KING OF TOKYO GODZILLA

Automa

Cet automa permet de gérer un monstre non joué par un être humain.

La mise en place de la partie est telle que décrite dans les règles. Les trois cartes énergie dévoilées sont alignées à côté de la pioche.

Déroulement du tour d'un automa

1. Lancer les dés

Au terme de chacun de ses lancers, l'automa conserve :

1) Les baffes (sauf au premier tour, pour le premier joueur, puisqu'il ne peut infliger de blessure)
2) Les soins utiles (c'est-à-dire pas plus que la différence entre les ❤️ actuels et 10; par exemple, s'il possède 8 ❤️, l'automa ne conserve qu'un maximum de 2 soins). Si le monstre concerné se trouve dans Tokyo City/Bay, il ne conserve bien entendu pas les soins.
3) Les dés de valeur 1, 2 ou 3. Au premier lancer lors duquel il obtient au moins un de ces dés, il conserve ceux en plus grand nombre. Par exemple, s'il obtient 2 dés de valeur 2 et 1 de valeur 3, il conserve les deux dés de valeur 2. En cas d'égalité, il conserve les dés de la valeur la plus élevée. Par exemple, s'il obtient deux dés de valeur 2 et deux dés de valeur 1, il conserve les deux dés de valeur 2.
   Lors du ou des lancers suivants, l'automa conserve les dés de la même valeur que ceux conservés au(x) tour(s) précédent(s). Par exemple, au premier lancé, l'automa a conservé deux baffes et deux dés de valeur 1. Il relance les deux derniers dés et obtient un dé de valeur 1 et un dé de valeur 2. Il conserve le dé de valeur 1 et relance l'autre pour le troisième lancer.

Il est possible que l'automa n'utilise pas son troisième voire son deuxième lancer si, au terme d'un lancer, il conserve tous les dés.

2. Résoudre les dés

Au terme de la phase de lancer, on résout les dés soin et valeur normalement.
Chacun des dés inutiles (soins inutiles, énergie et dés de valeur non utilisés) rapporte 1 ⚡ à l'automa. Ensuite, on résout les dés baffe et on vérifie si le monstre reste/sort ou entre dans Tokyo (cf. étape 3).

3. Entrer dans Tokyo

Si un monstre présent dans Tokyo City/Bay est blessé par un automa lors de l'étape «Résoudre les dés» et quitte Tokyo City/Bay, le monstre géré par l'automa prend le contrôle de celle-ci. Si un monstre se trouvant dans Tokyo City/Bay est blessé par un automa lors de l'étape «Gérer les énergies» (cf. étape 4), il reste dans Tokyo. Toutefois, si ces blessures font tomber le nombre de ses ❤️ à zéro, il est éliminé de la partie et le monstre qui lui a infligé ces blessures prend sa place dans Tokyo.

Lorsqu'un monstre géré par un automa se trouve dans Tokyo City/Bay et est blessé, il lance immédiatement un nombre de dés (maximum 6) égal à la différence entre 10 et ses ❤️. S'il obtient au moins un soin, il quitte Tokyo. Sinon, il y reste.

4. Gérer les énergies

L'automa n'achète pas de cartes.
Par contre, si, au terme de son tour, il possède au moins 5 ⚡, il en défausse cinq et lance deux dés:
- une baffe ajoute une blessure à son/ses adversaires dans ou hors de Tokyo (ceux qui se trouvent dans Tokyo et qui seraient ainsi blessés y restent, cf. étape 3)
- un soin lui fait gagner un ❤️; s'il possède déjà 10 ❤️, il reçoit un ⚡
- une énergie lui rapporte un ⚡
- un 1/2/3 lui rapporte 1/2/3 points de victoire.
Si, au terme de ce lancer supplémentaire, il compte à nouveau au moins 5 ⚡, il en défausse cinq, lance à nouveaux deux dés et les résout comme indiqué ci-dessus.

En outre, la carte énergie la plus éloignée de la pioche est défaussée. Les deux cartes restantes sont décalées et une nouvelle carte énergie est révélée et placée à côté de la pioche.

Exemple de tour

Au début de son tour, le monstre géré par l'automa se trouve hors de Tokyo, possède 9 ❤ et quatre ϟ.
Lors de son premier lancer, il obtient une baffe, un soin, trois énergies et un dé de valeur 1. Il conserve la baffe, le soin et le dé de valeur 1.
Lors de son deuxième lancer, il obtient deux dés de valeur 2 et un soin. Le soin étant inutile et la valeur des deux autres dés ne correspondant pas à celle du dé de valeur conservé après le premier lancer, il relance les trois dés.
Lors de son troisième lancer, il obtient un dé de valeur 1, un dé de valeur 3 et un soin.

Il totalise donc une baffe, deux soins, deux dés de valeur 1 et un dé de valeur 3.
Le nombre de ses ❤ passe de 9 à 10.
Le second soin étant inutile, de même que les trois dés de valeur, il reçoit quatre ϟ. Il totalise dès lors neuf ϟ.
Il inflige une baffe au monstre présent dans Tokyo qui décide de quitter la ville. Le monstre géré par l'automa y entre donc et gagne 1 ★.
Il défausse cinq ϟ et lance deux dés. Il obtient une baffe et un dé de valeur 2.
Il gagne donc 2 ★.
Il inflige une blessure à tous les monstres ne se trouvant pas dans Tokyo.

En outre, la dernière carte énergie de la rangée est défaussée, les deux autres cartes sont décalées et une nouvelle carte est piochée pour compléter la rangée.

Comment résoudre les événements pour les automas?

Les effets des événements s'appliquent normalement à tous les monstres, y compris ceux gérés par un automa.
Quelques précisions concernant certains événements:
Averse givrante : l'événement n'a pas d'effet sur les monstres gérés par un automa.
Antenne satellite : si un monstre géré par un automa compte au moins 9 ❤, il en perd 2. S'il possède moins de 9 ❤, il place 1 ϟ sur la carte. Toutefois, s'il ne possède pas de ϟ, il perd quand même 2 ❤.
Miasmes sombres : au terme des lancers, tous les soins sont donc considérés comme inutiles.
Char à laser Maser – Type 66 : cet effet ne s'applique pas pour les ★ gagnés lors de l'étape 4 «Gérer les énergies».

Comment utiliser les cartes évolution des automas?

Si les cartes évolution sont utilisées, les règles normales s'appliquent pour les automas. Seule différence : au début de la partie, l'automa retourne la première évolution permanente de sa pioche et la place, face visible, à côté de sa fiche de monstre. En cours de partie, s'il obtient trois soins, il retourne la première carte de sa pioche.
Les effets, qu'ils soient permanents ou temporaires, sont joués dès que possible.

Quelques précisions concernant certaines cartes :

Godzilla - Amphibien : au tour suivant celui lors duquel il a obtenu la carte, l'automa la défausse.
Godzilla - Il apprend : à jouer lorsque vous défaussez 5 ⚡ (cf. étape 4).
King Ghidorah - Monstre zéro : si l'automa possède moins de 9 ❤️, il gagne 1 ❤️. S'il possède au moins 9 ❤️, il gagne 1 ★.
King Ghidorah - Flux gravitationnel : dans la situation indiquée, l'automa lance un dé. S'il obtient un dé de valeur (1, 2 ou 3), le monstre blessé reste dans Tokyo. Sinon, il en sort.
Rodan - Cri de Rodan : si le monstre blessé est géré par un automa, il dépense 1 ⚡ pour éviter le doublement des baffes. S'il ne possède pas de ⚡, le nombre des ❤️ perdus est doublé.
Rodan - Haute altitude : s'applique si, au terme des lancers, l'automa compte au moins un dé inutile (cf. étape 2).
Rodan - Inarrêtable : cette carte n'est jouée que si Rodan compte, au début de son tour, moins de 5 ❤️.
Mothra - Shobijin : au terme de ses trois lancers, l'automa relance les dés inutiles (cf. étape 2).
Mothra - Rayon d'énergie : au terme de ses trois lancers, l'automa transforme un dé de valeur inutile en baffe.
Mothra - A l'état de chenille : les dés de valeur inutiles sont utilisés comme des soins.
Mechagodzilla - Double maser : s'applique à tous les autres monstres.
Mechagodzilla - Canons électromagnétiques : s'applique si Mechagodzilla possède au moins 2 ⚡.
Mechagodzilla - Aucune raison de se cacher : si Mechagodzilla est blessé et s'il possède au moins 2 ⚡, il en dépense 2 pour ne pas perdre de ❤️.
Hedorah - Yeux de chat : quand Hedorah est dans Tokyo, les autres monstres doivent relancer une baffe avant de résoudre leur lancer.
Hedorah - Mangeur d'immondices : si l'autre monstre est géré par un automa, gagnez 1 ⚡ s'il a obtenu au moins un dé inutile (cf. étape 2) au terme de ses lancers.
Hedorah - Venu d'Orion : si Hedorah a 7 ❤️ ou moins, il gagne 3 ❤️. Sinon, il gagne 3 ⚡.