

Objectif

- Remporte le maximum de manches en accomplissant un objectif à chacune.

Mise en place

- Assemblez au gré les 4 sections du plateau avec le support plexi
- Placez les 4 robots au hasard sur le plateau
- Placez les tuiles correspondantes sous chaque robot
- Tous les pions objectifs face cachée à côté du plateau
- Un pion objectif au hasard au centre du plateau

Déroulement d'un tour

Détermination de l'objectif

- **Piochez un objectif**, le placer face visible au centre
 - La case du plateau identique au pion placé au centre est l'objectif à atteindre
 - La couleur de l'objectif indique quel robot doit atteindre l'objectif
 - Si l'objectif est le vortex cosmique (multicolore) : n'importe quel robot peut l'atteindre, y compris le noir

Réflexion

- Chaque joueur cherche de tête le chemin le plus court pour atteindre l'objectif avec le robot de la couleur correspondante
- Règles de déplacement
 - Tous les robots peuvent être déplacés
 - Permet de créer des obstacles à différents endroits
 - Les mouvements de tous les robots sont décomptés
 - Un robot s'arrête uniquement quand il rencontre un obstacle → Compte alors comme 1 mouvement
 - Bord du plateau
 - Zone centrale du plateau
 - Murs non diagonales
 - Sens inverse : un robot peut repartir en sens inverse uniquement après le déplacement d'un autre robot.
 - Mur diagonale
 - Robot et mur de même couleur : le robot passe au travers
 - Robot et mur de couleurs différentes : le robot rebondit à angle droit
 - Un robot n'a pas le droit d'atteindre directement au 1^{er} coup un objectif : il doit prendre un autre chemin.



Chemin trouvé

- Dès qu'un joueur a trouvé une solution
 - Il fait un pari en énonçant le nombre mouvements
 - Il déclenche le sablier
 - Ce joueur ne peut plus parier
- Les joueurs ont une minute pour faire des paris
 - Les paris peuvent être supérieurs aux paris des autres joueurs au cas où les paris les plus courts sont faux.
 - Un même joueur peut faire plusieurs paris à condition qu'il soit inférieur à son propre pari précédent.

Fin du temps

- Le joueur ayant fait le plus petit pari commence sa démonstration en comptant tous les déplacements
 - En cas d'égalité, le joueur le moins bien placé dans la partie est prioritaire
 - Si le nombre de mouvements est \leq au pari, il gagne le pion objectif et le tour s'arrête
 - Si le joueur échoue, il replace les robots et le joueur ayant le pari suivant le mieux passer tente sa démonstration
 - Si aucun joueur ne réussit, l'objectif est de nouveau mélangé aux autres objectifs.

Tour suivant

- Les robots restent dans leur nouvelle position
- Placez les tuiles de localisation des robots sous les robots correspondants

Notes

- Si au bout de 4 ou 5 minutes, aucune solution n'est trouvée, il est possible de retourner le sablier d'un commun accord pour laisser 1 minute supplémentaire : si aucune solution n'est trouvée, mélanger l'objectif de nouveau.

Fin de partie

Condition

- A 2 joueurs : Dès qu'un joueur a remporté 8 objectifs
- A 3 joueurs : Dès qu'un joueur a remporté 6 objectifs
- A 4 joueurs : Jusqu'à ce que tous les objectifs soient remportés

Variante

- Robot noir : ajout du robot noir dans la partie avec sa tuile de localisation

