

ROBORAMA

Règles du jeu



Contenu

1 plateau de jeu



24 cartes robot recto/verso (basique et spéciale) incluant
20 cartes de mouvement



basique



spéciale

et 4 cartes puce



basique spéciale

16 robots



24 cartes ChaosBot



1 robot ChaosBot



4 livrets de règle: Allemand, Anglais, Français, Néerlandais

Principe du Jeu

Chaque joueur contrôle quatre robots de la même couleur qui font la course dans l'arène du RoboRama. Vous déplacez vos robots jusqu'à la zone d'arrivée de votre couleur. Cette zone d'arrivée est diagonalement opposée à la zone de départ de vos robots. Si vos quatre robots sont les premiers à terminer, vous avez gagné.

Résumé des Règles

Chaque joueur dispose d'un jeu de cartes qu'il utilise pour piloter ses robots dans l'arène. Le nombre d'engrenages sur la carte détermine le nombre de cases que votre robot doit parcourir. Les cartes utilisées sont temporairement perdues. Vous pouvez les récupérer en utilisant votre carte puce ou en déplaçant un robot sur certaines cases. Vous devez donc constamment chercher les bonnes combinaisons de cartes et de parcours. Pendant la course, vous êtes gêné par les robots de vos adversaires et pouvez les bloquer vous-même. Vous gagnerez en étant le premier à rassembler vos quatre robots dans la zone d'arrivée de leur couleur. RoboRama peut être joué de trois manières différentes. Vous débutez avec le programme basique. Quand vous l'aurez maîtrisé, le second programme vous offrira de nouveaux challenges tactiques en utilisant les actions spéciales au verso des cartes robot. Le troisième programme permet encore plus d'interactions avec l'arrivée du ChaosBot. Si vous cherchez encore plus de variété au-delà de ces trois excitants programmes, nous vous proposons plusieurs autres variantes à la fin du livret.

Programme 1: Basique

Mise en place

Chaque joueur reçoit 4 robots de la même couleur. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Le plateau comporte une zone d'arrivée de quatre cases à chaque coin. Votre zone d'arrivée est de la couleur de vos robots. Votre zone de départ est la zone d'arrivée du joueur à l'opposé dans la diagonale. Placez vos robots dans les 4 cases de cette autre couleur. Ils sont prêts pour la course. Chaque joueur reçoit un jeu de six cartes robot ; cinq cartes mouvement et une carte puce. Placez les cartes en ligne avec la face basique au-dessus, comme indiqué sur le schéma.



Déroulement du Jeu

Le joueur qui est le dernier à avoir vu un film de robots débute la partie. Il démarre la course en jouant une de ses cartes mouvement pour déplacer un de ses robots. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens horaire. Après le premier tour, la carte puce pourra également être utilisée.

Le joueur actif doit jouer une de ses cartes:

- A. Avec carte mouvement 1-5 vous avancez un de vos robots de 1-5 cases;
- B. Avec la carte puce vous récupérez une des cartes mouvement jouée précédemment. Vous ne déplacez pas de robot.

Si vous ne pouvez pas réaliser une de ces deux actions vous êtes disqualifié. Vous ne pouvez plus jouer et vos robots sont retirés du plateau.

Mouvement obligatoire: Dès qu'un adversaire place son premier robot dans votre zone de départ (sa zone d'arrivée) ; si tous vos robots n'en sont pas encore partis vous devrez jouer une carte mouvement les tours suivants jusqu'à ce que tous vos robots aient quitté la zone de départ.

Si vous ne pouvez pas réaliser ce(s) mouvement(s) obligatoire(s) vous serez disqualifié et vos robots seront retirés du plateau.

Jouer les cartes robot

Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule carte robot par tour. Ils choisissent entre une carte mouvement et la carte puce.

A. Utiliser une carte mouvement

Choisissez une carte mouvement avec 1-5 engrenages et décalez la en avant pour montrer qu'elle a été utilisée. Dans l'exemple ci-dessous la carte 2 a été utilisée.



- Vous devez déplacer votre robot du nombre exact de cases correspondant au nombre d'engrenages sur la carte.
- Votre robot peut uniquement bouger horizontalement ou verticalement. Les virages sont interdits.
- Votre robot peut uniquement sauter vos propres robots. La case sautée compte dans le nombre de mouvements. Vous ne pouvez pas sauter par dessus les robots des autres couleurs.
- Chaque case ne peut contenir qu'un seul robot.
- Vos robots peuvent entrer et sortir de votre zone d'arrivée (de leur couleur).
- Vos robots ne peuvent pas pénétrer la zone d'arrivée d'une autre couleur.
- Vous ne pouvez pas retourner dans votre zone de départ après l'avoir quittée, car c'est la zone d'arrivée d'un autre joueur.
- Vos robots ne peuvent pas sortir du plateau.

Comme vous décalez les cartes jouées, une seconde ligne de cartes inactives va se créer. Ces cartes inactives ne peuvent pas être utilisées.



Cartes inactives: 2, 3 et 5
Cartes actives: puce, 1 et 4

B. Utiliser la carte puce

Quand vous jouez votre carte puce, vous pouvez redescendre une carte mouvement inactive dans la ligne active. Vous devez obligatoirement choisir une des cartes mouvement dont la valeur correspond à une des cases où se trouvent vos robots. Les robots sur un point d'interrogation ou une case puce sont ignorés.

Louise a ses robots verts sur les cases 1, 3, 5, et sur le point d'interrogation. Elle peut donc rendre active une des cartes mouvement 1, 3 ou 5. (On prend en compte les robots qui sont encore dans la zone de départ ou qui sont déjà dans la zone d'arrivée)

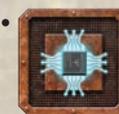


Autres moyens pour réactiver les cartes robot

- Si votre robot finit son mouvement dans une case du même nombre qu'une de vos cartes inactive jouée précédemment, celle-ci redevient active. Descendez la dans la ligne active. **Attention:** vous ne pouvez pas réactiver la carte que vous venez de jouer ce tour.



Si votre robot finit son mouvement dans une case point d'interrogation, vous réactivez la carte de votre choix. Descendez la dans la ligne active. **Attention:** vous ne pouvez pas réactiver la carte que vous venez de jouer ce tour.



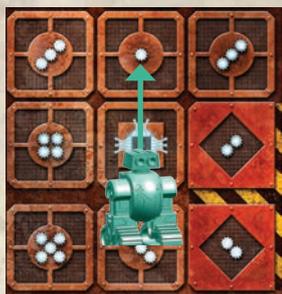
Si votre robot finit son mouvement dans une case puce vous pouvez réactiver votre carte puce. Si votre carte puce est déjà active, rien ne se passe.

Exemple d'un tour

Un joueur a ces deux lignes de cartes:



Il veut déplacer son robot de deux cases. C'est possible car la carte 2 est active. Seules les cartes 1 et 4 sont inactives et ne peuvent pas être jouées ce tour.



Le robot termine dans la case 1. Le joueur peut donc réactiver la carte 1. A la fin du tour les cartes 2 et 4 sont inactives et les autres cartes, dans la ligne du bas, sont actives.



Fin de la partie

Dès qu'un joueur place ses quatre robots dans les quatre cases d'arrivée de leur couleur, il gagne immédiatement et la partie s'arrête.



Bleu gagne, ses quatre robots sont dans les quatre cases d'arrivée bleues.

Programme 2: TerraByte

Mise en place

Faire comme pour le programme 1 avec les exceptions suivantes: Vous utilisez à présent le verso avec le coté spécial cartes mouvement et puce. Placez-les en ligne comme indiqué:



Déroulement du jeu

La partie se déroule de la même manière que le programme 1, mais vous disposez en plus de 5 mouvements spéciaux et d'une action puce spéciale au début de la partie.

Tant que vous utilisez vos cartes pour des mouvements basiques ou des actions puce basiques elles fonctionnent comme pour le programme 1. Après utilisation elles deviennent inactives et changent de ligne. Vous les réactivez de la même manière que dans le programme 1.

Si vous utilisez une action spéciale, la carte devient inactive mais doit aussi être retournée du coté basique. Elle restera basique jusqu'à la fin de la partie. Chaque action spéciale, mouvement ou puce, ne pourra donc être utilisée qu'une fois par partie.



Action puce spéciale

En l'utilisant vous n'avez pas besoin de regarder où sont vos robots. Vous réactivez la carte mouvement de votre choix en la redescendant dans la ligne active.



Mouvement spécial 1

Il vous permet de bouger d'une case en diagonale.



Mouvement spécial 2

Il vous permet de sauter par dessus un robot adverse (pas en diagonale!).



Mouvement spécial 3

Il vous permet un virage à droite ou à gauche. Vous pouvez avancer de une puis deux cases ou deux puis une case (pas en diagonale). Votre robot peut même passer par dessus une case de fin d'une autre couleur, mais bien sûr sans s'y arrêter.



Mouvement spécial 4

Vous pouvez bouger deux robots dans le même tour pour un total de quatre cases (pas en diagonale!). Au choix, un robot peut faire une case et l'autre trois ou bien tous les deux deux cases. Après le mouvement, vous ne pouvez réactiver qu'une carte mais vous choisissez entre les deux cases où ont terminé vos robots.



Mouvement spécial 5

Votre robot peut bouger de moins de cinq cases horizontalement ou verticalement. Vous choisissez le nombre de cases: 1, 2, 3 ou 4.

Programme 3: YottaByte

Mise en Place

Comme pour le programme 2, mais à présent le ChaosBot entre en jeu. Chaque joueur reçoit des cartes ChaosBot pour contrôler ce robot neutre.

Dans le programme 3 vous utilisez aussi le verso spécial des cartes. Placez les en ligne comme d'habitude.

Le premier joueur mélange les cartes ChaosBot et les distribue:

- 2 joueurs: 6 cartes ChaosBot chacun.
- 3 joueurs: 4 cartes ChaosBot chacun.
- 4 joueurs: 3 cartes ChaosBot chacun.

Les joueurs gardent leurs cartes ChaosBot cachées, séparées de leurs six cartes robots.

Au premier tour, le dernier joueur pose le ChaosBot sur le plateau dans l'une des quatre cases rouges au centre du plateau.



Déroulement du jeu

La partie se déroule de la même manière que le programme 2, avec les compléments suivants:

Après avoir joué un mouvement basique vous pouvez utiliser une de vos cartes ChaosBot pour activer le ChaosBot.

Restriction: après une action puce ou un mouvement spécial vous ne pouvez pas activer le ChaosBot.

A votre tour vous devez jouer une carte mouvement ou une carte puce comme pour le programme 2:

- Une de vos cartes mouvement 1-5, spéciale ou basique, pour déplacer vos robots.
- La carte puce pour réactiver une de vos cartes mouvement inactive. Vous ne déplacez pas de robot ce tour.

Si vous avez joué un mouvement basique vous pouvez utiliser une carte ChaosBot à la fin de votre tour:

- Utilisez le ChaosBot en appliquant l'action de la carte jouée. Défaussez la carte ChaosBot. Elle ne pourra plus être utilisée dans la partie.

Important:

- **Le ChaosBot ne peut jamais pénétrer dans une case de départ ou d'arrivée!**
- **Le ChaosBot ne peut jamais agir contre les robots placés dans une case de départ ou d'arrivée!**
- **Chaque case ne peut contenir qu'un seul robot ou ChaosBot.**

Explication des cartes ChaosBot

A: Symbole action ou mouvement du ChaosBot.

B: Carte mouvement basique nécessaire.

C: Détail du mouvements et/ou action du ChaosBot.



Description des cartes ChaosBot



ChaosBot Mouvement

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-5 engrenages. Déplacez le ChaosBot de la distance totale qu'indique la carte mouvement basique. Les règles normales de déplacement s'appliquent. Le ChaosBot avance en ligne droite. Il ne peut pas sauter par dessus les robots adverses mais il peut sauter par dessus vos robots.

Si vous ne pouvez pas respecter ces contraintes, vous ne pouvez pas jouer cette carte ChaosBot



ChaosBot Laser

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-4 engrenages. Le ChaosBot tire sur les autres robots horizontalement ou verticalement. Le laser du ChaosBot peut tirer au-delà du plateau, sans effet. **Les tirs n'ont pas d'effet non plus sur les robots placés dans les cases de départ ou d'arrivée.**

- Si la carte mouvement 1 a été jouée, le ChaosBot tirera à 1 case dans les 4 directions.
- Si la carte mouvement 2 a été jouée, le ChaosBot tirera à 2 cases dans 2 directions de votre choix.
- Si la carte mouvement 3 a été jouée, le ChaosBot tirera dans 2 directions de votre choix. Une à 1 case et l'autre à 3 cases.
- Si la carte mouvement 4 a été jouée, le ChaosBot tirera à 4 cases dans 1 direction de votre choix.

Le rayon laser du ChaosBot touchera chaque robot à sa portée, même si c'est l'un des vôtres. Chaque robot touché sera couché sur le flanc et temporairement désactivé. Ces robots inactifs ne seront plus utilisables par les joueurs. Ils seront réactivés et redressés à la fin du prochain tour de leur propriétaire.

Règles spéciales pour les robots inactifs:

- Les robots ne peuvent pas sauter par dessus les robots adverses (sauf en jouant la carte mouvement spécial 2).
- Les cases des robots inactifs sont ignorées quand on joue une carte puce basique.
- Les tirs sur les robots déjà inactifs sont sans effet.



ChaosBot Ressort

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-5 engrenages. Le ChaosBot peut sauter par dessus les autres robots en ligne droite. Vous devez faire sauter le ChaosBot du même nombre de cases que la carte mouvement. Si le ChaosBot termine son mouvement sur un autre robot, celui-ci sera expulsé sur une case adjacente libre, horizontalement ou verticalement, couché sur le flanc et temporairement désactivé. Même si c'est l'un des vôtres. Le robot expulsé sera désactivé jusqu'à la fin du prochain tour de son propriétaire, comme pour le laser.

Règles spéciales:

- Le ChaosBot peut expulser un robot déjà inactif, mais sans nouvel effet sur son inactivité.
- Le ChaosBot ne peut pas expulser un robot en dehors du plateau.
- Le ChaosBot ne peut pas expulser un robot vers une case d'arrivée ou de départ.
- Cette carte ne peut pas être jouée s'il n'y a pas de case libre pour expulser le robot.



Dans cet exemple le joueur vert active le ChaosBot qui saute 3 cases jusque sur le robot blanc. Le robot blanc ne peut pas être expulsé sur la case 1 qui est une zone d'arrivée, ni sur la case 2 qui est occupée par un autre robot. La seule case possible est donc la 3. Le joueur vert réalise l'action et couche le robot blanc, devenu inactif en 3.



ChaosBot Pousseur

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-3 engrenages. Déplacez le ChaosBot, horizontalement ou verticalement, en ligne droite et poussez les autres robots. Vous pouvez toujours pousser moins de robots qu'indiqué sur la carte, mais jamais plus.

- Si la carte mouvement 1 a été jouée, le ChaosBot avance d'une case et peut pousser jusqu'à trois robots alignés (exemple 1).
- Si la carte mouvement 2 a été jouée, le ChaosBot avance de deux cases et peut pousser jusqu'à deux robots alignés.
- Si la carte mouvement 3 a été jouée, le ChaosBot avance de trois cases et ne peut pousser qu'un robot (exemple 2 et 3).

Règles spéciales:

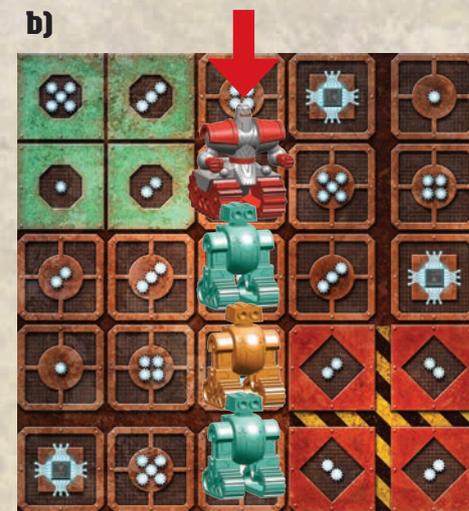
- Le ChaosBot ne peut pas pousser un robot en dehors du plateau.
- Le ChaosBot ne peut pas pousser un robot vers une case d'arrivée ou de départ.
- Le ChaosBot peut pousser les robots inactifs.

Si vous ne pouvez pas respecter ces contraintes, vous ne pouvez pas jouer cette carte ChaosBot.

ChaosBot Pousseur exemples:

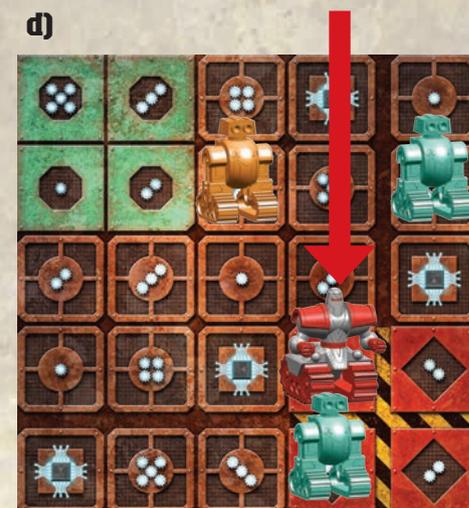
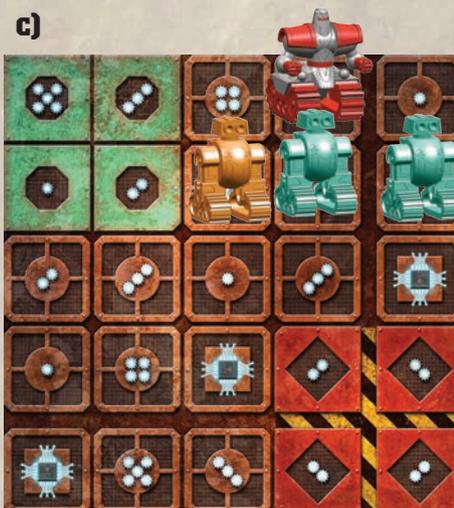
Exemple 1: Si vous avez joué la carte mouvement 1

Le ChaosBot pousse le maximum de trois robots vers le bas et fait son mouvement obligatoire de une case. Le mouvement commence en a) et fini en b), après avoir poussé les robots vert, orange et vert, de toute sa puissance, dans une réaction en chaîne.



Exemple 2: Si vous avez joué la carte mouvement 3

Le ChaosBot pousse le maximum de un robot vers le bas et fait son mouvement obligatoire de trois cases. Le mouvement commence en c) et fini en d), après avoir poussé le robot vert de toute sa puissance.



Exemple 3: Vous avez joué la carte mouvement 3 mais vous ne pouvez pas utiliser la carte ChaosBot Pousseur

Dans ce cas trois robots sont alignés (orange, vert, vert) et vous ne pourriez en pousser qu'un seul.





ChaosBot Contrôle Mental

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-3 engrenages. Déplacez un robot actif de l'un de vos adversaires. Ce robot doit être dans le même quadrant que le ChaosBot. Vous devez le déplacer du même nombre de cases que la carte mouvement basique jouée. Ce robot peut seulement sauter par dessus les robots de sa propre couleur. Il ne peut s'arrêter dans une case d'arrivée ou de départ. A la fin de son mouvement il doit toujours être dans le même quadrant que le ChaosBot.

Si vous ne pouvez pas respecter ces contraintes, vous ne pouvez pas jouer cette carte ChaosBot.



ChaosBot Reset

Vous pouvez utiliser cette carte après avoir joué une carte mouvement basique avec 1-5 engrenages. Cette carte réinitialise le ChaosBot. Positionnez le, couché sur le flanc, dans une des quatre cases rouges du centre qui doit être libre. **Si vous ne pouvez pas respecter ces contraintes, vous ne pouvez pas jouer cette carte ChaosBot.**

Le joueur dont la couleur correspond à la zone d'arrivée du quadrant contenant le ChaosBot le relèvera pour le réactiver au début de son prochain tour.

Variantes

Contrôle Spéciale (2-4 joueurs)

Utiliser seulement une partie des cartes spéciales pour les programmes 2 et 3; Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre (4 maximum). Ensuite il y a deux possibilités:

1. Chaque joueur choisit en secret quelles cartes spéciales il va utiliser. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, ils placent leurs cartes robot devant eux en même temps et le jeu peut commencer.
2. Chacun son tour, en commençant par le premier joueur, choisit une carte et la retourne du côté spécial. Quand les joueurs ont choisi leur nombre de cartes spéciales, le jeu peut commencer.

Infinité de Spéciales (2-4 joueurs)

Utiliser un nombre infini de cartes spéciales pour les programmes 2 et 3; Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de cartes spéciales en jeu (1-3 maximum). Ensuite il y a deux possibilités:

1. Chaque fois qu'une carte spéciale est utilisée vous pouvez retourner une carte basique vers son côté spéciale.
2. Comme en 1, mais vous ne pouvez retourner que les cartes basiques actives. Il est donc possible que vous ne puissiez pas en retourner à chaque fois, et vous retrouvez avec moins de cartes spéciales.

Contrôle du Chaos (2-3 joueurs)

Chaque joueur utilise les mêmes cartes ChaosBot pour le programme 3; Donnez à chaque joueur la même main de cartes ChaosBot. Les joueurs déterminent entre eux quelles cartes ils désirent utiliser.

Robot Obstruction (2 joueurs)

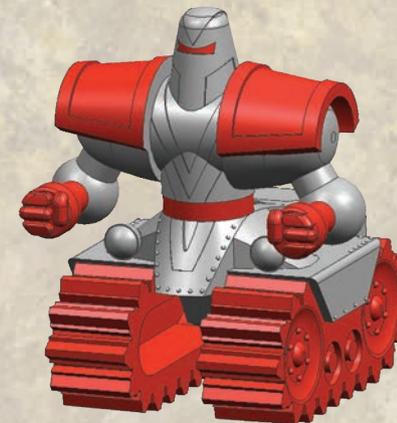
Utiliser quatre robots neutres pour bloquer votre adversaire dans les programmes 1, 2 et 3.

A deux joueurs, il y a moins d'obstacles sur le plateau. Donnez à chaque joueur quatre robots d'une des couleurs non utilisées. Ces robots neutres serviront

d'obstacles immobiles. Au début de votre premier tour, placez un de ces robots dans une case vide de l'un des quatre quadrants, en dehors des zones de départ ou d'arrivée. Les trois autres robots seront placés de la même manière, mais seulement lorsque votre adversaire aura amené l'un de ses propres robots dans la zone d'arrivée. Si votre adversaire y amène deux robots le même tour avec la carte spéciale 4 vous pourrez placer deux de vos robots neutres.

Limitations:

- Chacun de vos robots neutres doit être placé dans un quadrant différent!
- Avec le programme 3, vous ne pouvez pas les placer non plus dans les cases rouges de départ du ChaosBot!



À propos de RoboRama

Concept du jeu: Dennis Kirps & Gérard Pierson

Développement: Patrick Zuidhof

Illustrations & Packaging: Franz & Imelda Vohwinkel

Traduction: Kassajoux

Nous remercions tous ceux qui nous ont aidé:

Fredy Hoogland, Marius Hoogland, Irvin Hoogland, Ed Dolmans, Ewout Pool, Loes van der Burg, Reggie van der Burg, Henk Zuidhof, Irma Zuidhof, Han Heidema, Henk Rolleman, Erik van der Eik, Bas en Sanne Broersen, Spillfabrik, Kassajoux, Christian Kruchten et Jean-Claude Pellin.

© Playthisone 2014

Playthisone B.V. Netherlands

www.playthisone.com

www.facebook.com/playthisone

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments avec risque d'étouffement.

PLAY*this*ONE

Amusez-vous bien avec nos autres jeux



EASY



FAMILY



±30MIN



2 - 4



8 - 99



MEDIUM



FAMILY



±40MIN



2 - 4



10 - 99

www.playthisone.com

 www.facebook.com/playthisone