

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ROBO RALLY

Description du Jeu

Roborally est un jeu de course de robots dans lequel chaque joueur essaie d'atteindre les drapeaux le premier en manoeuvrant son robot. Deux à huit robots peuvent prendre part à la course. Durant la partie, les robots interagissent entre eux par tirs interposés ou plus simplement en se poussant les uns les autres.

Mise en place

On choisit les différents plateaux qui formeront le circuit (selon les scénarios ou le choix des joueurs). On décide ensuite de la position des différents drapeaux (départ, drapeaux intermédiaires – généralement un par plateau – et arrivée). Un drapeau ne peut être placé que sur une case libre (i.e. ne contenant pas d'élément de terrain particulier). On place enfin tous les robots sur la case de départ. Comme tous les robots partent du même point, on utilise les pions en carton de robots "virtuels" (cf. section "robots virtuels").

Chaque joueur prend deux pions (points verts dans la version allemande qui représentent les vies supplémentaires de son robot. Un robot a donc trois vies, mais on ajoute une vie dès qu'il y a 5 joueurs ou plus (en groupant deux jeux par exemple), et une autre lorsqu'il y a 5 plateaux ou plus.

Déroulement du Tour de Jeu

Chaque tour de jeu est divisé en cinq séquences (appelées "registres") qui peuvent être elles-mêmes sous-divisées. Complexe ? Non : l'ordre du tour est toujours le même et une fois toutes les séquences effectuées, on passe à un nouveau tour jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le drapeau "arrivée". Après une ou deux parties, on n'a plus besoin de se référer à la règle du jeu que pour certains points très précis.

1. Distribution des cartes

Au début du jeu, chaque robot a 9 points de vie et l'on distribue 9 cartes Programme à chacun. Pour chaque point de dégât, on reçoit une carte en moins. Mais attention ! si un robot a plus de 4 points de dégâts, certaines cartes peuvent rester bloquées (cf. section "registres bloqués"). Chaque carte décrit un mouvement possible du robot : avancer d'une case, de deux cases, effectuer un quart de tour à gauche, un demi-tour, etc...

2. Programmation des robots

Chaque joueur choisit 5 cartes parmi les 9 et les place

face cachée devant lui, dans l'ordre où elles seront exécutées. On se place ensuite toutes les cartes restantes dans une même pile qui sera remélangée lorsque la "pioche" sera épuisée. Chacune de ces cinq cartes (on ne peut jamais choisir d'en jouer moins, ni plus) programmant le mouvement d'un robot est appelée "registre". Le temps imparti à cette phase de réflexion est laissé à la libre appréciation des joueurs. Généralement, elle se termine par un accord tacite de tous.

Au début du jeu, et chaque fois qu'un robot a été détruit et réapparaît, le joueur peut choisir la direction de son robot. Il annoncera cette direction au moment de retourner sa première carte de mouvement (au tout début du 4).

Note : Certains joueurs peuvent obtenir des cartes Option au cours du jeu (en ajoutant des extensions au jeu), et certaines nécessitent d'être programmées pour le tour en cours. La marche à suivre est indiquée est indiquée sur la carte. Ces opérations s'effectuent pendant la phase de programmation des robots (cf. section Options).

3. Annoncer les "Mise en veille"

Un joueur dont le robot est endommagé peut décider de le mettre en veille pour en réparer tous les dégâts. Il doit dans ce cas l'annoncer à voix haute avant que la résolution ne commence, et cela *prendra effet seulement au début du tour suivant* (à moins que le robot ne vienne juste de revenir en jeu après avoir été détruit). Il joue alors toutes ces cartes normalement pour le tour en cours mais au début du tour suivant son robot sera "en veille" : il reviendra alors immédiatement à 9PV (points de vie). En revanche, certaines restrictions s'appliquent aux robots en veille, pendant le tour où ceux-ci restent en veille :

- ils ne reçoivent aucune carte et ne se déplacent donc pas, sauf s'ils sont poussés ou subissent les effets du terrain.
- ils ne peuvent plus tirer sur les autres robots.
- de plus les éventuels dégâts (tirs des adversaires, effets terrain) les affectent toujours pendant qu'ils sont en veille et viennent diminuer les points de vie du robot. Ces dégâts devront le cas échéant être réparés par la suite.

4. Résolution

Chaque joueur révèle sa première carte Programme en même temps, et les mouvements des robots sont résolus. Chaque robot se déplace selon la carte Programme jouée. Après ce mouvement certains éléments du plateau peuvent affecter le robot. On résout ensuite les effets des tirs laser et les effets de fin de phase. On répète au total cinq fois cette séquence, pour chacun des registres. (cf. section "Résolution" en page suivante).

5. Effets de fin de tour

Certaines événements ne se produisent qu'en fin de tour :

- Les robots sur un site de réparation ("check-point", les cases avec une clé anglaise) ou un drapeau réparent un point de dégât.

- Les robots sur un site de réparation avec deux clés anglaises réparent deux points de dégât (ou reçoivent éventuellement une carte option, si vous disposez bien sûr des extensions appropriées).

- Les robots qui étaient virtuels et qui occupent maintenant une case seul redeviennent réels.

- Un robot détruit au tour précédent rentre en jeu à sa dernière localisation d'archive (cf. section "archives"). Si deux robots ou plus entrent en jeu au même endroit, alors les robots commencent le tour en tant que robots virtuel (cf. section "robots virtuels").

Après tout cela un nouveau tour commence...

La Phase de Résolution

On répète cette séquence cinq fois durant un tour, une fois pour chaque registre.

A. Révélation des cartes Programme.

Les cartes Programme de chaque joueur correspondant au registre en cours sont révélées simultanément.

B. Mouvement des robots

Les robots se déplacent comme l'indique la flèche sur la carte. Les nombres en haut de chaque carte indiquent la priorité de jeu. Les robots dont la carte a la priorité la plus élevée se déplacent en premier. Il peut ainsi arriver que les robots se poussent entre eux (cf. section "Interaction entre les robots").

Note: les cartes "mouvement" (avancer, reculer) ont toujours une priorité supérieure aux cartes "rotation". Parmi les cartes "mouvement", ce sont les cartes "+3" qui ont la priorité la plus importante. Suivent les cartes "+2", puis les "+1" et enfin les "-1"

C. Mouvement des éléments du plateau

Une fois que tous les robots se sont déplacés, les éléments du plateau prennent effet. Les tapis roulants puis les pousseurs déplacent les robots et les engrenages les font pivoter (cf. section "Effets Terrains" pour l'ordre précis). Il peut arriver qu'un robot soit affecté par plusieurs éléments. (cf. section "Effets Terrains")

D. Résolution des tirs

C'est la façon la plus simple pour infliger les dégâts à un robot. Les robots qui s'arrêtent à travers un rayon laser prennent un point de dommage pour chaque rayon dans cette case. Le rayon laser ne traverse pas les robots ni les murs. Si deux robots ou plus sont dans le même, c'est celui qui est le plus proche de la source qui est endommagé.

De plus, chaque robot a un laser qui tire automatiquement droit devant lui (seulement à cette phase-là du jeu). Si un robot est directement en face d'un autre, dans sa ligne de tir et sans élément pouvant bloquer le tir (mur, autre robot...), il prend donc un point de dégât symboli-

sé par un pion (ceux sur lesquels une explosion est représentée).

Note: Les lasers du plateau n'infligent eux aussi des dégâts que durant cette phase. On peut donc les traverser sans danger durant la phase de mouvement.

E. Marquer les sauvegardes

A ce moment si un robot est toujours en vie et qu'il est sur une case drapeau ou une case clé, on considère qu'il l'a touché. Les robots sur les drapeaux ou les sites de réparation mettent à jour leur archive de localisation et repartiront de ce point s'ils devaient être éliminés. (cf. sections "Sauvegardes"). Les robots qui ont touché un drapeau peuvent se déplacer vers le prochain. Si à ce stade un robot est sur le drapeau final et qu'il est encore en vie, il a gagné la partie.

Quelques "Détails"...

Les robots virtuels

Deux robots "réels" (représentés par les figurines en plastique ou en plomb selon la version du jeu) ne peuvent jamais être sur la même case. Or il peut arriver dans le jeu que deux robots (ou plus) réapparaissent en début de tour sur la même case, s'ils avaient sauvegardé (cf. section "Sauvegardes") au même endroit et qu'ils ont tous deux été éliminés durant le tour précédent, ou qu'un robot réapparaisse sur une case déjà occupée. D'ailleurs, au début du jeu tous les robots commencent sur la même case. Dans tous ces cas, les robots sont considérés comme virtuels et sont symbolisés chacun par un pion en carton représentant le robot.

Un robot virtuel n'interagit pas avec les autres. Il ne peut pas tirer sur les robots, et ceux-ci ne peuvent pas lui tirer dessus. Les robots virtuels ne peuvent pas pousser les autres robots ni être repoussés, cependant ils subissent les effets des éléments du plateau : ils sont bloqués par les murs, peuvent tomber dans les trous... Pour simplifier, tant qu'un robot est virtuel, on peut le considérer comme seul sur le plateau. A la fin d'un tour (cf. Tour de jeu, phase 5.) si un robot virtuel est seul sur une case, il devient réel. On reprend alors la figurine pour le représenter.

Les dégâts

Les robots reçoivent des dommages des lasers. A chaque fois qu'un robot reçoit un point de dégât, le joueur prend un pion de dégât pour le représenter. Chaque dégât réduit l'intelligence du robot : un robot endommagé reçoit moins de cartes Programme qu'un robot intact. Pour chaque point de dégât pris, le joueur reçoit au début du tour une carte en moins.

Les robots intacts utilisent 9 cartes Programme. Un

robot qui a 9 points de dégats ne reçoit plus de nouvelles cartes mais il peut toujours bouger car tous ses registres sont bloqués : il conserve les cartes Programme du tour précédent qui ne sont pas défaussées : son mouvement du tour précédent est exécuté à nouveau, jusqu'à ce qu'il puisse réparer (cf. section "Réparer les dégâts") ou soit détruit.

Dégat : Effet

0 : reçoit 9 cartes Programme

1 : reçoit 8 cartes Programme

2 : reçoit 7 cartes Programme

3 : reçoit 6 cartes Programme

4 : reçoit 5 cartes Programme

5 : reçoit 4 cartes Programme et bloque le registre 5

6 : reçoit 3 cartes Programme, bloque les registres 4 et 5

7 : reçoit 2 cartes Programme, bloque les registres 3 à 5

8 : reçoit 1 carte Programme, bloque les registres 2 à 5

9 : reçoit 0 carte Programme, bloque tous les registres

10: le robot est détruit

Un joueur marque un registre bloqué en plaçant un pion sur la carte correspondante. A la fin du tour seules les cartes des registres non bloqués sont défaussées et remélangées. Les cartes bloquées restent face au joueur avec leur pion dégât. Les registres sont débloqués (et la carte Programme défaussée) quand suffisamment de dégâts sont réparés.

Destruction d'un robot

Un robot est détruit quand il reçoit son 10ème point de dégât, tombe dans un trou, se déplace à l'extérieur du plateau, est écrasé par un broyeur. Un robot détruit perd immédiatement une carte Option au choix du joueur et il est enlevé du plateau. Si c'est la troisième fois que le robot est détruit le jeu est terminé pour lui, sinon il rentrera en jeu au début du tour suivant à l'emplacement de sa dernière sauvegarde ou au départ (cf. section "Sauvegardes") avec seulement deux points de dégât. Il pourra aussi choisir la direction de son robot (cf. section "Tour de jeu", phase 2), ou de se mettre en veille. Si plusieurs joueurs réapparaissent ainsi sur la même case, ils deviennent virtuels (cf. section "les robots virtuels").

Réparer les dégâts

Les robots réparent les dégâts en utilisant les sites de réparation ou en se mettant en veille. Un joueur peut aussi choisir de défausser l'une de ses cartes Option pour éviter de recevoir un dégât. Il doit dans ce cas l'annoncer au moment où il reçoit le dégât.

Les sites de réparation sont les cases marquées par des clés anglaises et les drapeaux, qui sont considérés comme clé anglaise simple. On effectue la réparation en finissant son tour sur l'une de ces cases. Une case "clé simple" répare 1 point de dégât et une case "clé double" répare 2 points de dégâts. Si on se trouve sur une case "clé double", on peut aussi choisir de ne pas réparer et de piocher en contrepartie une carte Option (cf. section "Cartes Options").

Sauvegardes

Les sites de réparation (cases clés et drapeaux) permettent aussi aux robots de sauvegarder leur position. Il suffit pour cela qu'ils finissent une phase de registre (i.e. phase E. de la résolution) sur cette case. Le marqueur correspondant est placé sur la case, et la prochaine fois que le robot sera éliminé (cf. section "Destruction d'un robot"), il reviendra en jeu à cet emplacement.

Note : les sauvegardes sont obligatoires : tout joueur qui s'arrête sur l'une de ces cases perd son ancienne sauvegarde au profit de la nouvelle.

Interaction avec le plateau

Un robot qui passe 'au-dessus' d'une trappe ou qui sort du plateau, quelle qu'en soit la raison (poussé par un autre robot, par un tapis roulant, ...) est immédiatement détruit (cf. section "Destruction d'un robot").

D'autre part, les mouvements des robots peuvent être bloqués par les murs : un robot qui avance contre un mur reste sur place (sans subir de dégât).

Interaction entre les robots

Deux robots réels ne peuvent jamais être sur la même case, donc si au cours de son mouvement un robot doit se déplacer sur une case déjà occupée par un autre robot, il y a deux possibilités :

– si le robot "immobile" peut être poussé d'une case dans la direction du mouvement de l'autre joueur, c'est ce qui se passe et le mouvement continue : on peut très bien pousser le robot d'un autre joueur sur trois cases.

– si le robot "immobile" ne peut pas être poussé parce qu'il y a un autre robot (on ne peut pas pousser deux robots en même temps) ou un mur derrière lui, les deux robots restent sur place.

Effets Terrain

Une fois les déplacements de tous les robots (pour un registre particulier) effectués, les éléments du terrain agissent dans un ordre pré-déterminé :

– les tapis rapides (bleus) font avancer tout robot qui s'y trouve d'une case dans le sens de la flèche. Si plusieurs robots se trouvent sur un même tapis, ils avancent simultanément (i.e. un robot ne peut pas en pousser un autre uniquement par le mouvement du tapis)

– tous les tapis roulants (les bleus et les roses) font avancer chaque robot d'une case.

– les "pousseurs" (*Schieber*) poussent d'une case les robots qui se trouvent à leur portée, s'ils sont actifs pour le registre courant (cf. le ou les chiffres indiqués sur la case du "pousseur")

– les "giratoires" (*Zahnräder*) font pivoter le robot d'un quart de tour dans le sens indiqué.

– les "presses", si elles sont actives, écrasent les robots se trouvant sur leur case qui meurent aussitôt.

Une fois tous ces effets résolus pour le registre en cours, on passe à la résolution des tirs. (phase D.)

En résumé...

Le Tour de Jeu

1. Distribution des Cartes
2. Programmation des Robots
3. Annonce des “Mise en Veille”
4. Résolution des mouvements
5. Effets de fin de tour

Détail de la résolution des mouvements

(à répéter pour chacun des 5 registres)

- A. Révélation des cartes Programmes
- B. Mouvements
- C. Effets Terrain
- D. Tirs
- E. Sauvegardes

Effets Terrain

- les tapis roulants rapides
font avancer d’une case
- tous les tapis (rapides et lents)
font avancer d’une case
- les pousseurs
- les giratoires
- les presses