

par Johannes
Krenner

M.A.R.I.

10+

1+j.

5-30
MIN./NIVEAU

et l'usine foudroyée

APRÈS UNE VIOLENTE TEMPÊTE ÉLECTROMAGNÉTIQUE, MARI (UNE MACHINE AUTONOME DE RÉPARATION INTELLIGENTE) SE RÉVEILLE DANS L'USINE OÙ ELLE A ÉTÉ ASSEMBLÉE. LA Foudre EST TOMBÉE SUR LE CENTRE DE CONTRÔLE, LE « CERVEAU » DE L'USINE, ET L'A ENDOMMAGÉ.

SANS RIEN NI PERSONNE À SA TÊTE, L'USINE S'EST TOTALEMENT DÉTRAQUÉE. MARI EST UN PEU DÉSORIENTÉE, ELLE SE REMET SUR SES... EUH, SES PIEDS ? SES ROUES ? ELLE N'A QU'UNE IDÉE EN TÊTE : ATTEINDRE LE CdC ET LE RÉPARER. BON, ON VA VOIR SI LE DERNIER ÉTAGE EST TOUJOURS CAPABLE DE COMMANDER L'USINE.

RÈGLES

Nous vous recommandons de jouer les niveaux dans l'ordre. Prenez la carte avec le niveau souhaité (les cartes recto-verso) et placez-la devant vous.

Mise en place :

Prenez toutes les tuiles Action listées à côté de cette icône. Mettez toutes les autres de côté.



Placez le jeton MARI (à plat) sur sa position de départ, dans le sens de l'icône du plateau (placez les autres jetons lorsque indiqué).



Séquence de jeu :

D'abord, **(a)** placez une tuile Action en bas de la carte du niveau afin de former une séquence d'actions. Lorsque vous ajoutez une tuile, vous pouvez la placer n'importe où dans la séquence.

Ensuite, **(b)** accomplissez les actions de CHACUNE des tuiles de cette séquence, en allant de gauche à droite (allez jusqu'au bout de la ligne).



Répétez ces étapes jusqu'à ce qu'une de ces conditions se vérifie :

- à la fin d'un cycle, MARI est sur la plateforme de sortie **(vous gagnez)**, OU
- elle n'y est pas et vous n'avez pas d'autre tuile Action à ajouter **(vous perdez)**.

Ne renvoyez pas les tuiles Action dans votre main. Une fois jouée, une tuile reste sur la table jusqu'à la fin du niveau.

MARI ne peut pas traverser les lignes jaunes, qui indiquent les murs et certains obstacles. Si MARI devait essayer de traverser cette ligne, vous perdez et devez recommencer le niveau.



Exemple PAS À PAS :

1

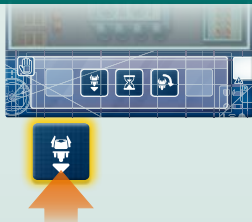
Prenez les tuiles Action

- avancer,
- patienter,
- rotation horaire.



2

Placez une tuile Action : commencez par l'action Avancer.



3

Effectuez la séquence d'actions : déplacez MARI 1 d'une case en avant (dans la direction vers laquelle elle est tournée).



4

Ajoutez une tuile n'importe où dans la ligne.



5

Effectuez TOUTES les actions, de gauche à droite, dans cet ordre précis.



6

Ajoutez une autre tuile n'importe où dans la ligne.



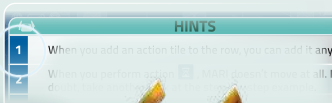
7

Lorsque MARI a atteint la plateforme de sortie, vous devez tout de même terminer la séquence.



INDICES :

Si vous ne parvenez pas à la sortie, vous pouvez consulter les cartes Indice, tout au fond du tas. Consultez l'entrée correspondant au numéro de votre niveau.










Pendant la partie, je peux parfois donner des indices sur la meilleure façon de résoudre un problème, mais, parfois, je pense à voix haute.



SOLUTIONS :

Si vous n'y arrivez toujours pas, vous pouvez consulter les Solutions, au fond du paquet. Vous y trouverez la ou les solutions les plus communes pour chaque niveau.

Notez que certaines solutions peuvent avoir des variations, car, parfois, les actions ,  et  n'ont pas un ordre de placement strict, et  et , ou  et  peuvent être échangées, dans certains cas.

Solution de l'exemple pas à pas :



Auteur : Johannes Krenner

Illustrateur : Maxim Yurchenko

Cheffe de projet : Maria Kravchenko

Traducteur : Mathieu Rivero

Directrice artistique : Anastasia Durova

Maquettiste : Alena Naumova

Responsable de production : Yuriy Khmelevskoy

Responsable de la localisation : Bertrand Arpino

Remerciements spéciaux : Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova



Jeu publié par Lifestyle Boardgames Ltd. sous licence de White Castle. © 2021 Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow, 121096, Russia.

Tel.: +7 495 510 0539

contact@lifestyle-boardgames.fr www.lifestyle-boardgames.fr



Distribution exclusive en France : Blackrock Games 10 rue des pâles,

63540 Romagnat France

www.blackrockgames.fr



Description des tuiles Action :



Tournez MARI sur elle-même de 90 degrés dans le sens horaire (vers la droite).



Tournez MARI sur elle-même de 90 degrés dans le sens antihoraire (vers la gauche).



Avancez MARI de 1 case (dans la direction vers laquelle elle est tournée).



Avancez MARI de 2 cases (dans la direction vers laquelle elle est tournée).



Rien ne se passe. **Si la position de cette tuile n'est pas importante**, ajoutez **toujours** cette tuile à la fin de la ligne. Ajoutez toutes les tuiles d'après à gauche de celle-ci.



Stop. **N'effectuez pas** les actions à droite de cette tuile. Lorsque vous ajoutez des tuiles à droite de celle-ci, placez-les au bout de la ligne.



Effectuez l'action suivante de la liste deux fois.



Faites coulisser le jeton Porte. Vous ne pouvez placer cette action dans la ligne que si vous avez déjà été sur l'emplacement de la puce-clé.



Zig-zag : tournez MARI sur elle-même de 90 degrés dans le sens des flèches. Ensuite, retournez cette tuile.