

Netzwerk (*Network - Réseaux*)

Un jeu plein d'énergie pour deux joueurs
de © Knut-Michael Wolf
Graphismes: Reinhold Wittig
Traduction française : Marie Guntzer

Matériel de jeu

Plateau de jeu

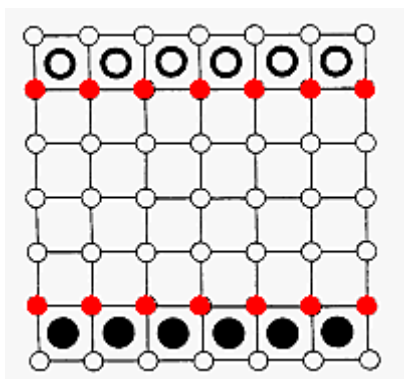
12 robots de deux couleurs différentes (6 par joueur)

14 batteries d'une seule couleur (recto imprimé, côté arrière blanc - pour déterminer celui qui a été utilisé pendant le tour d'un joueur)

Règles du jeu

Préparation

Les deux joueurs sont assis face à face. Chaque joueur place les six robots de sa couleur sur les champs carrés sur la première ligne du plateau de jeu. Chacun reçoit 7 batteries et les place sur les champs d'énergie circulaires avant les robots (côté imprimé face vers le haut). On désigne le premier joueur.



Mise en place : Dans le dessin ci-contre,, les deux équipes de robots sont présentées comme de grands cercles noirs et blancs. Les petits cercles rouges sont les batteries chargées.

Comment on joue?

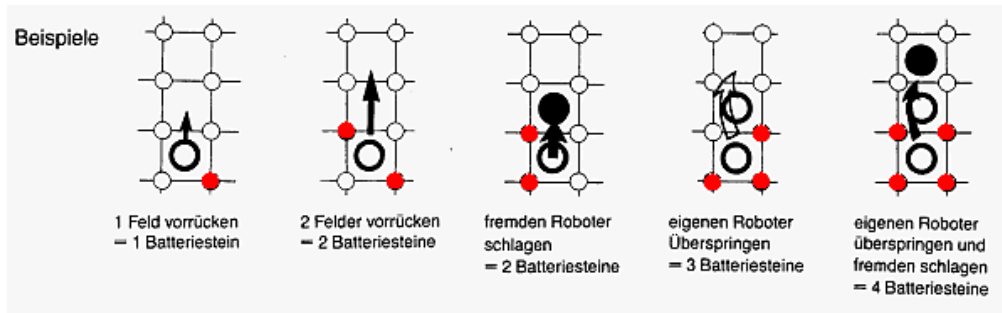
A votre tour, assurez-vous que toutes les batteries soient côté face vers le haut : elles sont chargées d'énergie à chaque fois que vous démarrez votre tour. En premier lieu, déplacer au moins l'un de vos robots (et autant de robots que vous le souhaitez). Ensuite, vous pouvez déplacer autant de batteries que vous le souhaitez – si vous les contrôlez. Dès que vous déplacez une batterie, vous ne pouvez plus déplacer de robot par la suite durant ce tour. Il n'est pas obligatoire de déplacer des batteries.

Les robots

Les robots se déplacent uniquement en avant ou de côté sur les espaces carrés, jamais vers l'arrière ou en diagonale. Il ne peut pas y avoir plus d'un robot sur chaque espace. Vous

pouvez sauter par-dessus vos propres robots, mais pas sur les robots de votre adversaire. Mais vous pouvez capturer les robots de votre adversaire. Les robots capturés sont retirés du plateau de jeu.

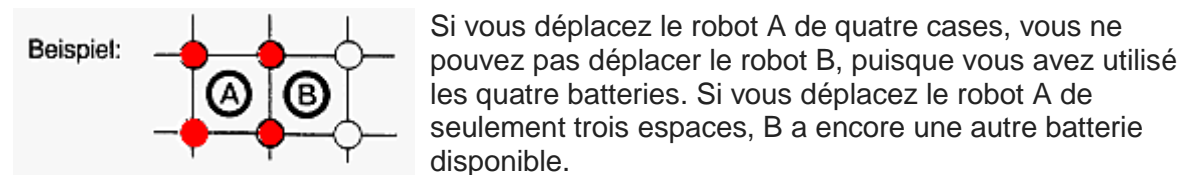
Un robot a besoin d'énergie pour se déplacer. Il prend cette énergie aux batteries qui sont directement à côté de lui. Pour se déplacer d'une case le robot a besoin d'une batterie. Un robot, qui n'a pas une batterie à côté de lui ne peut pas se déplacer du tout. Un robot entouré par quatre batteries peut se déplacer jusqu'à quatre cases. Pour un saut, vous avez besoin d'une batterie supplémentaire, ainsi que pour capturer un autre robot. (Un robot qui a capturé un autre robot ne peut plus être déplacé durant ce tour, même s'il reste des batteries).



Exemples:

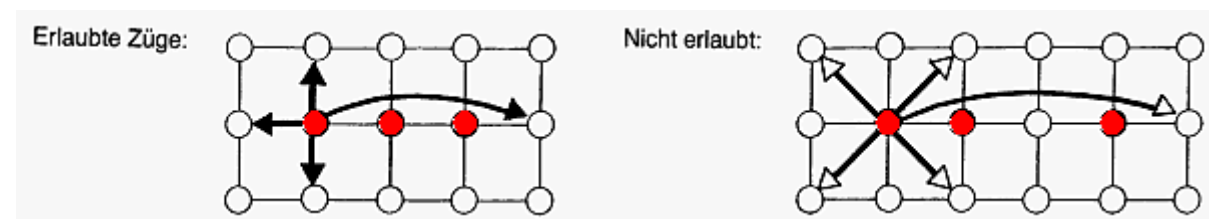
1. Se déplacer d'une case = besoin d'une batterie
2. Se déplacer de deux cases : besoin de deux batteries
3. Capturer un robot adverse = besoin de deux batteries
4. Sauter par-dessus un de ses robots jusqu'à la case suivante = besoin de deux batteries
5. Sauter par-dessus un de ses robots jusqu'à la case suivante et capturer un robot adverse = besoin de quatre batteries

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser chaque batterie une seule fois, puis celle-ci est vide et se recharge uniquement à la fin de votre tour de jeu. (Pour montrer que la batterie est vide, retournez-la de sorte que le côté vide de la batterie soit face vers le haut).



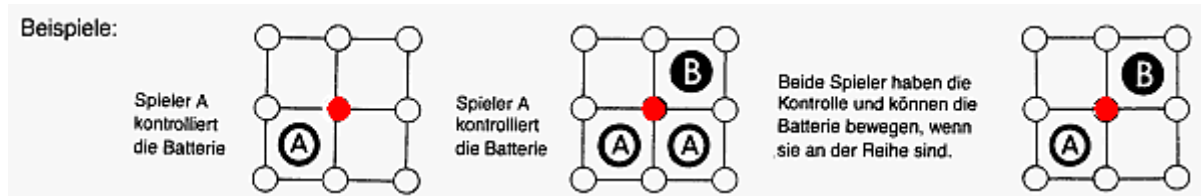
Les batteries

Elles se déplacent le long des lignes sur la prochaine case énergie vide (avant, arrière ou de côté). Vous pouvez sauter par-dessus les autres batteries, mais jamais sauter par-dessus des cases vides.



(A gauche, mouvement autorisé. A droite, mouvement interdit)

Vous ne pouvez pas déplacer les batteries si vous ne les contrôlez pas. Vous devez avoir au moins autant de robots que votre adversaire sur les espaces adjacents. Que les énergies soient pleines ou vides n'importe pas.



Exemples:

1. Joueur A contrôle la batterie.
2. Joueur A contrôle la batterie.
3. Les deux joueurs contrôlent la batterie. Si c'est au tour de A de jouer, il pourrait déplacer la batterie d'une case vers la gauche ou derrière, laissant le robot du joueur B sans énergie pour se déplacer à son tour.

Fin du jeu

Vous gagnez, si vous vous déplacez au moins la moitié de vos robots qui sont encore sur le plateau de jeu, sur le côté opposé de la carte (démarrage de la ligne de l'adversaire). Ainsi, si vous avez 5 ou 6 robots sur le plateau de jeu, vous devez en déplacer 3 chez l'adversaire ; si vous en avez seulement 1 ou 2 sur le plateau de jeu (les autres étant capturées par votre adversaire), il suffit d'en mettre un chez l'adversaire.

Vous gagnez aussi si vous capturez tous les robots de l'adversaire ou si votre adversaire ne peut pas déplacer un robot pendant son tour (en raison du manque d'énergie).

Quelques conseils

Les robots qui ont déjà atteint le côté adverse peuvent encore être capturés si l'adversaire a laissé un robot dans sa rangée de départ.

Un joueur peut gagner la partie au moment où l'un de ses robots est capturé. Supposons que vous avez encore cinq robots sur le plateau de jeu, et que deux d'entre eux ont déjà atteint le côté adverse. Si votre adversaire capture l'un des trois robots restants, vous gagnez puisque la condition de victoire est remplie (vous avez à ce moment-là au moins la moitié de vos robots de l'autre côté du plateau de jeu).

Variantes

- Un robot **doit** être capturé si cela est possible.
- Si une batterie est contrôlée par les deux joueurs, aucun n'a le droit de l'utiliser.