

La fille et le robot - feuille de traduction

Cette feuille de traduction vous permettra de comprendre la version anglaise du jeu.

Règles du jeu

Les principes de base

Chaque joueur joue à tour de rôle.

Pigez une carte à la fin de votre tour, si c'est un Démon, vous êtes mort!

Lorsque vous jouez en équipe, si vous et votre allié mourez, vous perdez la partie.

Pour éviter cela, utilisez les talents de votre personnage ou jouez des cartes Action et des cartes Arme pendant votre tour.

Mise en place

Chaque joueur choisit une carte de personnage ou en obtient une au hasard. La structure de chaque équipe diffère selon le nombre de joueurs:

- 2 joueurs: La fille contre la reine maléfique.
- 3 joueurs: La fille et le robot contre la reine maléfique.
- 4 joueurs: La fille et le robot contre la reine maléfique et le robot fantôme.

Chaque carte de personnage a 2 faces qui indiquent si le personnage est seul ou en équipe. Si vous jouez avec un allié, retournez votre carte de personnage du côté Équipe; sinon, retournez-la du côté Seul.

La fille et le robot jouent côté à côté.

Les alliés peuvent se parler et se montrer leurs cartes pendant le match.

Chaque joueur commence avec une carte Épée de base à placer à côté de leur carte de personnage. Retirer du jeu toutes les Épées de base de trop.

Retirez les 4 cartes Démon du paquet, mélangez le jeu de cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Remettez les cartes Démon dans le paquet et mélangez le

paquet à nouveau. Retournez le paquet et placez-le à face cachée au milieu de la table pour créer la pile de tirage.

La fille commence et choisit l'ordre des tours (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse). Notez que si vous jouez avec plus de 2 joueurs, vous pouvez placer la carte Rappel de l'ordre des tours n'importe où sur la table pour vous aider à vous souvenir de l'ordre des tours.

Durant votre tour

Durant votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Action de votre main. Les cartes jouées sont jetées dans une pile de défausse.

Vous pouvez jouer n'importe quelle combinaison de cartes de Points de talent pour activer les talents de votre personnage. Jeter les cartes de Point de talent utilisées après la résolution de l'effet du talent. Les Points de talent inutilisés sont perdus à la fin du tour.

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Arme en les plaçant sur la table à côté de votre personnage.

Terminez votre tour en pigeant 1 carte de la pile de tirage. Vous ne pouvez plus jouer de cartes après cela.

Si vous pigez un Démon

Si vous pigez une carte Démon, vous pouvez utiliser l'une de vos Armes sur la table pour le vaincre. Jetez l'Arme dans la pile de défausse et restez en vie. Cependant, si vous n'avez aucune arme sur la table, vous mourrez.

Replacez la carte Démon à face découverte n'importe où dans la pile de tirage à la vue des autres joueurs.

Si votre allié meurt à n'importe quel moment dans le jeu, ses cartes sont placées dans la pile de défausse dans n'importe quel ordre. Retournez votre carte de personnage sur son côté Seul.

Traduction des cartes

Cartes de personnage

Nom en Anglais	Description
The Girl: Alone Abilities	Talent seul 2 - Révélez les 2 cartes du bas de la pile de tirage à tout le monde, remettez-les au-dessus à face découverte et dans n'importe quel ordre. 3 - Si le joueur suivant joue une carte Action durant son tour, ses effets sont annulés.
The Girl: Team Abilities	Talent d'équipe 1 - Vous pouvez jouer des cartes de la main du robot ce tour-ci. 3 - Si la carte Pendentif est dans la pile de défausse, prenez-la.
The Robot: Alone Abilities	Talent seul 1 - Le joueur suivant ne peut piger aucune carte durant leur tour quels que soient les autres effets. 3 - Ne pigez aucune carte pendant ce tour.
The Robot: Team Abilities	Talent d'équipe 2 - Pigez 1 carte, si c'est un Démon, replacez-le à face découverte n'importe où dans la pile de tirage. 4 - Choisissez le joueur qui joue après vous. L'ordre des tours reste le même.
The Evil Queen: Alone Abilities	Talent seul 0 - Si la fille et le robot sont en jeu, vous pouvez piger 2 cartes au lieu d'une à la fin de votre tour. 2 - Révélez les 2 cartes du haut de la pile de tirage à tout le monde, remettez-les à face découverte dans l'ordre de votre choix. 3 - Si la carte du haut de la pile de défausse est une carte Action, prenez-la.
The Evil Queen: Team Abilities	Talent d'équipe 1 - Le robot fantôme commence son prochain tour avec 2 points de talent (ne peut être utilisé qu'une seule fois). Pour

	<p>vous souvenir, placez la reine sur le robot fantôme.</p> <p>3 - Cherchez un Démon à face découverte dans la pile de tirage et placez-le n'importe où dans la pile.</p>
The Shadow Robot: Alone Abilities	<p>Talent seul</p> <p>3 - Détruisez toutes les Armes en jeu.</p> <p>5 - Ressusciter la reine maléfique. Elle prend les 3 cartes du bas de la pile de défausse.</p>
The Shadow Robot: Team Abilities	<p>Talent d'équipe</p> <p>3 - Choisissez un joueur. Il doit donner 1 carte de leur choix à la reine maléfique.</p> <p>4 - Détruisez 1 Arme à face découverte en jeu.</p>

Cartes Action

Nom en Anglais	Description
A Deal with a Demon	Après avoir joué cette carte, si vous pîgez un Démon pendant ce tour, mettez-le de côté sur la table. Placez le Démon à face découverte n'importe où dans la pile de tirage durant n'importe quel autre tour ou si vous mourez.
Act II	Retirez le Deuxième acte du jeu, puis mélangez la pile de défausse avec la pile de tirage. Insérez cette carte dans le jeu uniquement si vous souhaitez jouer plus longtemps.
Ambush	Vous pouvez choisir de ne piger aucune carte pendant ce tour. Le joueur suivant joue 1 tour supplémentaire.
Blind	Choisissez un joueur. Il doit mélanger sa main puis maintenant jouer avec ces cartes à faces cachées sur la table jusqu'à ce qu'il pîge une carte.
Cancel Action	Annulez l'effet d'une carte Action qui vient d'être jouée. Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand.
Evade	Ne pîgez aucune carte pendant ce tour. Vous pouvez choisir un nouvel ordre des tours (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse).
Grave Digger	Pîgez du haut de la pile de défausse au lieu de la pile de tirage ce tour-ci. Jetez cette carte à la fin de votre tour, après votre phase de tirage.

Lone Wolf	Utilisez n'importe quel talent du côté Seul de votre carte de personnage gratuitement. Jetez cette carte après que l'effet du talent soit résolu.
Lure	Cherchez un Démon dans la pile de tirage, mélangez la pile, puis placez le Démon à face découverte sous les 2 cartes du haut.
Magic Mirror	Choisissez un joueur. Il doit révéler sa main à tout le monde ce tour-ci. Copiez l'effet d'une de ses cartes Action comme si vous la jouez. Cette carte reste dans leur main.
Manipulate	Regardez les 3 cartes du haut de la pile de tirage, puis replacez-les à face cachée dans l'ordre de votre choix. Si vous avez un allié, vous pouvez jouer cette carte durant leur tour.
Peace Treaty	Chaque joueur choisit 1 carte de leur main s'il le peut. Mélangez ces cartes et placez-les sur le haut de la pile de tirage.
Provoke	Vous pouvez choisir de ne piger aucune carte pendant ce tour. Le joueur suivant joue 2 cartes ou sinon doit jeter 2 cartes durant leur tour.
Scout	Regardez les 5 prochaines cartes de la pile de tirage sans changer l'ordre. Si vous avez un allié, vous pouvez jouer cette carte durant leur tour.
Smoke Bomb	Mélangez la pile de tirage. Si vous avez un allié, vous pouvez jouer cette carte durant leur tour.
Spy	Choisissez un joueur. Il doit jouer avec ses cartes à face découverte sur la table jusqu'à ce qu'il pique une carte.
Steal	Choisissez un autre joueur. Prenez une carte de leur main au hasard.
Trade	Choisissez un autre joueur. Vous choisissez chacun une carte de votre main si vous le pouvez, puis vous la donnez à l'autre joueur.
Weapon Tax	Si un autre joueur a plus d'Armes que vous sur la table, prenez-en une et placez-la à côté de votre personnage.

Cartes Arme

Nom en Anglais	Description
Cursed Sword	Vous pouvez placer cette arme sur n'importe quel personnage en jeu. Son propriétaire ne peut utiliser aucun talent et doit jouer une carte ou sinon jeter une carte à chaque tour.
Dagger	Vous pouvez placer cette arme sur le personnage d'un allié plutôt que sur le vôtre. Cette arme ne peut pas être prise avec la carte de Taxe sur les armes.
King's Sword	Une fois joué, placez cette arme à face cachée. Après avoir vaincu un démon, retournez cette carte pour qu'elle soit utilisée une fois de plus.
Pendant	Une fois joué, placez cette arme à face cachée. Après avoir vaincu un démon et jeté cette carte, si le robot est en jeu, vous pouvez utiliser l'un de ces talents gratuitement.