

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



ROBOTS™

JEU

INSTRUCTIONS

CONTENU

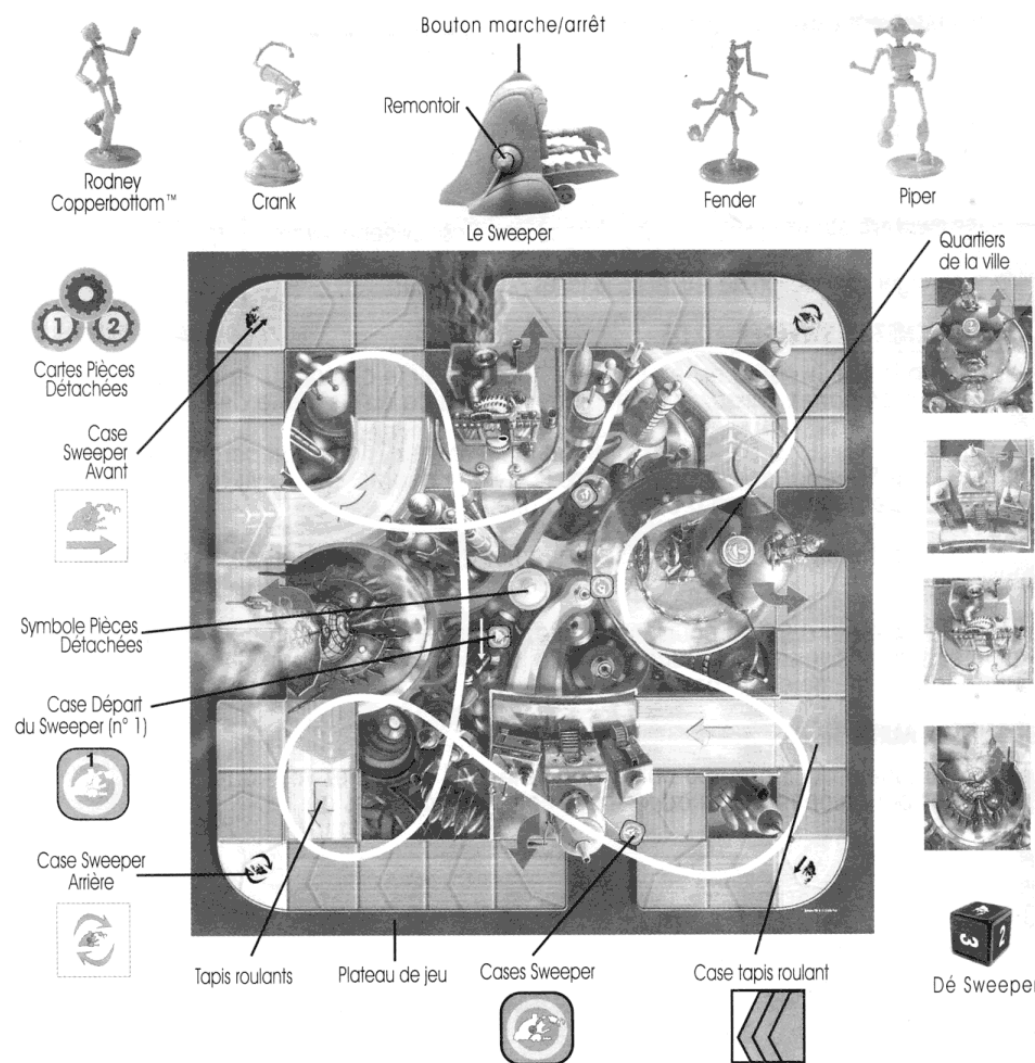
4 pions personnages : Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
 1 Sweeper (mécanisme à remontoir)
 1 plateau de jeu
 1 dé Sweeper (une face avec le Sweeper et cinq faces numérotées de 2 à 6)
 16 cartes Pièces Détachées

Retirez tous les éléments de l'emballage et comparez-les au contenu illustré ci-dessus. Si un élément manque, merci de contacter Allô MATTEL, le Service consommateurs de Mattel.

BUT DU JEU

Incarnez l'un des personnages du film Robots™ et parcourez la ville à la recherche des pièces détachées qui vous font gagner des points. Mais prenez garde à ne pas croiser la route du terrible Sweeper : il détruit tout sur son passage ! Le premier joueur qui marque 6 points gagne.

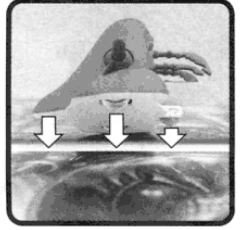
LES ÉLÉMENTS DU JEU



INSTALLATION

Chaque joueur choisit un pion personnage Robots™ et le place dans l'un des 4 quartiers de la ville. Si vous jouez à 2, placez vos pions dans des quartiers situés à l'opposé l'un de l'autre.

Appuyez sur le bouton situé sur le dessus du Sweeper pour le mettre en position d'arrêt. Puis remontez-le et placez-le sur sa Case Départ, en l'orientant dans la direction indiquée par la flèche (le Sweeper commence le jeu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).



Mélangez les cartes Pièces Détachées et posez-les sur le plateau, face numérotée cachée, sur le symbole Pièces Détachées.

JOUONS !

Le joueur le plus jeune commence et passe ensuite la main à son voisin de gauche (sens des aiguilles d'une montre).

À chaque tour, le joueur lance le dé pour déterminer qui se déplace : lui-même ou le Sweeper.

VOUS OBTENEZ UN CHIFFRE AU DÉ

C'est à vous de vous déplacer dans la ville ! Avancez votre pion du nombre de cases obtenu dans le sens des flèches rouges (sens des aiguilles d'une montre).

La base de votre pion doit toujours recouvrir complètement la case sur laquelle vous vous trouvez, quelle qu'elle soit.

Une case ne peut pas être occupée par plus d'un joueur à la fois (si vous arrivez sur une case déjà occupée, allez sur la case suivante). En revanche, vous pouvez partager un même quartier.

CASES SPÉCIALES

QUARTIER DE LA VILLE : Si vous arrivez sur un quartier de la ville, arrêtez-vous (même si le nombre de cases parcourues ne correspond pas au chiffre obtenu au dé) et prenez une carte Pièce Détachée. Regardez les points au dos de la carte sans les montrer à vos adversaires. Placez la carte face cachée devant vous et reprenez la partie en gardant à l'esprit le nombre de points obtenus.

CASE TAPIS ROULANT : Si vous arrivez sur une Case Tapis roulant, préparez-vous à partir ! Déplacez votre pion dans la direction indiquée par les flèches bleues et arrêtez-vous sur la case se trouvant à l'extrémité du Tapis roulant.

CASE SWEEPER ARRIÈRE : Lorsque vous arrivez sur une Case Sweeper Arrière, faites faire un demi-tour au Sweeper, sans le changer de case. Tournez le Sweeper mais NE le faites PAS démarrer.

CASE SWEEPER AVANT : Lorsque vous arrivez sur une Case Sweeper Avant, faites avancer le Sweeper jusqu'à la Case Sweeper suivante. Veillez à ne pas changer sa direction de jeu, et NE le faites PAS démarrer.



VOUS OBTENEZ LE SWEEPER AU DÉ

Tous aux abris ! Le Sweeper est en cavale ! Appuyez sur le bouton sur le dessus du Sweeper pour le faire démarrer. Laissez-le se déplacer jusqu'à ce qu'il s'arrête de lui-même.

Vous trouviez-vous sur la trajectoire infernale du Sweeper ? Tout pion percuté ou simplement touché par le Sweeper doit retourner dans le dernier quartier qu'il a visité, et remettre une carte Pièce Détachée (s'il en a une) sous la pile.

REMARQUE: Tout pion se trouvant dans un quartier de la ville est protégé des attaques du Sweeper.

Lorsque le Sweeper a fini sa course infernale, appuyez sur le bouton pour l'arrêter, remontez son mécanisme, et placez-le sur la prochaine Case Départ du Sweeper, toujours tourné dans la même direction.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui marque 6 points gagne le jeu ! Retournez vos cartes Pièces Détachées pour montrer à vos adversaires combien vous êtes génial.