

FZZZT !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans. Durée : 30 minutes.

But du jeu :

Obtenir le plus de Points de Victoire (« PV ») en récupérant le maximum de cartes « Robot » et en les affectant judicieusement aux « Unités de Production » gagnées.

Contenu :

56 cartes se divisant comme suit :

- 4 cartes « Mécanic » (« Mécanicien » ou « Mécano », numérotés de 1 à 4)
- 12 cartes « Robot » avec une unité de pouvoir
- 8 cartes « Robot » avec deux unités de pouvoir
- 8 cartes « Robot » avec trois unités de pouvoir
- 4 cartes « Robot » avec quatre unités de pouvoir
- 4 cartes « Robot » avec cinq unités de pouvoir
- 2 cartes « Robot Upgrade » (« Amélioration robotique ») comptant comme des cartes « Robot »
- 4 cartes « Fzzzt »
- 10 cartes « Production Unit » (« Unité de Production »)

Mise en place du jeu :

Pour une partie à deux joueurs, retirer du jeu toutes les cartes numérotées « 3 » et « 4 » en haut à droite.

Pour une partie à trois joueurs, retirer uniquement les cartes numérotées « 4 ».

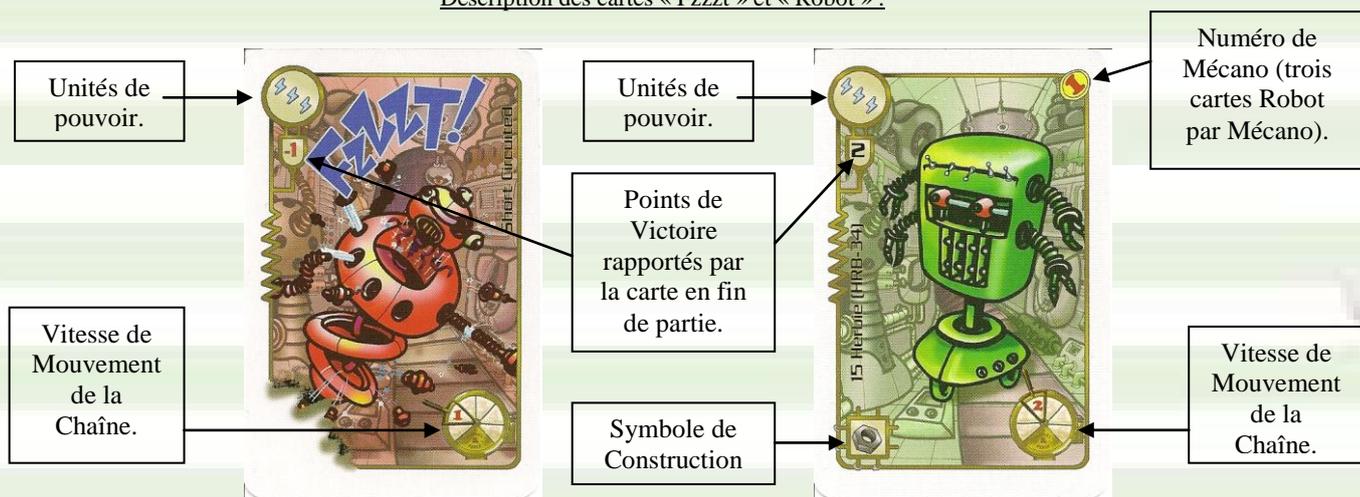
Dans une partie à quatre joueurs, toutes les cartes numérotées sont utilisées.

Prendre autant de cartes « Mécano » qu'il y a de joueurs, les mélanger et en distribuer une à chacun. Le Mécano n°1 deviendra le « Chef Mécanicien » et prend devant lui la boîte du jeu pour l'indiquer ; il sera aussi le 1^{er} à jouer.

Les joueurs prennent ensuite en main les 3 cartes « Robot » dont les numéros correspondent à leur Mécano. Chaque joueur a ainsi 4 cartes : Le Mécano le représentant, un Robot avec une unité de pouvoir, un Robot avec deux unités de pouvoir et un Robot avec trois unités de pouvoir. Ces 4 cartes forment la « Main » de départ de chaque joueur.

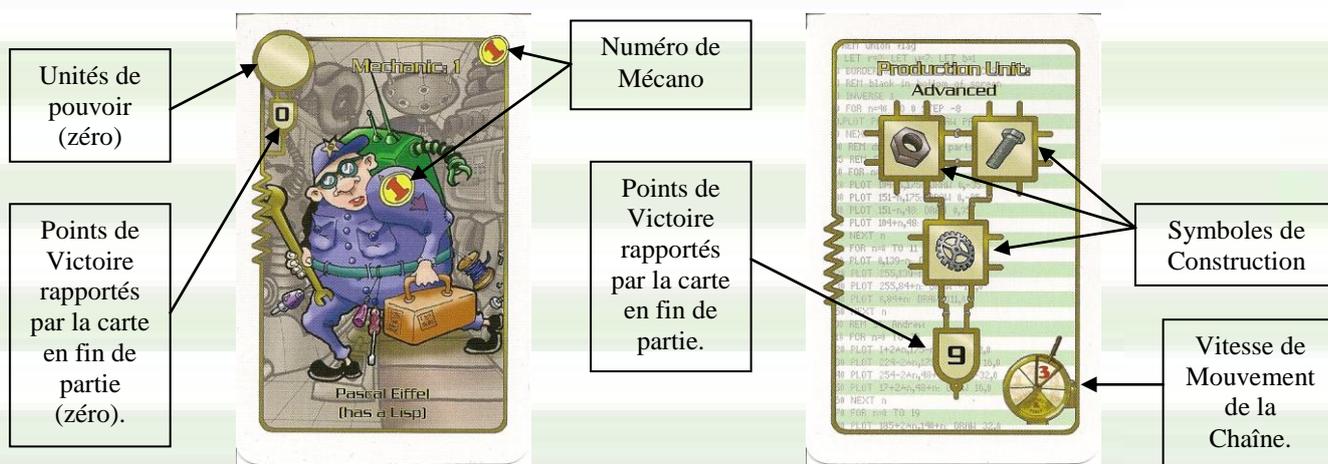
Le Chef Mécanicien prend maintenant toutes les cartes restantes, les mélange et en constitue une « Pioche » posée face cachée sur la table. Cette Pioche est appelée : « l'Usine ». Le Chef Mécanicien s'assure ensuite qu'il y a assez de place à côté de l'Usine pour pouvoir poser côte à côte et sur une même ligne 8 cartes **face cachée** issues de la Pioche. Ces cartes sont appelées : « La Chaîne ».

Description des cartes « Fzzzt » et « Robot » :



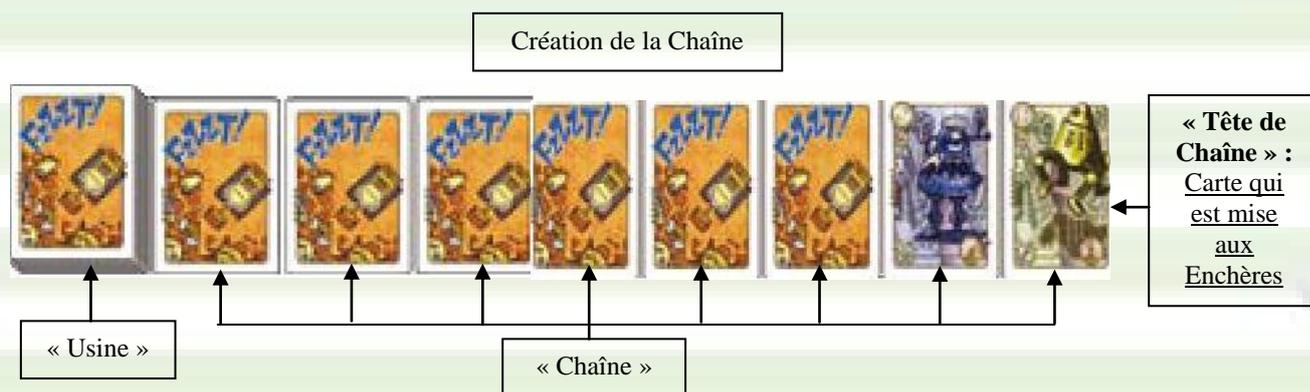
Note : Chaque éclair dans le cercle en haut à gauche des cartes « Robot » et « Fzzzt » correspond à une unité de pouvoir.

Description des cartes « Mécano » et « Unité de Production » :



Déroulement du jeu :

Une partie de FZZZT ! comprend cinq « Tours d'Enchères ». Un Tour d'Enchère se compose de 8 « Enchères », correspondant aux 8 cartes de la Chaîne. **L'Enchère en cours porte toujours sur la carte en « Tête de Chaîne », c'est à dire la carte placée le plus loin de l'Usine dans la Chaîne** (voir : « Création de la Chaîne » ci-dessous).



La 1^{ère} Enchère portera ainsi sur la 1^{ère} carte en Tête de Chaîne, à l'opposé de l'Usine. La 2^{ème} Enchère portera ensuite sur la nouvelle carte en Tête de Chaîne, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 8 cartes de la Chaîne soient gagnées. Le Tour d'Enchères prendra alors fin.

Au cours du déroulement d'un Tour d'Enchère, un certain nombre des 8 cartes de la Chaîne seront dévoilées face visible afin de permettre à chacun de planifier ses enchères au mieux.

Un Tour d'Enchère comprend trois « Phases » se déroulant toujours dans cet ordre :

- Phase de Préparation
- Phase d'Enchères
- Phase de Nettoyage et de Construction

A. Phase de Préparation :

Au début de cette Phase, chaque joueur mélange toutes les cartes qu'il a récupérées au cours du jeu, à l'exception des cartes « Unité de production » déjà gagnées, puis se distribue une Main de 6 cartes. Si un joueur possède moins de 6 cartes (c'est notamment le cas au tout début du jeu, lorsque chacun ne possède que 4 cartes dans sa Main de départ), il les prend toutes en Main. Les éventuelles cartes restantes sont posées face cachée devant le joueur pour constituer sa « Défausse » (ou « Atelier »).

Le Chef Mécanicien prend ensuite les 8 premières cartes de l'Usine et les pose face cachée l'une à côté de l'autre en ligne, pour former la Chaîne.

« Vitesse de Mouvement de la Chaîne » :

Lorsque les 8 cartes de la Chaîne ont été posées à côté de l'Usine, le Chef Mécanicien tourne face visible la 1^{ère} carte en Tête de Chaîne et annonce sa valeur de « Vitesse de Mouvement de la Chaîne » ou « **VMC** »: Cette valeur (placée en bas à droite des cartes Robot, « Fzzzt » et Unité de Production) indique combien de cartes de la Chaîne à la suite de la 1^{ère} carte en Tête de Chaîne seront retournées face visible avant que ne débute la 1^{ère} Enchère. Cette valeur peut être égale à : « 1 », « 2 », « 3 », « 4 » et « 8 ».

Trois cas vont se présenter :

- Si ce chiffre est égal à « 1 », on ne retourne pas d'autre carte.
- Si ce chiffre est compris entre « 2 » et « 4 », on retournera des cartes jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de cartes face visible égal à la VMC de la 1^{ère} carte en Tête de Chaîne.
- Si ce chiffre est égal à « 8 », toutes les cartes constituant la Chaîne sont retournées face visible.

La VMC des cartes face visible (autres que la 1^{ère} carte de la Chaîne) est ignorée.

Lorsque toutes les cartes face visible ont été gagnées, et s'il reste une ou plusieurs carte(s) face cachée, le Chef Mécanicien tourne face visible la nouvelle carte en Tête de Chaîne, et regarde sa VMC. Cette valeur indique le nombre de nouvelles cartes à retourner, comme en début de phase de Préparation.

A noter que si la VMC de la carte en Tête de Chaîne est supérieure au nombre de cartes restantes dans la Chaîne, on retourne toutes les cartes restantes et on ignore l'excédent (on ne pioche pas de nouvelles cartes).

Exemple 1 : La 1^{ère} carte en Tête de Chaîne présente une VMC de 4 : On va alors retourner face visible les **trois** cartes suivant la 1^{ère} carte en Tête de Chaîne avant de débiter la 1^{ère} Enchère, de façon à avoir 4 cartes face visible. Les valeurs de VMC de ces 3 cartes sont ignorées.

Exemple 2 : La 1^{ère} carte de la Chaîne a une VMC de 8 : Toutes les cartes constituant la Chaîne seront retournées face visible.

Exemple 3 : Il ne reste que 3 cartes face cachée dans la Chaîne. On retourne la carte en Tête de Chaîne, laquelle a une VMC de 4. On retourne alors les 2 cartes restantes, et le surplus est ignoré (on ne pioche pas de nouvelle carte).

B. Phase d'Enchères :

Chacun son tour, en commençant par le Chef Mécanicien, les joueurs vont choisir et poser face cachée une ou plusieurs carte(s) de leur Main afin de constituer leur Enchère sur la carte en Tête de Chaîne. Lorsque tous les joueurs ont posé leur Enchère, celles-ci sont révélées simultanément. Le gagnant est celui dont l'Enchère comporte le plus d'unités de pouvoir (éclaircs en haut à gauche des cartes Robot et « Fzzzt »).

Exemple 4 : Une Enchère constituée d'une carte « Fzzzt » a une valeur de 3 (trois éclaircs en haut à gauche de la carte donc trois unités de pouvoir).

Exemple 5 : Une enchère composée d'un Mécano et d'un Robot avec cinq unités de pouvoir à une valeur de 5 (le Mécano a une valeur de 0).

Exemple 6 : Une enchère composée d'un Robot avec trois unités de pouvoir et d'un Robot avec deux unités de pouvoir a une valeur de 5

Si la carte gagnée est une carte Robot ou une carte « Fzzzt », elle est placée face cachée sur l'Atelier du joueur qui l'a récupérée, avec la/les carte(s) utilisée(s) pour remporter l'Enchère.

S'il s'agit d'une carte Unité de Production (« **UP** »), elle est placée face visible devant le joueur qui a gagné l'Enchère, à côté de son Atelier.

Un joueur qui a perdu une Enchère récupère la/les carte(s) utilisée(s) pour cette Enchère dans sa Main.

Égalités :

En cas d'égalités lors de la résolution des Enchères, si l'un des joueurs impliqués est le Chef Mécanicien, il remporte l'Enchère. Si le Chef Mécanicien ne fait pas partie des ex-æquo, l'Enchère est gagnée par le joueur impliqué qui est le plus proche du Chef Mécanicien dans l'ordre de jeu.

Lorsque l'égalité est résolue, le perdant de l'Enchère qui est placé le plus près dans l'ordre du jeu de celui qui a gagné l'Enchère prend la boîte du jeu et devient le nouveau Chef Mécanicien.

Exemple 7 : Dans une partie à 4 joueurs (A, B, C, et D), les joueurs C, D et B sont à égalité (B est Chef Mécanicien) : B gagne l'Enchère et C devient nouveau Chef Mécanicien. Si le Chef Mécanicien avait été le joueur C et qu'il n'était pas « ex-æquo » avec les 2 autres joueurs, D aurait gagné l'Enchère et B serait devenu le nouveau Chef Mécanicien.

Plus de Cartes en Main :

Lorsque plus aucun joueur ne possède de cartes dans sa Main à la fin d'une Enchère, chacun prend toutes les cartes de son Atelier (**Rappel** : les UP ne sont jamais défaussées), les mélange bien et se distribue une nouvelle Main de 6 cartes. Les éventuelles cartes restantes sont reposées face cachée sur l'Atelier du joueur qui les a récupérées.

Cependant, si au moins un joueur possède encore une ou plusieurs carte(s) en Main, les Enchères continuent, et ceux qui n'ont plus de cartes en Main doivent passer leur tour et ne peuvent plus gagner de cartes.

Les joueurs ne peuvent pas échanger de cartes entre eux, ou utiliser de cartes appartenant à leurs adversaires. Cependant, tout autre accord verbal est permis, mais non contraignant.

Les joueurs peuvent compter les cartes restant dans l'Usine ou dans leur Atelier à tout moment. Il est toutefois interdit d'examiner les cartes constituant un Atelier au cours du déroulement d'une phase d'Enchères.

C. Phase de Nettoyage et de Construction :

Lorsque les 8 cartes de la Chaîne ont été gagnées, la phase d'Enchères est terminée, et la phase de Nettoyage et de Construction débute.

Les joueurs vont ajouter à leurs cartes restant éventuellement encore en main les cartes de leur Atelier. Chaque joueur a alors le droit d'attribuer une carte Robot à chaque carte UP posée devant lui. Un Robot ne peut être attribué que s'il possède au moins un « Symbole de Construction » en commun avec l'UP qui le reçoit. Si un Robot possède plusieurs Symboles de Construction en commun avec son UP, il faudra choisir lors du Décompte des Points à quel Symbole de l'UP le Robot correspondra.

Un Robot attribué ne peut plus être repris en main ou remis dans l'Atelier et reste sur son UP jusqu'à la fin de la partie. De même, il est interdit de déplacer un Robot d'une UP vers une autre.

Lors d'une Phase de Nettoyage et Construction donnée, chaque joueur ne peut attribuer qu'un seul Robot par UP. Ainsi, un joueur avec par exemple deux UP a le droit d'attribuer un Robot à chaque UP, mais ne peut absolument pas attribuer deux Robots à une seule UP.

Après avoir éventuellement attribué des Robots à leurs UP, les joueurs mélangent toutes les autres cartes qu'ils ont récupérées, se distribuent une nouvelle Main de 6 cartes et posent leurs éventuelles cartes restantes face cachée sur leur Atelier.

Fin du jeu :

Lorsqu'au début d'un Tour d'Enchères, lors de la Phase de Préparation, il n'y a pas assez de cartes pour constituer une nouvelle Chaîne de 8 cartes, le jeu est terminé et on passe au Décompte des points.

Décompte des Points :

Quand le jeu est fini, les joueurs vont déterminer leur score de base en additionnant les « Points de Victoire » (« **PV** ») rapportés par les cartes Robot de leur Atelier, les Robots restés dans leur Main et les Robots attribués à des UP.

IMPORTANT : Les cartes « Fzzzt » retirent chacune un PV au score du joueur qui les a récupérées.

Les joueurs qui possèdent des UP peuvent maintenant leur attribuer de nouveaux Robots afin de créer des « Gadgets » (Combinaisons de cartes Robot). Chaque Gadget créé rapporte à son possesseur les PV représentés sur l'UP correspondante.

Pour créer un Gadget, deux conditions sont requises :

- Il doit y avoir autant de Robots attribués à l'UP que celle-ci comprend de Symboles de Construction (de 1 à 4).
- Chaque Robot attribué à une UP doit posséder au moins un Symbole de Construction identique à l'un des Symboles de Construction de l'UP. Un Robot donné ne peut correspondre qu'à un seul Symbole de l'UP.

Exemple 8 : Un Robot avec le Symbole de Construction « Engrenage » pourra permettre de marquer les PV d'une UP représentant ce Symbole « Engrenage » s'il lui a été attribué.

Exemple 9 : Pour marquer les PV d'une UP possédant les Symboles « Vis », « Boulon » et « Goutte », il faudra lui attribuer 3 Robots possédant chacun un de ces Symboles de Construction.

Chaque Robot ne peut être attribué qu'à une seule UP, et ne peut être utilisé que pour construire un seul Gadget. Cependant, il est tout à fait possible de construire plusieurs Gadgets à partir d'une seule UP, si le joueur lui a attribué les Robots nécessaires. Chaque Gadget permettra de marquer l'intégralité des PV de l'UP correspondante.

Exemple 10 : Une UP présente les Symboles de Construction « Engrenage » et « Goutte » permet de gagner 6 PV par Gadget créé avec les Robots qui lui ont été attribués. Si le joueur a attribué 2 Robots avec le Symbole « Goutte » et 2 Robots avec le Symbole « Engrenage » à cette UP, il marquera 12 points, car il aura créé 2 Gadgets. A noter qu'un Robot qui aurait présenté ces deux Symboles de Construction sur sa carte n'aurait pas suffi pour créer un Gadget, car il faut un Robot par Symbole de Construction.

Si une UP n'a pas reçu assez de Robots pour créer au moins un Gadget, les PV de cette UP sont retirés du Score du joueur qui avait récupéré la carte.

Chaque joueur additionne les PV issus de ses Gadgets aux PV générés par ses Robots, et retire les points négatifs rapportés par les cartes Fzzzt et les UP n'ayant pas créées de Gadget.

Le joueur qui a le plus de PV est le gagnant. En cas d'égalité dans le nombre de PV, gagne celui des ex-æquo qui a récupéré le moins de cartes Robot. En cas de nouvelle égalité, les joueurs ex-æquo se partagent la victoire.

FZZZT !! Pour 5 ou 6 joueurs

Contenu de l'extension :

- 2 cartes « Mécano » (numérotées 5 et 6)
- 2 cartes « Robot » avec une unité de pouvoir
- 3 cartes « Robot » avec deux unités de pouvoir
- 3 cartes « Robot » avec trois unités de pouvoir
- 1 carte « Robot » avec quatre unités de pouvoir
- 1 carte « Robot » avec cinq unités de pouvoir
- 1 carte « Robot Upgrade » (« Amélioration robotique ») comptant comme une carte « Robot »
- 1 carte « Fzzzt »
- 2 cartes « Production Unit » (« Unité de Production »)

Mise en place :

Mettre à part toutes les cartes numérotées. Prendre autant de cartes Mécano qu'il y a de joueurs, les mélanger puis en distribuer une à chacun. Donner aux joueurs les cartes portant le même numéro que leur Mécano.

Mélanger les 8 cartes restantes (marquées « 5/6 » en bas dans un triangle) aux autres cartes du jeu de base pour former « l'Usine ». Celle-ci comptera 48 cartes au lieu de 40.

Marche du jeu :

La partie comptera 4 « Tours d'Enchères » au lieu de 5. La « Chaîne » (voir règles de base) sera constituée de 12 cartes au lieu de 8.

Toutes les autres règles de base restent inchangées.

Variante pour 2 à 4 joueurs

Ajouter les 8 cartes non numérotées en haut à droite de l'extension au jeu de base. La partie comptera alors 6 « Tours d'Enchères » au lieu de 5.

Les autres règles du jeu de base ne sont pas modifiées.