

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DROIDS

COMPOSITION DU JEU:

Un plateau de jeu ([voir fin de page](#))

Un dé à 10 faces



6 Robots en plastique



1 bleu



1 gris (joueur vert !?)



1 jaune



1 rouge



2 réparateurs

40 marqueurs noirs:
à poser sur les émetteurs
endommagés



12 pions mines en carton



12 pions mines en bois



25 pions obstacles en carton



120 pions ordres réparties comme ci dessous

Ordres de déplacement simple:



8 pions



7 pions



8 pions



9 pions

Ordres de déplacement aquatique



20 pions



4 pions

Ordres destinés aux robots réparateurs



10 pions



6 pions



8 pions



8 pions

Ordres d'action



14 pions



10 pions



2 pions



2 pions



2 pions



2 pions

RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU

Le tapis de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur s'attribue une couleur: bleu, jaune rouge ou vert (le vert correspond au droid gris) et pose un chevalet devant lui. Les joueurs choisissent ensuite l'un des scénarios proposés et placent les robots et les obstacles éventuels comme indiqué. Les ordres sont répartis face cachée dans quatre casier: un par couleur (N .B. Les pions vierges sont mis de côté: ils servent à remplacer les pions perdus). Chaque joueur lance ensuite le dé: celui qui réalise le chiffre le plus élevé commence la partie. Un conseil: pour faire sortir facilement le dé de son alvéole, appuyez sur la pointe pour le faire pivoter. Prenez-le alors entre le pouce et l'index.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu comporte trois phases:

- 1 La pioche des ordres
- 2 La pose des ordres
- 3 L'envoi et l'exécution des ordres

En respectant l'ordre de jeu, chaque joueur effectue d'abord la phase 1. Puis, quand tous les joueurs ont pioché leurs ordres, chaque joueur effectue la phase 2. Quand tous les joueurs ont posé leurs ordres, chaque joueur effectue la phase 3. Il n'est pas possible de commencer une phase de jeu avant que la précédente ne soit terminée. Dès que la phase 3 est terminée, un nouveau tour commence. A chaque nouveau tour de jeu, c'est le joueur situé à gauche de celui qui a joué en premier précédemment qui commence le tour .

PIOCHE DES ORDRES

Chaque joueur pioche 7 ordres et les place sans les faire voir aux autres sur son chevalet. Il est possible de prendre des ordres d'une seule couleur ou de plusieurs couleurs, au choix. Chaque couleur correspond à une catégorie d'ordre:

- fond violet: ordres de mouvement sur terre
- fond bleu: ordres de mouvement dans l'eau
- fond rouge: ordres d'action (tirer, prendre, poser, etc.)
- fond gris: ordres destinés aux robots réparateurs

Avec les ordres qu'il a pioché, chaque joueur constitue une séquence d'ordres qui seront envoyés ensuite à son robot ou éventuellement à un robot réparateur. L'explication détaillée des différents ordres est donnée dans le Manuel de Pilotage. Lorsque tous les joueurs ont fini de programmer leur robot, on passe à la phase de pose des ordres.

POSE DES ORDRES

Chaque joueur, à tour de rôle, pose un ordre, face visible, sur l'un des dix émetteurs de sa couleur. Chaque émetteur est composé de 3 cases: les ordres posés sur un même émetteur seront envoyés l'un après l'autre, en commençant par celui qui est le plus proche du damier.

La pose des ordres est entièrement libre: ils peuvent être posés sur n'importe quelle case de n'importe quel émetteur appartenant au joueur. Toutefois, il n'est pas possible de poser plus de trois ordres par émetteur. On peut poser des ordres sur des émetteurs qui ne sont pas en face du robot. Pour tromper ses adversaires, un joueur peut même poser un ordre qui ne sera finalement pas exécuté par son robot.

Lorsqu'un joueur ne veut plus ou ne peut plus poser d'ordre, il dit à haute voix "J'arrête" et la pose continue sans lui. Chaque joueur peut donc poser un nombre d'ordres différent. Lorsque tous les joueurs ont décidé d'arrêter, on passe à la phase d'exécution des ordres. Les ordres qui n'ont pas été posés sont replacés face cachée dans le casier correspondant et mélangés aux ordres qui s'y trouvent.

ENVOI ET EXÉCUTION DES ORDRES

Chaque joueur, à tour de rôle, c'est-à-dire dans le même ordre que la pose, doit envoyer un ordre à son robot ou à l'un des robots réparateurs, au choix. Pour qu'un ordre puisse être envoyé, il doit se trouver sur l'émetteur correspondant à la colonne occupée par le robot. Quelle que soit leur position, les autres robots ou les obstacles présents sur la même colonne n'empêchent pas la transmission d'un ordre.

S'il est applicable, l'ordre est exécuté immédiatement par le robot concerné. Quand tous les joueurs ont envoyé un ordre, chacun envoie un deuxième ordre, et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour de jeu. A chaque fois qu'un joueur a envoyé un ordre, il remet le pion ordre correspondant dans le casier approprié, que le robot ait pu l'exécuter ou non.

Les ordres bleus, rouges et violets ne s'appliquent qu'au robot de chaque joueur. Autrement dit, un joueur ne peut pas donner d'ordre au robot d'un autre joueur (*). Par contre, tous les joueurs peuvent donner des ordres aux robots réparateurs (ordres gris). Quand il y a plusieurs ordres sur un même émetteur, c'est toujours l'ordre le plus proche du damier qui est envoyé en premier. Au tour suivant, si le robot est toujours dans la même colonne, le deuxième ordre est envoyé. Si le robot reste dans la même colonne, le troisième ordre est envoyé le tour d'après. Un robot peut également changer de colonne, puis y revenir et continuer de recevoir

les ordres qui s'y trouvent.

Quand il y a deux robots réparateurs sur une même colonne, l'ordre s'applique au robot le plus proche de l'émetteur.

Tant qu'un joueur peut envoyer un ordre, il est tenu de le faire. Son tour de jeu ne se termine que:

- lorsqu'il n'a plus d'ordre
- lorsqu'il n'a plus de robot dans une colonne où il a posé un ordre.
- lorsque l'ordre qu'il pourrait envoyer ne correspond pas au type du robot.

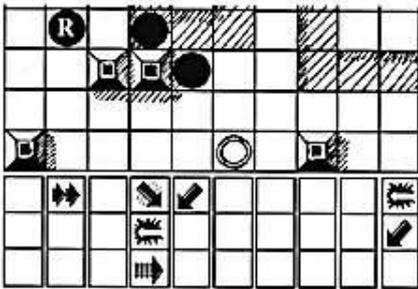
Quand il a fini son tour, un joueur met tous les ordres restant sur ses émetteurs dans les casiers correspondants. Les autres joueurs continuent sans lui.

(*) Certains ordres permettent toutefois de demander à son robot de donner des ordres aux robots des autres joueurs (voir Manuel de Pilotage).

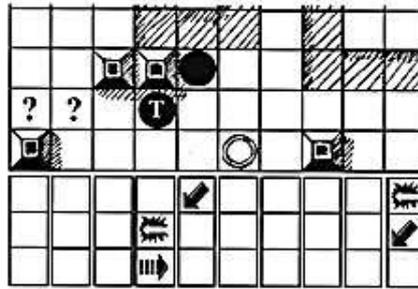
FIN DE PARTIE

Un joueur qui ne peut pas envoyer d'ordre à son robot ou à l'un des robots réparateurs pendant un tour de jeu complet est éliminé. Son robot reste toutefois sur le damier. La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs atteint l'objectif fixé dans le scénario ou qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu. Il est alors déclaré vainqueur.

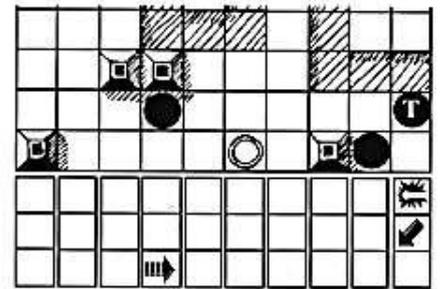
Exemple d'envois et d'exécution des ordres



Le Robot (R) entre dans l'eau et en ressort immédiatement



Il contourne l'obstacle et tire (T) sur un éventuel adversaire (?)



Il va jusqu'au bord du damier, tire à nouveau (T) et se cache derrière un obstacle

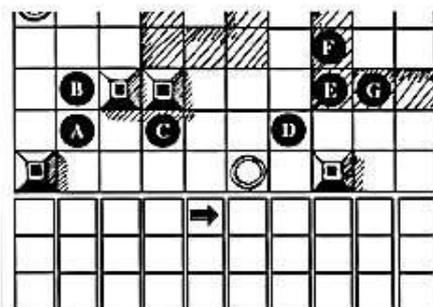
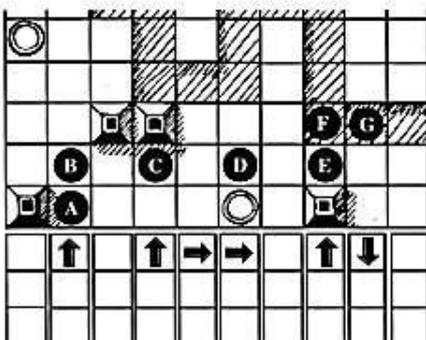
MANUEL DE PILOTAGE

Tous les ordres comportent un dessin avec une flèche. Cette flèche indique la direction dans laquelle va être exécuté l'ordre. Il est donc important de bien orienter la flèche lors de la pose des ordres (l'orientation du robot sur le damier n'est pas pris en compte).

Il ne peut jamais y avoir deux robots sur la même case. Un robot qui pénètre dans une case où se trouve un autre robot pousse ce dernier devant lui jusqu'à compléter son ordre. Le robot qui pousse s'arrête automatiquement sur la première case rivière qu'il rencontre. Ce cas ne s'applique pas aux robots réparateurs qui peuvent continuer d'avancer librement. Le robot poussé n'interfère pas sur le déplacement, sauf s'il rencontre un obstacle (mobile ou non) ou s'il arrive sur une case au bord du damier. Dans ce cas, le robot qui pousse est obligé d'arrêter son mouvement. Un même robot peut pousser plusieurs robots par une réaction en chaîne.



AVANCER D'UNE CASE DANS LE SENS DE LA FLÈCHE

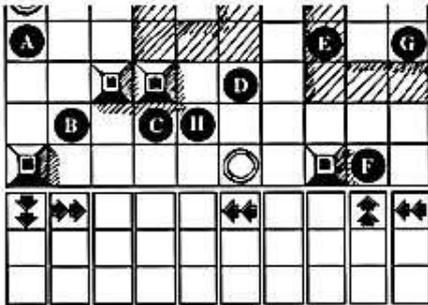


Le robot A avance d'une case en poussant le robot B. Le robot C reçoit l'ordre mais ne peut pas l'exécuter car il a un obstacle devant lui. Le robot D avance normalement. Le robot E avance d'une case, se retrouve dans l'eau et pousse le robot F d'une case

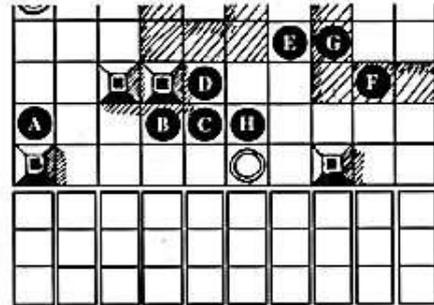
dans l'eau. Le robot G reçoit l'ordre mais ne peut pas l'exécuter car il se trouve dans la rivière. Un des ordres n'a pu être envoyé car il n'y a pas de robot dans la colonne correspondant à l'émetteur.



AVANCER DE DEUX CASES DANS LE SENS DE LA FLÈCHE (si le robot ne peut avancer que d'une case, il le fait)



Position de départ

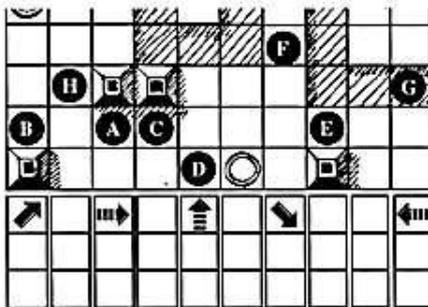


Position d'arrivée

Le robot A avance normalement de deux cases. Le robot B avance de deux cases en poussant C et H. Le robot D ne se déplace que d'une case (il est bloqué par l'obstacle). Le robot F avance de deux cases et se retrouve dans l'eau. Le robot G avance de deux cases, se retrouve dans l'eau et pousse E hors de l'eau.



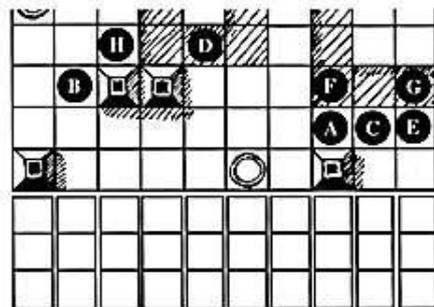
AVANCER D'UNE CASE EN DIAGONALE DANS LE SENS DE LA FLECHE. (Si un robot est poussé lors de ce mouvement il l'est aussi en diagonale).



Position de départ



AVANCER JUSQU'AU PROCHAIN OBSTACLE DANS LE SENS DE LA FLÈCHE. (Le robot s'arrête avant la première case obstacle ou sur la première rivière rencontrée, ou bien encore au bord du damier).



Position d'arrivée

Le robot A avance en poussant C et E jusqu'au bord du plateau. D avance jusqu'à la première case rivière où il est obligé de s'arrêter. B avance en diagonale et pousse H en diagonale également. F avance normalement d'une case en diagonale et se retrouve dans l'eau. G ne peut pas exécuter l'ordre car il se trouve dans la rivière.

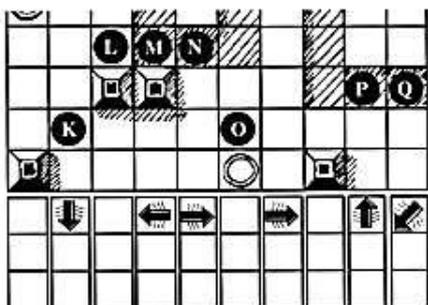


AVANCER D'UNE CASE

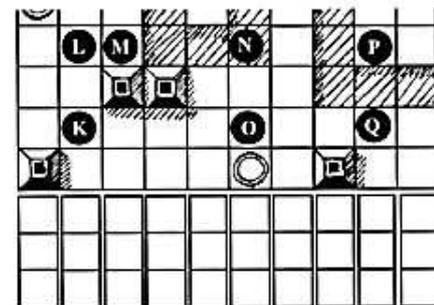
Ils ne peuvent être envoyés qu'au propre robot du joueur. Ils ne sont exécutés que si le robot se trouve dans une rivière. Ce sont les seuls ordres que les robots des joueurs peuvent exécuter lorsqu'ils sont sur une case rivière. Leur signification est sinon identique à "Avancer d'une case" et "Avancer d'une case en diagonale" sur terre.



AVANCER D'UNE CASE EN DIAGONALE



Position de départ



Position d'arrivée

Le robot K reçoit l'ordre mais ne peut pas l'exécuter car il ne se trouve pas sur une case eau. M sort de l'eau et pousse L. O ne reçoit

aucun ordre car il n'est pas sur l'émetteur correspondant à sa colonne. N, P et Q avancent normalement.



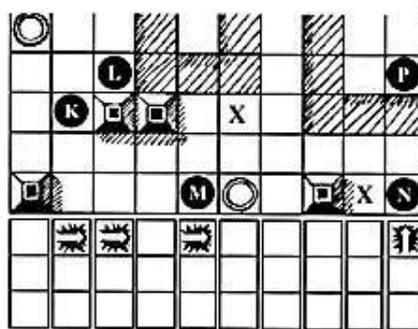
TIRER DANS LE SENS DE LA FLÈCHE

Le robot qui reçoit cet ordre tire sur le premier robot se trouvant dans la direction de la flèche à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle entre eux. S'il s'agit d'un robot réparateur, le tir est sans effet car un robot réparateur est indestructible. S'il s'agit d'un robot appartenant à un autre joueur, le joueur qui a donné l'ordre de tir lance le dé.

- si le chiffre obtenu au dé est inférieur au nombre de cases séparant le robot tireur de sa cible, le tir est raté.
- S'il est supérieur ou égal, le tir est réussi: l'un des émetteurs du robot visé est détruit.
- Si le chiffre obtenu est le double du nombre de cases séparant les deux robots, deux émetteurs sont détruits.
- S'il est le triple (ou plus), trois émetteurs sont détruits.

Le joueur dont le robot a été touché pose un, deux ou trois marqueurs noirs sur le ou les émetteurs de son choix. ce peut être un émetteur contenant des ordres. Dans ce cas, les ordres sont retirés du plateau de jeu. Tant qu'un émetteur est détruit, un joueur ne peut poser aucun pion ordre dessus.

(Quand on calcul le nombre de case séparant le tireur de sa cible, on compte la case de la cible mais pas celle du tireur.



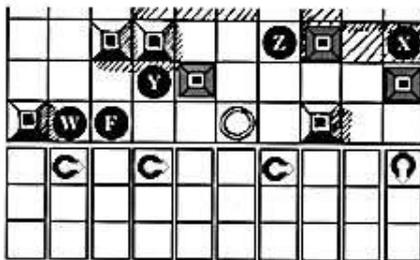
Les robots K et M reçoivent l'ordre mais ne peuvent pas tirer car ils ont un obstacle entre eux et leur cible (en X). L et N peuvent tirer sur P. pour L, le tir réussit si le lancer de dé est supérieur ou égal à 7. Pour N, le tir réussit avec un trois au dé. Avec un six au dé, N détruit deux émetteurs de P. Avec un 9 au dé, ce sont trois émetteurs de P qui sont détruits.



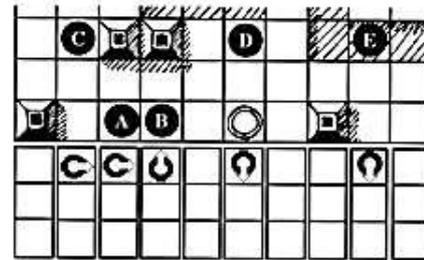
PRENDRE OU POSER UN OBJET SUR LA CASE ADJACENTE DÉSIGNÉE PAR LA FLÈCHE

Si, au moment où il reçoit l'ordre, le robot ne transporte pas d'objet, l'ordre signifie "prendre". Un robot peut prendre un objet sur une case adjacente mais aussi à un autre robot s'y trouvant. L'objet pris est placé entre les pinces du robot.

Si le robot transporte déjà un objet, l'ordre signifie alors "poser". Il n'est pas possible de poser un objet sur une case obstacle ni sur une case occupée par un robot. Un robot ne prend ni ne pose jamais d'objet sur la case où il se trouve, mais toujours sur la case adjacente désignée par la flèche. Un robot ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.



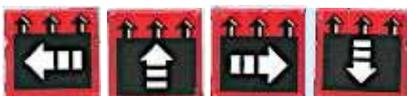
Prendre



Poser

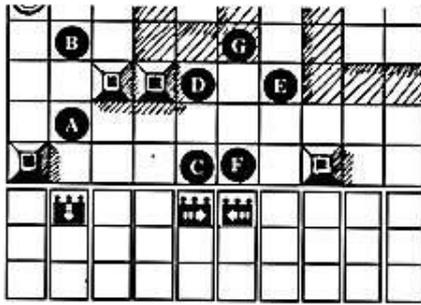
W, X, Y et Z ne portent rien. Y et Z peuvent prendre l'obstacle mobile. W prend l'objet que porte F. X ne peut pas exécuter l'ordre car il est sur une case eau.

A, B, C, D et E portent un objet. B et D peuvent le poser car la case désignée est libre. A et C ne peuvent pas exécuter l'ordre car ils poseraient l'objet sur une case obstacle ou sur un robot. E reçoit l'ordre mais ne peut l'exécuter car il se trouve sur une case rivièrè.

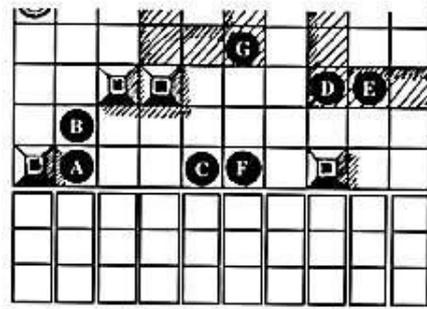


ENVOYER UN ORDRE A UN ROBOT SITUÉ DANS LA DIRECTION DES 3 PETITES FLÈCHES

Le robot du joueur envoie l'ordre "avancer jusqu'au prochain obstacle" au premier robot (robot réparateur ou robot d'un autre joueur) situé dans la direction des trois petites flèches. Rappelons que la présence d'un obstacle n'empêche pas la transmission de l'ordre. Le robot visé avance alors dans la direction indiquée par la flèche blanche située dans le carré noir comme s'il avait reçu l'ordre directement.



Position de départ



Position de d'arrivée

Le robot A envoie l'ordre d'avancer à B qui en avançant pousse A lui-même. C envoie au robot D l'ordre d'avancer. Celui-ci pousse le robot E devant lui et s'arrête sur la première case rivière rencontrée. F envoie l'ordre à G, mais celui-ci ne peut pas bouger car il est sur une case rivière.

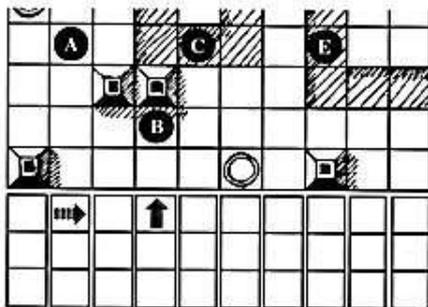


AVANCER D'UNE CASE

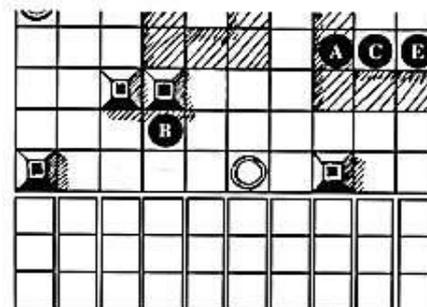


AVANCER JUSQU'AU PROCHAIN OBSTACLE

Leur signification est la même que celle des ordres violets. Une différence toutefois: les robots réparateurs considèrent les cases rivière comme des cases normales. Ils ne s'arrêtent pas dessus, même en poussant un autre robot.



Position de départ



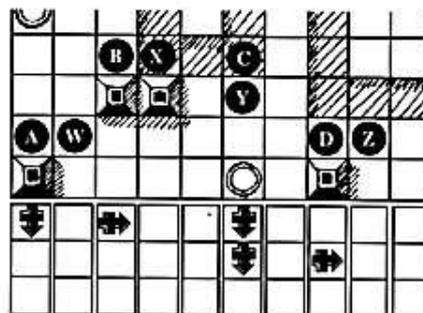
Position de d'arrivée

A, B et D sont des robots réparateurs. A avance en poussant C et E sans se soucier des cases rivière. B reçoit l'ordre mais ne peut bouger. D avance et s'arrête après une case à cause de l'obstacle.



RÉPARER LE ROBOT SITUE SUR LA CASE ADJACENTE DÉSIGNÉE PAR LA FLÈCHE

Le joueur du robot réparé peut enlever un marqueur noir de l'un de ses émetteurs au choix. En envoyant cet ordre plusieurs fois de suite, il est possible de réparer plusieurs émetteurs dans le même tour de jeu.



A, B, C et D sont des robots réparateurs. W, X, Y et Z sont des robots appartenant à des joueurs. B, C et D réparent les robots à côté d'eux. A ne peut pas réparer W car la flèche de l'ordre est mal orientée. Le joueur correspondant au robot Y pourra retirer deux marqueurs noirs puisqu'il a donné deux fois l'ordre de réparation.

SCÉNARIOS

SCÉNARIO 1 : LE DÉFI

Si quelqu'un ose dire que vous n'y connaissez rien en robotique et que votre droïd n'arrivent pas à la cheville d'un lave-vaisselle,

défiiez-le de jouer ce scénario. Ici, pas de paroles en l'air: de tous les droïds en jeu, il n'en restera qu'un seul et ce sera le vôtre...

Nombre de joueurs: de 2 à 4, ou par équipe de 2.

But du jeu: être le dernier joueur à avoir un robot sur le damier.

Préparation du jeu

Les droïds des joueurs sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur (rond vert pour droïd gris). Chaque joueur place ensuite à tour de rôle un obstacle mobile sur une case de son choix, à l'exception des cases où il y a un obstacle ou un robot. A 2 et 4 joueurs, on place 8 obstacles mobiles. A 3 joueurs, on en place 9. Ces obstacles pourront être déplacés au cours de la partie grâce à l'ordre "Prendre/poser".

N.B. Les pions réparateurs n'interviennent pas dans ce scénario. Les ordres gris ne sont donc pas utilisés.

SCÉNARIO 2 : OPÉRATION DÉMINAGE

Un esprit malveillant (probablement un joueur éliminé lors de la dernière finale) a quelque peu piraté le programme des robots réparateurs. Désormais, ce sont également des poseurs de mines! Serez-vous capable de l'emporter sans faire sauter votre droïd sur ces mines infernales ?

Nombre de joueurs: de 2 à 4 ou par équipe de 2.

But du jeu: être le dernier joueur à avoir un robot sur le damier.

Préparation du jeu

Les droïds des joueurs sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur (rond vert pour droïd gris). Les robots réparateurs sont placés dans les deux coins libres du damier, c'est-à-dire les deux coins où il n'y a pas d'obstacle.

Règle spéciale

A chaque fois qu'un robot réparateur exécute un ordre de mouvement, il pose automatiquement une mine sur la case qu'il vient de quitter. Lorsque le robot d'un joueur passe par une case minée, la mine explose et détruit l'un des émetteurs du robot. Le joueur concerné pose donc un marqueur noir sur l'un de ses émetteurs. Lorsqu'un robot réparateur passe par une case minée, la mine explose mais le robot ne subit pas de dégât. L'explosion d'une mine ne bloque pas le mouvement d'un robot. La présence d'une mine ne bloque ni la transmission des ordres ni les tirs. Dès qu'une mine explose, elle est retirée du damier .

Au cours de la partie, il est possible de déplacer une mine grâce à l'ordre "Prendre/poser". Toutefois, à chaque case traversée, le joueur qui contrôle le robot transportant la mine doit lancer le dé. S'il fait un "O" au dé, la mine explose et détruit deux émetteurs du robot.

SCÉNARIO 3 : DES PUCES EN OR

Une péniche téléguidée par satellite vient de sombrer dans la rivière à la suite d'un court-circuit. Rien que de très banal, nous direz-vous. Sauf que son chargement ne l'est pas. Il s'agit de containers blindés contenant chacun 10 millions de puces électroniques dernier modèle. Autrement dit de l'or en barre pour nos droïds affamés!

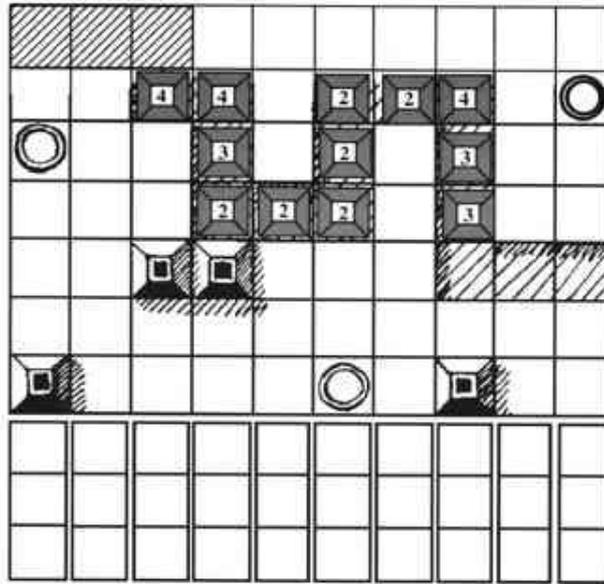
Nombre de joueurs: de 2 à 4.

But du Jeu: récupérer le plus de containers. En cas d'égalité entre joueurs, il y a match nul.

Préparation du jeu

Les droïds des joueurs sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur (rond vert pour droïd gris). Les robots réparateurs sont placés dans les deux coins libres du damier, c'est-à-dire les deux coins où il n'y a pas d'obstacle. Les containers sont représentés ici par des pions obstacles. Ils sont placés comme indiqué dans le schéma ci-dessous. A 2 joueurs, on ne place que les containers marqués "2", à 3 joueurs que ceux marqués "3" et à 4 joueurs, on les place tous.

Pour être comptabilisé, un container doit être rapporté par le robot d'un joueur sur son rond de départ (rouge, jaune, bleu ou vert). Il est alors retiré du jeu et gardé par le joueur pour le décompte final.



SCÉNARIO 4 : DROID'S CRAZY GARDEN

Il arrive parfois aux droïds d'avoir des complexes. On a tenté vainement de donner des explications rationnelles à ce phénomène. En vain. Quand un robot a une lubie, vous n'avez que trois possibilités:

- 1) l'envoyer à la casse. Solution radicale mais coûteuse (les robots complexés ne sont pas couverts par les assurances).
- 2) attendre que cela lui passe. C'est la solution qu'adopte généralement les gens qui n'ont pas fini de payer leur robot.
- 3) l'aider dans son délire. C'est la solution des gens imaginatifs... et qui ont du temps.

Ce scénario met en lumière les effets particulier du complexe de persécution chez un droïd: pour se protéger contre un danger imminent qu'il est le seul à percevoir, le droïd s'entoure d'énorme blocs de ciment jusqu'à s'enfermer complètement dans un jardin de béton, appelé par dérision Droïd's Crazy Garden. A vous maintenant d'aider votre droïd à surmonter sa crise!

Nombre de joueurs: de 2 à 4.

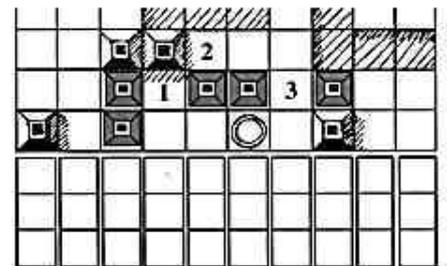
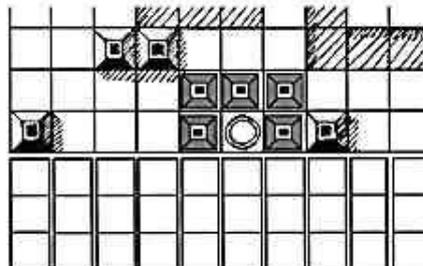
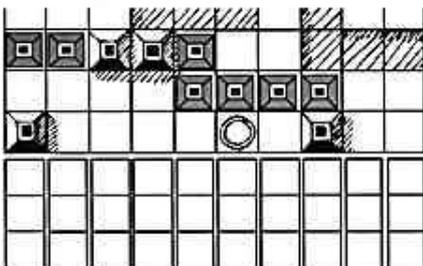
But du jeu: être le premier à construire un jardin de béton pour son robot préféré.

Préparation du jeu

Les droïds des joueurs sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur (rond vert pour droïd gris). Les robots réparateurs sont placés dans les deux coins libres du damier, c'est-à-dire les deux coins où il n'y a pas d'obstacle. Puis, chaque joueur place à tour de rôle un pion obstacle mobile sur une case de son choix, à l'exception des cases où il y a déjà un obstacle ou un robot. A 2 joueurs, on place 6 pions obstacles. A 3 joueurs, on en place 9 et à 4 joueurs, on en place 12. Ces obstacles pourront être déplacés au cours du jeu grâce à l'ordre "Prendre/poser".

Règle spéciale

Un "jardin de béton" est constitué d'un ensemble d'obstacles mobiles et/ou d'obstacles fixes se touchant par les côtés et entourant la base de départ d'un joueur. Les deux premiers exemples ci-dessous montrent des jardins de béton terminés. Dans le troisième, il faut encore poser un obstacle sur la case 3 et sur la case 1 ou 2 pour terminer le jardin.



SCÉNARIO 5 : LA STATUE DU ROBOT

A l'aube d'un petit matin blafard, quelle ne fut pas la stupéfaction des droïds de garde quand leur cellule optique transmet l'image d'une statue... à leur image! Avec la dispersion des dernières brumes matinales, on put même lire sur le socle de la statue: "Aux droïds, la patrie reconnaissante". Les circuits des droïds jaune, rouge et bleu en grésillèrent de plaisir. Les choses se gâtèrent quand chacun voulut ramener la statue pour décorer son abri souterrain.

Nombre de joueurs: 2 ou 3.

But du jeu: être le premier à ramener la statue du robot dans son abri souterrain (le rond de départ de chaque robot).

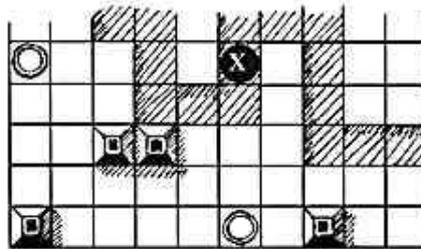
Préparation du jeu

Les droïds des joueurs sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur (jaune, rouge ou bleu). Le robot gris est utilisé pour représenter la statue et placé au milieu du damier sur la case indiquée (voir schéma ci-dessous).

Règles spéciales

Ce scénario se joue sans robots réparateurs et sans obstacles mobiles. De plus, les robots des joueurs ne peuvent pas tirer. On retire donc les ordres gris et les ordres de tir. La statue ne peut pas se déplacer par elle-même. Pour la déplacer, il faut la pousser comme n'importe quel robot ou la porter grâce à l'ordre "Prendre/poser". Placez alors la statue dans les bras de celui qui la porte*. Toutefois, comme une statue c'est très lourd, le robot qui la porte ne peut plus avancer que d'une case à la fois, quel que soit l'ordre de mouvement envoyé. Dernier détail: comme pour un obstacle mobile, un robot peut voler la statue à celui qui la porte (ordre "Prendre").

(*) C'est faisable, on a essayé!



SCÉNARIO 6 : DUEL DANS LE LABYRINTHE

Il y a des jours dans la vie d'un droïd où il faut savoir quitter le ronronnement paisible des bips préprogrammés. Une fois tous les quatre ans, le champion des robots de la planète désigne son challenger pour un duel sans merci. Aujourd'hui, c'est votre droïd qu'il a choisi. Bonne chance!

Nombre de joueurs: 2

But du jeu: emprisonner l'adversaire ou être le dernier joueur à avoir un robot sur le damier.

Préparation du jeu

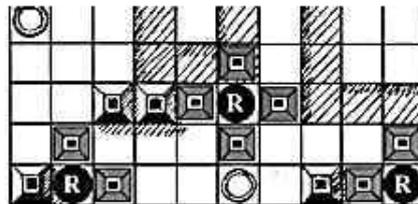
Les droïds jaune et rouge sont placés sur les ronds correspondants à leur couleur, avec chacun un obstacle mobile dans leur pince. Chaque joueur dispose de 12 obstacles mobiles qu'il peut poser quand il veut (on considère que le droïd les transporte avec lui) du moment qu'il donne l'ordre approprié.

Règles spéciales

Ce scénario ne comporte pas de robots réparateurs et les mouvements en diagonale sont interdits. On retire donc tous les ordres gris, ainsi que les ordres violets et bleus permettant un mouvement en diagonale.

Au cours de la partie, les robots peuvent prendre et poser des obstacles mobiles de la façon habituelle.

On considère qu'un robot est prisonnier si, à la fin d'un tour de jeu, il n'a plus aucune case libre autour de lui (voir schéma ci-dessous).



SCÉNARIO 7 : ROBOT KILLER

Comme nous l'avons déjà vu dans le scénario 4, il arrive qu'un robot se mette à débloquer, sans que l'on sache trop pourquoi. Tant qu'il s'agit d'un jardin de béton, cela reste bénin. Mais quand notre droïd fou se prend pour un killer, le problème est déjà beaucoup plus délicat. C'est d'ailleurs pourquoi nous avons fait appel à un droïd d'élite pour le résoudre: le vôtre. Content ?

Nombre de joueurs: 1

But du jeu: réussir à passer une camisole de force au robot killer avant qu'il ne vous descende.

Préparation du jeu

Choisissez la couleur de votre robot et placez-le sur son rond de départ. Prenez également sept pions obstacles mobiles. Vous pourrez les placer à votre guise, car on considère que votre droïd les transporte avec lui. Sur le rond d'en face, vous mettez le robot gris qui se prend pour le killer.

Règles spéciales

Vous n'avez le droit d'utiliser que les ordres violets, les ordres bleus et les ordres "Prendre/poser" (vous n'allez tout de même pas

tirer sur un collègue malade, non !?). A chaque tour, vous choisissez librement 7 ordres et les disposez devant vous, sur vos émetteurs*. Puis, vous lancez le dé et placez la feuille de programmation sur les émetteurs du killer de façon à ce que le premier ordre envoyé corresponde au chiffre du dé (voir schémas ci-contre). Il peut arriver que la feuille d'ordres du killer dépasse du tapis de jeu. Les ordres sont ensuite envoyés et exécutés tout à fait normalement, en commençant par le killer. Il est recommandé de laisser un pion témoin (un pion mine, par exemple) sur l'ordre qui vient d'être envoyé au killer de façon à s'en souvenir plus facilement.

(*) Votre droïd transporte tous ses obstacles avec lui. Il peut donc les déposer à sa guise du moment qu'il en reçoit l'ordre.

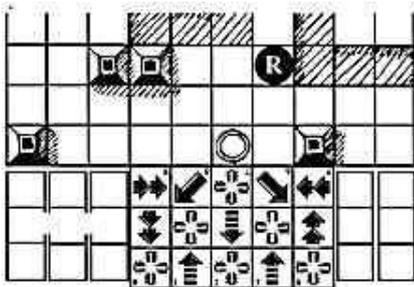
Le robot killer se déplace comme un robot réparateur, sans s'arrêter sur les cases rivière. Lui passer sa camisole de force revient à l'empêcher complètement de bouger à l'aide d'obstacles mobiles et/ou fixes. A chaque fois que votre droïd reçoit l'ordre "Prendre/poser", soit il pose automatiquement l'un des sept pions obstacles (on considère qu'il les transporte avec lui), soit il prend le pion obstacle qui se trouve dans la case.

Règle très spéciale

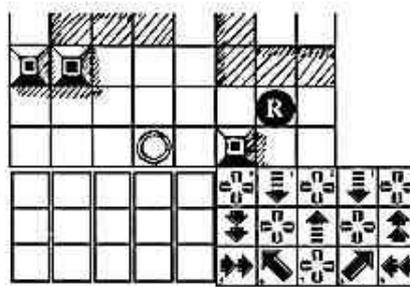
Lorsqu'il tire, le robot killer tire dans les quatre directions à la fois (c'est pourquoi il y a quatre flèches sur l'icône de tir du killer). Toutefois, l'efficacité du tir du killer est variable. Elle dépend de l'estime que vous avez pour les capacités de votre droïd et, en conséquence, du niveau de difficulté que vous voulez donner au scénario:

- 1) **Poste TSF 1930**: le killer se conforme aux règles standards, expliquées page 6 du Manuel de Pilotage (vous lancez le dé pour lui).
- 2) **Vespa 1948**: le killer fait mouche à tous les coups et détruit à chaque fois un émetteur, quelle que soit la distance.
- 3) **Peugeot 403 remise à neuf**: le killer fait mouche à tous les coups et détruit à chaque fois 2 émetteurs.
- 4) **Char AMX recyclé**: le killer fait mouche à tous les coups et détruit à chaque fois 3 émetteurs.
- 5) **Avion furtif deuxième main**: le killer fait mouche à tous les coups et détruit à chaque fois 5 émetteurs.
- 6) **Fusée Ariane en kit**: un seul tir au but et votre droïd est bon pour la ferraille...

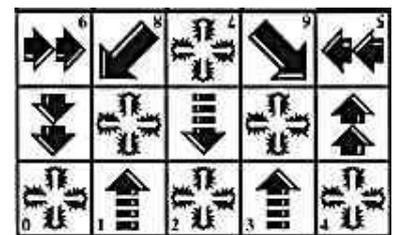
Que le meilleur gagne!



Exemple 1: 6 au dé. l'ordre N°6 est placé de façon à être envoyé en premier au robot.



Exemple 2: 3 au dé



Agrandissement du petit tableau que vous devez vous fabriquer pour jouer à ce scénario.

Plateau de jeu (taille réel = 54 x 54 cm)

