MICRO ROBOTS

un jeu de réflexion rapide d'Andreas Kuhnekath

L'ordinateur central est en panne. Seul le robot transparent peut s'aventurer dans ce monde de chiffres et de couleurs. Qui sera le plus rqpide à trouver un chemin le menant vers la prochaine zone à réparer ?

MATERIEL

1 robot transparent

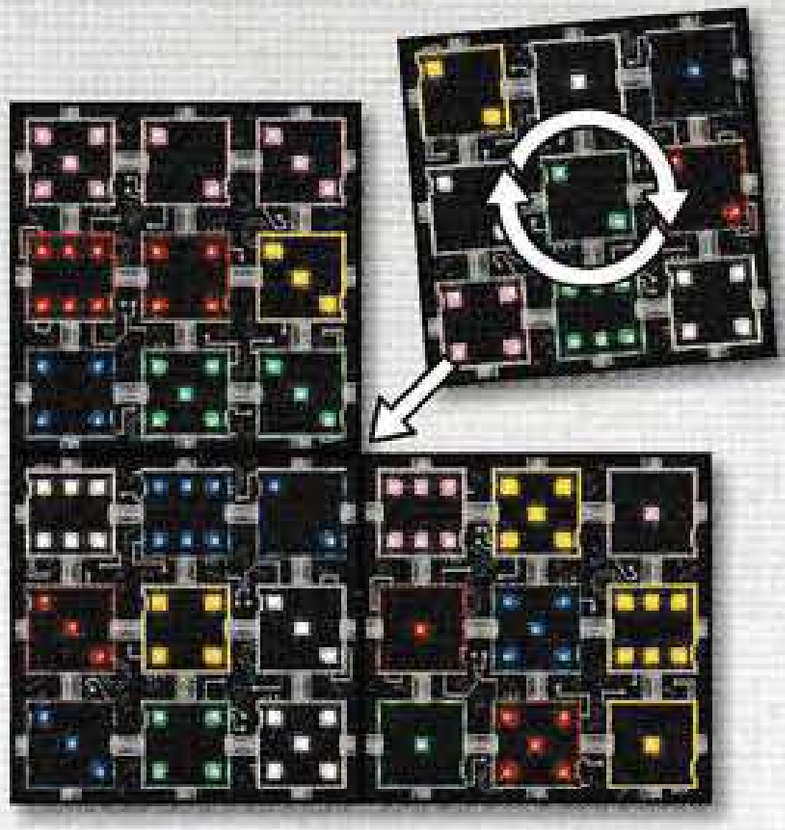
1 dé couleur

1 dé chiffre

4 plateaux (avec une face argentée et une face cuivrée)

1 jeton Départ transparent

25 points de victoire transparents



PREPARATION

Choisir avec quelle couleur de face jouer : argent ou cuivre.

Avec les 4 plateaux de cette face, former un grand carré de 2 plateaux sur 2 et donc de 6 cases sur 6.

Lancer les 2 dés pour déterminer une case du plateau : la case de la couleur du dé couleur et de la valeur du dé chiffre. Placer le jeton Départ sur cette case.

Poser le reste du matériel près du plateau.

L'Oya (le joueur qui lancera les dés) est le joueur le plus jeune.

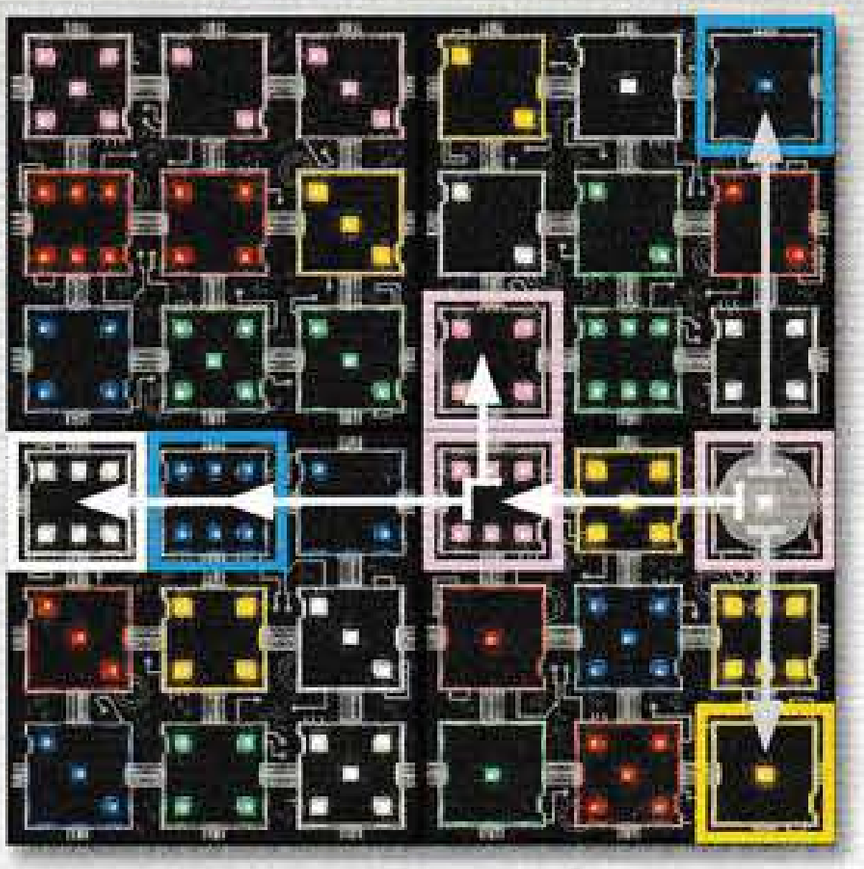
DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est une suite de mission.

Pour commencer une mission, l'Oya lance les 2 dés et place un jeton Victoire de la réserve sur la case correspondante.

Tous les joueurs **simultanément** cherchent comment atteindre ce jeton Victoire en partant du jeton Départ.

Pour se déplacer, le Robot doit toujours avancer horizontalement ou verticalement et il ne peut s'arrêter que sur une case de la couleur ou de la valeur de la case qu'il vient de quitter.



Exemple: si la case Départ est la case "Rose 1", il peut avancer jusqu'à une case "Rose" ou une case "1". S'il s'arrête par exemple sur la case "Rose 6", il pourra s'arrêter ensuite sur une case "Rose" ou "6".

Dès qu'un joueur a trouvé une solution, il doit annoncer en combien d'arrêts le Robot peut atteindre le jeton Victoire. Puis, il prend le Robot, le place sur la case Départ et montre sa solution :

- S'il atteint le jeton Victoire avec exactement le nombre de coups annoncé, il gagne ce jeton qu'il expose devant lui.
- S'il n'arrive pas à atteindre le jeton Victoire ou s'il s'est trompé dans le nombre d'arrêts, le jeton Victoire est reposé dans la réserve et le joueur doit donner un de ses jetons Victoire précédemment gagné (s'il en a) au joueur possédant le moins de jetons Victoire (en cas d'égalité, au joueur à égalité le plus près de lui en partant vers sa gauche).

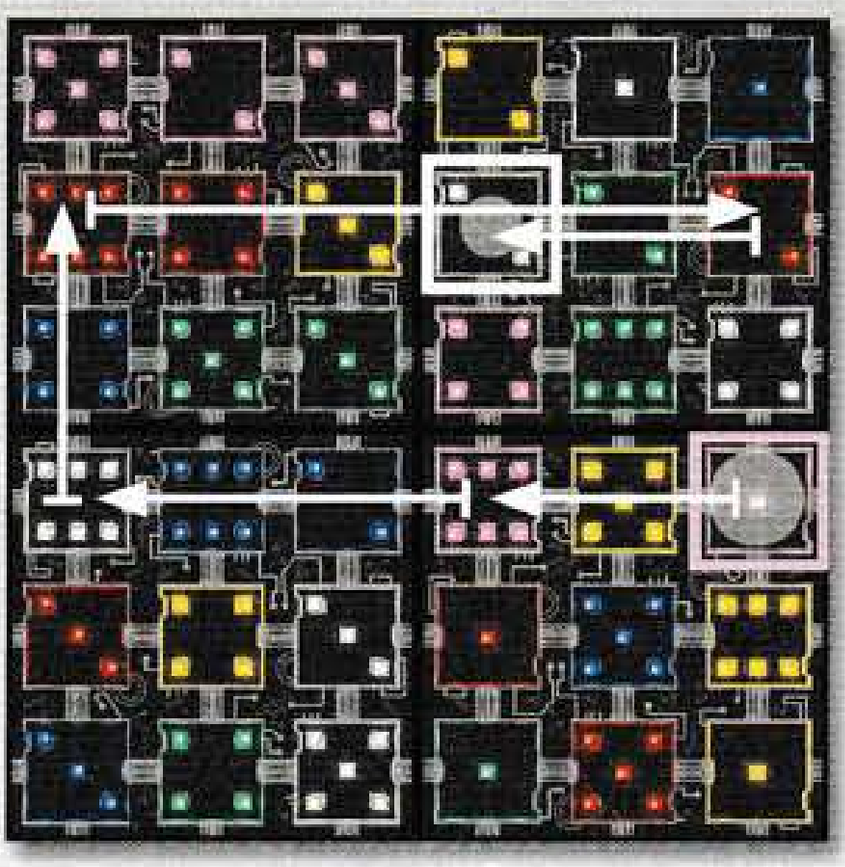
Cas Spécial : si après 2, 3 minutes, personne n'a trouvé de solution. On interrompt la mission et le jeton Victoire est replacé dans la réserve.

Dans tous les cas, pour commencer la nouvelle mission :

- Le jeton Départ est placé sur la case ou était le jeton Victoire.
- Le Robot est reposé près du plateau.
- Le joueur à gauche du précédent Oya devient Oya.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur obtient 5 jetons Victoire ou quand tous les jetons Victoire sont distribués. Dans ce dernier cas, il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



Exemple : Le jeton Départ est sur la case Rose.1 Le jeton Victoire est sur le Blanc 2. Après un certain temps, un joueur annonce "5 ".

Il attrape le Robot, le place sur le Rose 1 puis le déplace successivement sur le Rose,6 le Blanc 6, le Rouge 6, le Rouge 2 et enfin sur le jeton Victoire .

Il gagne le jeton Victoire, le jeton Départ est placé sur le Blanc 2. et le joueur à gauche de l'Oya devient l'Oya et lance les 2 dés pour déterminer où placer le nouveau jeton Victoire.

VARIANTES

- On ne place plus de jeton Victoire sur la destination. De cette manière, la mission démarre dès le lancement des dés.

- On place un jeton Victoire sur le résultat des dés, puis on relance les dés pour indiquer la destination finale. Le jeton Victoire indique juste une étape où il faut s'arrêter. Si la case du 2ème lancé porte déjà un jeton, on relance les dés. Quand on trouve une solution, il faut indiquer le nombre total de coups pour atteindre la destination finale en passant par le jeton Victoire.

VARIANTE AVEC "RICOCHET ROBOTS"

Cette variante requière le jeu "Ricochet Robots".

On peut utiliser le Robot transparent et le jeton Départ comme sa Base. Le Robot transparent peut soit s'arrêter soit traverser un mur intérieur. Mais dans ce dernier cas, cela compte comme un mouvement supplémentaire pour cette traversée (il ne peut pas traverser un mur central ou un mur extérieur). De la même manière, s'il ne veut pas rebondir mais décide de traverser un mur oblique coloré, cela coûte un coup supplémentaire. Il s'arrête par contre devant un autre Robot et peut atteindre l'Objectif multicolore.

Nous remercions l'inoubliable Alex Randolph, dont le merveilleux jeu "Ricochet Robots" a servi d'inspiration pour ce jeu.

Auteur: Andreas Kuhnekath
Design: Fiore GmbH
© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG
Distribution France :
OYA - 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris