dans la réserve d'équipe.

### 15 RÉSERVES DES AGENTS

Chaque joueur prend les jetons actions correspondants de sa réserve de base.

### 16 IMPÉRATIFS

Chaque joueur pioche 1 carte impératif.

aide de jeu V1.7 par boardandgamer.com



If you like it, please share with :  
#boardandgamer



**burncycle // référence**

**burncycle // tour de la corporation**

**1 ACTIV. UNITÉS DE SÉCURITÉ**

Une unité de sécurité se déplace d'autant de cases que sa valeur de déplacement le permet sauf si : atteint une case cible, se déplace sur un robot ou n'a aucun itinéraire vers sa case cible.

Une unité de sécurité ne peut pas traverser de robots ni de murs, mais peut traverser des portes verrouillées ou non. Si une unité de sécurité doit se déplacer sur une autre, elles échangent de place.

Quand des unités de sécurité attaquent, les robots perdent autant d'énergie que le niveau de l'unité (capitaine = 3).

**Priorité 1: Poursuivre**

Les unités de sécurité poursuivent les robots repérés (avec un jeton vigilance dessus).

Choisissez une unité de sécurité avec un robot repéré à portée de vigilance et déplacez-la vers le robot. A la fin du déplacement, attaquez les robots adjacents repérés.

Retournez le jeton de l'unité et recommencez pour chaque unité de sécurité avec un robot repéré sous sa vigilance (plusieurs unités peuvent poursuivre le même robot repéré).

Lorsqu'il n'y a plus d'unités de sécurité avec des robots repérés à portée de vigilance retournez les jetons vigilance des robots poursuivis.

**Priorité 2: Examiner**

Les unités de sécurité examinent tous les jetons vigilance restant en jeu.

Choisissez un jeton vigilance en jeu non retourné d'un robot et trouvez l'unité la plus proche ; déplacez-la vers le jeton vigilance (dessus si possible). A la fin du déplacement, attaquez les robots adjacents repérés.

Retournez l'unité de sécurité et le jeton vigilance puis recommencez pour chaque jeton vigilance en jeu non retourné.

jeu burncycle par chip theory games

**Priorité 3: Patrouiller**

Les unités de sécurité restent qui ne sont pas dans des salles patrouillées.

Choisissez n'importe quelle unité de sécurité non activée et qui n'est pas dans une salle et déplacez-la selon l'icône de patrouille sur son jeton. A la fin du déplacement, attaquez les robots adjacents repérés.

Retournez le jeton de l'unité de sécurité et recommencez pour chaque unité de sécurité non retournée en jeu.

Retournez tous les jetons des unités de sécurité et jetons vigilance sur leur face active (unités assommées comprises).

**2 ACTIVATION DES PINGS**

Les pings sur le réseau sont activés (couches extérieures en premier). Si plusieurs pings sur la même couche, le premier est celui qui a le plus de cases libres entre lui et le prochain ping en sens horaire.

Déplacez chaque ping en sens horaire jusqu'à ce que : s'arrête sur une IP, s'arrêterait sur un autre ping (s'arrête avant), s'arrête sur un hub ou s'est déplacé de 3 nœuds. Si aucun ping sur le réseau, le PDG en ajoute un.

Lancez le dé ping autant de fois qu'il y a de hubs occupés par des pings et résolvez chaque lancer.

Si l'ny avait aucun ping sur des hubs, tous les pings qui peuvent faire un transfert le font.

**Banni du réseau** : si un ping se déplace sur ou après un nœud connecté au point d'accès vide d'une IP, cette IP est bannie. Retirez le marqueur IP et le dé correspondant du réseau. Les Agents avec une IP bannie ignorent l'état réseau de leur tour.

**3 PROGRÈS DE LA MENACE**

La menace progresse du nombre de joueurs.

jeu burncycle par chip theory games

**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 pour se déplacer d'une case adjacente à cette unité de sécurité vers une autre case non 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 sa patrouille.

**PATROUILLE DE LA SÉCURITÉ**

**Stationnaire** : ne se déplace pas.

**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.

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

**Robot 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 UNIVERSELLES**

■ **Permuter** : échanger de place avec un autre robot.

■ **Pousser** : dépenser 1 PA supplémentaire pour se déplacer sur une case avec une unité de sécurité, déplaçant l'unité sur une case adjacente + robot repéré.

■ **Réparer** : transférer de l'énergie à un autre robot.

aide de jeu v1.7 par boardandgamer.com

**ATTAQUE / RÉSISTANCE**



Détruire un mur : 10 PA.  
Max. 3 murs détruits par étage.

**Unités de sécurité**

**1** Attaque : le robot perd 1 ⚡  
Assommé : 5 PA. Éteint : 10 PA.

**2** Attaque : le robot perd 2 ⚡  
Assommé : 10 PA. Éteint : 15 PA.

**3** Attaque : le robot perd 3 ⚡  
Assommé : 15 PA. Éteint : 20 PA.

**5** PA. Éteint : voir valeur de la carte - Assommé : résistance de la carte - 5 PA. Éteint : voir valeur de la carte.

jeu burncycle par chip theory games



You like what we do and want to help us ?  
<https://boardandgamer.com/donate>

## burncycle // comment faire...

### REPÉRER LES ROBOTS

Lorsqu'un robot est repéré, son jeton vigilance est placé sur son jeton robot. Voici plusieurs cas où un robot est repéré :

- Être à portée de vigilance d'une unité de sécurité.
- Effectuer une action d'attaque contre une unité de sécurité, même en cas d'échec.
- Détruire un mur.
- Être réinitialisé par un ping sur le réseau.
- Résoudre une entrée alarme d'un clavier.
- Autres effets de jeu et capacités...

### GAGNER DE L'ÉNERGIE

L'énergie est une ressource importante dans burncycle. Elle représente la santé d'un robot, sert de monnaie (pour les améliorations de robot) et détermine combien de bases les agents peuvent lancer à leur tour. Voici quelques façons de gagner de l'énergie :

- Résoudre l'imperatif de votre agent.
- Dé inspection : résultat gagner 1 énergie.
- Défausser un mod non-installé.
- Éteindre une unité de sécurité.
- Atteindre un hub de la 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> couche (cœur) du réseau.
- Être réparé par un autre robot.
- Terminer les objectifs de l'étage (seuls les agents gagnent de l'énergie).
- Autres effets de jeu sur des cartes terminal ou réseau et capacités...

### GÉRER LA MENACE

La menace peut progresser ou reculer via un certain nombre d'effets de jeu mais voici les cas les plus fréquents :

- Atteindre un hub de la 2<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> couche (cœur) du réseau : -1 menace.
- À la fin du tour de la corporation : +menace égale au nombre de joueurs.
- Redémarrer le burncycle : +menace égale au nombre de joueurs.
- Dé ping (résultat menace) : +1 menace.
- Effectuer une action d'attaque contre une unité de sécurité : +1 menace.
- Remplacer le jeton capitaine non dégradé du burncycle : +2 menace.
- Agent éteint : +3 menace.
- Jeton vigilance mis en jeu : +1 menace (seulement en difficulté relevée).

### TERMINER UN ÉTAGE

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 désormais terminé.

- Le marqueur corporation est passé au joueur qui vient de finir son tour.
- Notez les portes de zones sécurisées déverrouillées et dans quelles zones sécurisées se trouve chaque robot et unité de sécurité.
- Mettez l'étage suivant en place comme en début de partie.
- Remettez les robots, unités de sécurité, marqueurs portes des zones sécurisées à la même place qu'à l'étage précédent.
- Les robots qui n'ont pas de carte impératif en piochent une.

## burncycle // référence

### REDÉMARRER LE BURNCYCLE

Avant le début du tour d'un joueur, vous pouvez redémarrer le burncycle :

- Remettez tous les jetons action du burncycle et de toutes les réserves dans la réserve générale.
- Créez le burncycle comme à la mise en place.
- Chaque joueur prend les jetons de sa réserve de base pour créer sa réserve.
- Pour chaque salle avec au moins 1 robot (hors zones sécurisées), placez le jeton de réserve de base de la salle dans la réserve d'équipe. Si un robot est sur une case extérieure avec une icône action, ajoutez également le jeton correspondant.
- La menace progresse du nombre de joueurs.
- Réplacez les marqueurs et dés de niveau de réseau (sur 1) des IP bannies sur un point d'accès disponible.

### ENTRÉES DU CLAVIER

Lancez le dé Clavier. Ajoutez son résultat aux entrées à résoudre.

- Défausser un jeton Action correspondant de votre réserve ou de celle de l'équipe ou déplacez le marqueur burncycle vers un jeton action correspondant à droite de la position actuelle du marqueur.
- Alarme : le robot effectuant l'action Clavier est repéré.
- Ping : le PDG ajoute 1 Ping au cœur (si possible).
- Choc : le robot effectuant l'action Clavier perd 1 Énergie.

### DÉ INSPECTION

Placez un garde du niveau de l'étage sur un poste de sécurité de cette salle.

Transformez un Terminal de cette salle en Terminal Mainframe.

Verrouillez toutes les portes de la salle.

Piochez une carte impératif (si vous n'en avez pas déjà une).

Gagnez 1 Énergie.

### HUBS DU RÉSEAU

① : augmentez votre niveau de réseau de 1.

② : reculez la Menace de 1.

③ : gagnez 1 Énergie.

④ : tous les bonus ci-dessus. 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 ; puis transfert des Pings.

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

jeu burncycle par chip theory games

afée de jeu v1.7 par boardandgamer.com

jeu burncycle par chip theory games

afée de jeu v1.7 par boardandgamer.com

