

SUSUMU
KAWASAKI

Robotory

ロボトリー



Un jeu de stratégie pour deux joueurs
Conçu par Susumi Kawasaki
Durée de jeu : 15 minutes

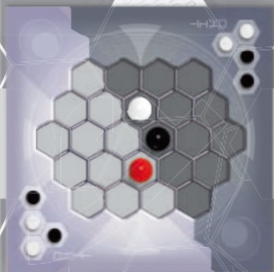
Dans une arène divisée en deux camps, les joueurs manipulent trois robots. La victoire ira à celui qui, lorsque l'énergie sera épuisée, en aura le plus grand nombre dans son camp.

Matériel :

- 14 pions d'énergie blanche, 14 pions d'énergie noire ;
- 3 robots, un blanc, un noir et un rouge ;
- un plateau de jeu ;
- une règle.

Mise en place :

- Le premier joueur est tiré au sort.
- Le plateau de jeu est placé entre les joueurs (voir schéma). Chaque joueur a devant lui son camp, les cases gris clair pour le premier joueur, les cases gris foncé pour son adversaire.



- Chaque robot est placé sur la case du plateau repérée par un point à sa couleur.
- Le fond de la boîte est placé d'un côté du plateau, le couvercle, dessus visible, de l'autre côté.
- Chaque joueur prend deux pions d'énergie blanche et deux pions d'énergie noire, qu'il pose devant lui pour constituer son stock initial.
- Les 20 pions restants sont placés sur le couvercle de la boîte, bien visibles des deux adversaires.
- Le premier joueur (côté gris clair) commence. Chacun joue à son tour.

Un tour de jeu :

À son tour, un joueur doit effectuer une, et une seule, des trois actions suivantes :

1. **Poser un pion d'énergie.**
2. **Déplacer un robot.**
3. **Faire le plein d'énergie.**

Un joueur ne peut pas passer son tour ou choisir une action impossible. Il doit effectuer l'une de ces trois actions.

1. Poser un pion d'énergie

Le joueur prend un pion de son stock et le place sur une case libre quelconque du plateau de jeu, dans son camp ou dans le camp adverse. Une case libre est une case où ne se trouve ni robot, ni pion d'énergie.

2. Déplacer un robot

- Le joueur déplace un robot vers une case voisine où se trouve un pion d'énergie. Le pion d'énergie est consommé et placé dans le fond de la boîte, retiré du jeu.
- Le robot noir ne peut consommer que de l'énergie noire, le robot blanc de l'énergie blanche. Le robot rouge peut consommer l'une ou l'autre.
- Le joueur peut enchaîner ainsi plusieurs déplacements du même robot. Cet enchaînement est facultatif.

3. Faire le plein d'énergie

Le joueur prend les pions d'énergie de son choix, blancs et/ou noirs, sur le couvercle et les ajoute à son stock de façon à avoir de nouveau un total de 4 pions en stock.

Exemple

Le robot noir est déplacé de A en B. Tous les pions d'énergie consommés lors de son déplacement sont retirés du jeu.



Le robot rouge peut, dans son déplacement, consommer des pions d'énergie blanche ou noire.



Fin de la partie :

La partie se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur, en faisant le plein, prend sur le couvercle le dernier pion d'énergie d'une couleur.

Le joueur ayant, à ce moment précis, deux ou trois robots dans son camp est vainqueur.



ロボット

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden können. Diese Information bitte aufbewahren. No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che possono essere ingoiate o inalate. Opgelet : Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie.

© Asmodee 2009. All rights reserved.