



ROBOTROC

Un jeu de Cesare Mainardi, pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Durée du jeu : 15 minutes environ. Illustré par Maryline Weyl

Dans le monde de RoboTroc, des scientifiques un peu déjantés se livrent une concurrence sans merci pour concevoir le robot le plus puissant à partir de pièces de récupération, protection de l'environnement oblige.

Incarnez l'un de ces scientifiques et construisez le robot le plus fort avec ce que vous trouverez à disposition.

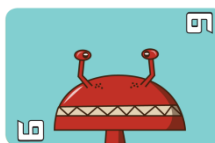
• **Composition du jeu** : 9 cartes « tête », 9 cartes « corps », 9 cartes « jambes » (sur fond turquoise), 9 cartes « arme » (sur fond jaune), 9 cartes « bonus » (sur fond vert), 4 cartes « personnage » et 1 sachet de 50 jetons.

• Toutes les cartes « tête », « corps », « jambes » et « arme » ont des **points puissance**, de 1 à 10 distribués selon le tableau ci-dessous :

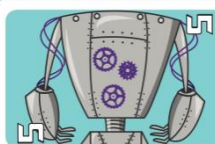
Points puissance	1pt	2 pts	3 pts	3 pts	4 pts	5 pts	5 pts	6 pts	10pts
------------------	-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

• Le symbole « ♀ » présent sur certaines cartes, signifie qu'il s'agit de morceaux de robots femme.

• Les cartes « bonus », numérotées de 1 à 9, n'ont pas de points puissances mais les **avantages** détaillés à la page suivante.

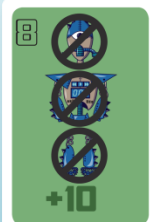
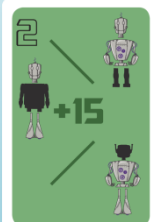
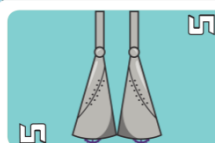


Comme expliqué à la page suivante, l'image ci-contre est un exemple de comment on constituera son robot.



Avec un robot comme celui-ci, le joueur totaliserait :

$$6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10 = 47 \text{ points}$$



• **Objectif** : Construire le robot le plus puissant en ramassant des têtes, des corps, des jambes et des armes dans la brocante aux robots.

Partie en plusieurs manches

Les joueurs peuvent décider de jouer la partie en une ou plusieurs manches, il suffira donc d'additionner les points totalisés lors de différentes manches par les joueurs pour connaître le vainqueur.

• **Préparation du jeu** : On pose les cartes au hasard sur la table faces visibles en formant un rectangle de 9 cartes sur 5 rangées.

• Chaque joueur choisit une carte personnage.

La Partie

Phase I : La collecte d'éléments à la brocante aux robots

• Le joueur qui a le plus d'idées farfelues commence la partie. Il **prend une carte du cadre extérieur** de la brocante aux robots et **pose sa carte personnage à la place**. Il met la carte ramassée dans son stock. Les autres joueurs, dans le sens contraire des aiguilles du montre, font de même.

• Après ce premier tour de jeu, **on inverse** et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur à avoir pris sa carte : **chaque joueur bouge** sa carte personnage **vers une case adjacente** (en haut, en bas, à gauche, à droite ou en diagonale) et prend possession de la carte dans le nouvel emplacement, s'il y en a encore une.

• Si dans l'emplacement adjacent, il n'y a plus de carte, il s'agira d'un déplacement à vide (cela ne donne pas le droit de rejouer).

• Afin d'aider au déroulement du jeu, on placera un jeton sur chaque emplacement vide afin de mieux délimiter la brocante des robots.

• Chaque joueur constitue ainsi son stock personnel de cartes en cumulant les cartes acquises faces cachées. Il pourra les regarder quand il veut pendant la partie.

• La phase I se termine quand toutes les cartes sur la table auront été prises.

• **Variante Junior** : Afin de simplifier le jeu, on peut passer directement de la phase I à la phase III.

Phase II : Les braquages de pièces pendant le retour au laboratoire

•Chaque joueur compte et révèle **combien d'armes il a dans son stock**.

•**Les joueurs placent face cachée 4 cartes** de leur stock. Ces cartes sont **protégées** des actions de leurs adversaires pendant toute la phase (comme si elles étaient mises au coffre-fort). Puis, ils étalent les autres cartes devant eux, de façon bien visible.

•Chaque joueur peut **prendre** parmi les cartes posées sur la table (y compris parmi les siennes), **un nombre de cartes égal au nombre de cartes « arme »** compté en début de phase, à raison d'une carte par tour. Le joueur avec la tête de puissance 1 commence puis suivent les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait récupéré le nombre de cartes total auquel il a droit. Les cartes ainsi prises rejoignent le coffre-fort (placé face) cachée du joueur.

•A la fin de cette phase, les joueurs recomposent leur stock de cartes à partir de celles de leurs coffres-forts et celles qui restent devant eux.

Phase III : La fabrication des robots et l'affrontement (décompte des points)

•**Chaque joueur constitue un seul robot** avec les cartes de son choix parmi celles de son stock. Un robot est constitué obligatoirement d'une carte « Tête », d'une carte « Corps » et d'une carte « Jambes ». On peut également choisir autant de cartes bonus que l'on souhaite pour équiper son robot et **une carte « Arme »** (seule la carte « Bonus » numéro 5 permet d'utiliser plus d'une carte « arme »).

•**Chaque joueur compte le nombre de points « Puissance » de son robot égal à la somme des valeurs sur les cartes « Tête », « Corps », « Jambes » et « Arme » en tenant compte des effets des cartes « Bonus ».** Dans l'exemple illustré à la page précédente, le joueur totalise $6+5+5+6+15+10 = 47$ points. Si un robot n'est pas complet, le concepteur n'aura pas de points, ni de bonus.

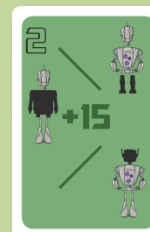
•**Construire des robots alliés** : Les joueurs peuvent assembler d'autres robots avec les morceaux restant dans leurs stock. Ces robots, obligatoirement composés d'une Tête, d'un Corps et d'une paire de Jambes, vont s'allier au robot principal. Chaque robot allié fera attribuer **10 points supplémentaires** à son propriétaire, peu importe la valeur des morceaux le constituant.

•**Le joueur qui totalise le plus de points « Puissance » gagne la partie.**

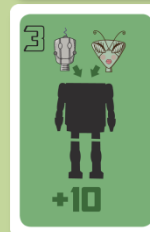
Les cartes Bonus



+ 15 si les valeurs puissance de la tête, du corps et des jambes de ton robot sont toutes identiques et différentes de 10



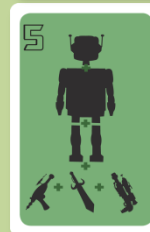
+15 si robot équipé avec deux des parties suivantes :



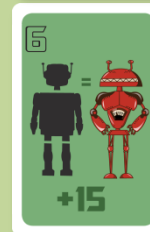
+10 si robot équipé avec une de ces 2 têtes :



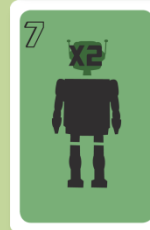
+5, ou bien, si tu constitues un robot composé uniquement par des morceaux de robots femme, ajoute 15pts à ton robot



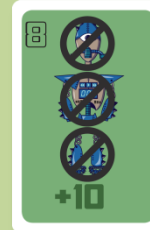
Possibilité d'équiper ton robot avec 1, 2 ou 3 armes au choix



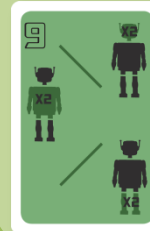
+15 si robot équipé avec ces 3 parties :



Les points de la carte « Tête » du robot sont multipliés par deux



+ 10 si robot équipé sans aucune des 3 parties suivantes :



Les points d'une des parties équipant ton robot sont multipliés par deux

Remerciements à Vincent Bonnard, l'Espace Ludique Marcel Aymé, Marian Lacombe, Julie Lejarre, Lia-Sabine Laverrière, Martial Fréguelin, Stéphane Gallani, Andreas Propst et La Sphère pour les conseils précieux en phase de développement et à Gérard Kraus pour la traduction anglaise et allemande.