

Comment jouer

Matériel

1 plateau de jeu (à imprimer en A3)

2 robots (il faut utiliser deux objets de la trousse : tube de colle, gomme)

8 cartes drapeau

1 carte BOSS

22 cartes CODE

Les cartes CODE

NORD, SUD, EST, OUEST : le robot avance d'une case dans cette direction

EST × 2 - OUEST × 2 : le robot avance de deux cases vers l'ouest ou l'est

PREND : Le robot prend le drapeau posé sur la case où il se trouve

DEPOSE : Le robot pose le drapeau qu'il porte sur la case où il se trouve. Il ne peut y avoir qu'un seul drapeau par case

REPOUSSE : le robot adverse recule d'une case dans la direction de sa base

ANNULE : L'action que le robot adverse doit faire au même moment est annulée (il ne fait rien, même s'il devait jouer le premier)

× 2 : Le robot refait l'action indiquée sur la carte précédente

PAUSE : ton robot ne fait rien

BUT DU JEU

Aller chercher un drapeau, puis le déposer sur la base de l'adversaire.

PREPARATION

Chaque joueur choisit un camp. Il place son robot sur l'une des cases de sa base et prend ses 11 cartes code. On place les 8 drapeaux sur les cases « drapeau »

La carte « Boss » indique au joueur qui la possède qu'il joue en premier.

TOUR DE JEU

1. Un des joueurs prend la carte « Boss »
2. Les joueurs doivent faire avancer leur robot pour qu'il aille chercher un drapeau et qu'ensuite il le pose sur la base adverse. Pour cela, ils choisissent, en secret, 5 cartes « code » et les posent, face cachée, sur les cases numérotées 1 à 5.
3. Quand les deux joueurs ont placé leurs cinq cartes, chacun dévoile sa carte numéro 1. Le joueur qui a la carte BOSS fait faire l'action de sa carte à son robot puis l'autre joueur fait faire l'action de sa carte à son robot. Quand les robots ont terminé cette première action, les deux joueurs recommencent avec la carte 2, puis avec la carte 3, 4 et 5.
4. Quand les 5 cartes ont été jouées, la carte « Boss » change de joueur, les joueurs reprennent leur cartes code et ils recommencent à l'étape 1.
5. Si une action est impossible à réaliser, le robot ne bouge pas jusqu'à la carte suivante. Un robot ne peut pas aller sur une case occupée par l'autre robot, ni sortir du plateau.
6. Le jeu prend fin dès qu'un des deux joueurs a réussi à poser un drapeau sur la base adverse.

PROLONGEMENT

- 1) on peut proposer une variante dans laquelle il faut déposer deux drapeaux !
- 2) on peut proposer une variante dans laquelle on est obligé d'utiliser la carte ANNULE, ce qui oblige les joueurs à faire preuve de davantage de stratégie

Ce jeu a été publié dans le magazine ASTRAPI aux éditions BAYARD presse