

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



ROBOTS

Donnez-lui du temps... pour qu'il puisse aller loin !



Joueurs : 2 à 6
Durée : env. 15 min.

5+

Matériel

12 cartes



Recto



Verso

50 rondelles de bois



Concept du jeu

Un joueur joue le rôle du robot. Le robot fait « **bip** » et roule du point de départ le long de la ligne dans le sens de la flèche.

Cependant le robot ne roule pas réellement, mais **seulement dans les pensées**. Puis, le robot fait « **bip** » une **deuxième fois** et s'arrête. La question à tous les joueurs est : quelle distance a parcouru le robot entre les deux bips et à quel objet le robot est-il arrivé ? Les autres joueurs essaient de deviner le bon objet.

Remarque : Il existe trois vitesses de déplacement prédéterminées pour le robot :



lente



normale



rapide

« bip » !



« bip » !

Tim endosse le rôle du robot. Il fait bip. Le robot avance (à une vitesse normale). Après environ 4 secondes, Tim refait bip. Quelle distance a parcouru le robot ? Peut-être jusqu'au sèche-cheveux ? Jusqu'à la tasse ? Jusqu'à la banane ? Ou même jusqu'à la glace ?

Variante en équipe

Les 12 cartes sont mélangées et disposées en pioche au centre de la table avec la face trajet vers le haut. Les 50 rondelles sont placées à portée de main au bord de la table. **Attention :** Tous les joueurs constituent **une équipe** et essaient de deviner le meilleur résultat possible. « Jouer les uns contre les autres » est expliqué à la fin de la règle de jeu.

Le joueur incarnant le robot tire la première carte de la pioche de telle façon qu'il (et seulement lui !) ne puisse voir que le verso de la carte. Cette carte s'appelle la carte **Info**. La carte qui est désormais en haut de la pioche est le circuit actuel.

Sur la carte Info, il est indiqué jusqu'à quel objet le robot doit se rendre sur le circuit actuel et quelle vitesse de déplacement il a (lente, normale ou rapide). Le joueur connaît une vitesse de déplacement grâce au chiffre indiqué en bas à droite sur la carte du trajet actuel. Il annonce la vitesse fort et clair.



Le circuit actuel montre en bas à droite le chiffre 3. Le joueur interprétant le robot sait grâce à la carte Info que le robot doit rouler doucement jusqu'à la pomme.



→ Le joueur incarnant le robot fait « bip » et le robot part. Si le joueur fait « bip » une deuxième fois, alors le robot s'arrête.

Très important : Si le joueur qui endosse le rôle du robot regarde le circuit actuel et cherche l'objet demandé, il doit le faire de façon discrète sans que les autres joueurs ne puissent reconnaître la réponse grâce à son regard. Si par ex. la pomme est l'objectif, alors le joueur qui incarne le robot ne doit pas regarder de façon évidente la pomme, mais au mieux regarder partout ou si besoin couvrir légèrement ses yeux avec sa main.

Mais que signifie lent, normal ou rapide ? Et bien, chaque joueur décide lui-même de la vitesse de déplacement et les autres joueurs doivent s'y adapter. Plus vous jouez longtemps et souvent, mieux vous vous adaptez à la vitesse des autres joueurs. C'est exactement autour de cela que tourne le jeu !

Si le joueur interprétant le robot dit « bip » pour la deuxième fois, les autres joueurs doivent deviner auprès de quel objet le robot s'est arrêté. Les joueurs sont une équipe et peuvent donc se conseiller. Ils doivent enfin se mettre d'accord sur un objet qu'ils annoncent de façon claire et nette.

→ Si la suggestion est bonne, l'équipe reçoit 3 rondelles. Si la suggestion est bonne à un objet près à gauche ou à droite, l'équipe reçoit 2 rondelles. Si la suggestion est bonne à deux objets près à gauche ou à droite, l'équipe ne reçoit qu'une rondelle. Dans tous les autres cas, l'équipe ne reçoit pas de rondelles.

Le joueur incarnant le robot remet la carte Info dans la pioche. C'est maintenant au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre d'être le robot. Il tire donc la première carte de la pioche de telle façon qu'il (et seulement lui !) ne puisse voir que le verso de la carte. Cette carte est la nouvelle carte Info. La carte qui se trouve maintenant sur le haut de la pioche est le nouveau circuit actuel.

On répète ainsi les tours (11 fois) jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte au centre. L'équipe compte le nombre de rondelles et peut ainsi connaître son résultat. Les résultats supérieurs à 15 sont bons, supérieurs à 20 sont épatants, au-delà de 25 sont sensationnels et tous les résultats supérieurs à 30 ne sont presque plus de ce monde !

Pour les débutants

Pour simplifier le jeu, on peut aussi ignorer les différentes vitesses de déplacement. On joue chaque tour avec la vitesse normale. Le chiffre sur le circuit actuel est tout simplement ignoré.

Encore plus simple : Le joueur qui incarne le robot ne change pas à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur est désigné pour jouer le rôle du robot et celui-ci effectue les 11 tours. Ainsi il est plus facile de s'adapter à un joueur et à sa vitesse de déplacement.

Jouer les uns contre les autres (pour 3 à 6 personnes)

Le déroulement du jeu reste le même que celui décrit dans la variante en équipe avec la différence suivante : Lorsque le joueur incarnant le robot fait « bip » pour la deuxième fois, tous les autres joueurs font l'un après l'autre une suggestion.

Celui qui a deviné la bonne réponse reçoit 2 rondelles. Celui qui a deviné la bonne réponse à un objet près reçoit 1 rondelle. Le joueur qui interprète le robot reçoit pour chaque joueur qui a deviné la bonne réponse 1 rondelle. Le joueur qui incarne le robot change à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue de jouer jusqu'à ce que chacun ait été trois fois le joueur incarnant le robot. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes sont à nouveau mélangées et replacées en tant que pioche. Gagne celui qui a le plus de rondelles.