



Objectif

- Remporter une course de robots en passant par différentes étapes.

Mise en place

Chaque joueur

- Figurine robot + marqueur archive
- Tableau de Bord (TdB) correspondant
- 3 jetons vie / TdB (4 vies à partir de 5 joueurs)

Commun

- Un parcours Prêts à Jouer suivant expérience et durée
- Pions de Dégât, Hors Tension, Lexique de l'Usine
- 2 Pioches : Paquet d'Équipement + Paquet de Programme

Déroulement d'un tour

- **Contradiction de règles** : les règles des courses et cartes d'Équipement sont prioritaires sur les règles du jeu.
- **Initialisation** : le 1^{er} joueur pose son marqueur archive et son robot sur le quai 1, puis dans le sens horaire, quai 2, etc.

1. Cartes de programme

- Distribution cartes programmes / joueur (ne pas les regarder) : 9 cartes – nombre de dégâts par robot

2. Programmation : les joueurs regardent leurs cartes en même temps

- Chaque joueur place 5 cartes de gauche à droite **face cachée** sur le TdB. Défausse des autres cartes
- Un joueur qui termine son programme dit « c'est bon » : il ne peut plus modifier son programme
- Dernier joueur qui programme : retourner le sablier : il lui reste 30 secondes par robot contrôlé

Si un seul joueur programme son robot durant un tour, il n'a que 30s

3. Mise Hors Tension éventuelle pour tour suivant : poser un pion hors tension sur le TdB

4. Résolution Programmation phase par phase : révéler toutes les cartes

1. **Déplacer les robots** : ordre des vitesses (de la + grande vers la + petite)

Un robot entrant en collision avec un autre le pousse (aucun dégât lors des poussées)	Possible de pousser à l'extérieur de plateau, dans un puits, sur un tapis roulant.	Un mur arrête la poussée
---	--	--------------------------

2. **Activer Éléments du Plateau** dans l'ordre : (1) Tapis roulants « Express » avancent leur 1^{ère} case, sens des flèches → (2) Tapis roulants « Express » avancent leur 2^{ème} case et Tapis roulants « Normaux » leur 1^{ère} case → (3) Repousseurs actifs poussent → (4) Engrenages pivotent de 90°, sens des flèches

- Sur tapis roulant
- 2 robots arrivent sur une même case
 - 1 robot arrive sur une case occupée
- ⇒ Pas de poussée. mouvement annulé
- Arrivée sur tournant : pivot (uniquement si robot arrive par mouvement du tapis, sinon pas de pivot)

3. **Tirs de Lasers** : Robot sur ligne de mire d'un laser prend un pion de Dégât pour chaque Laser le touchant

- Défausse possible d'un équipement au lieu de prendre un dégât
- Verrouillages programmes : pose d'un pion dégât sur programme verrouillé

Dégâts	5	6	7	8	9	10
N° Progs verrouillés	5	4 à 5	3 à 5	2 à 5	1 à 5	destruction

- Un laser ne traverse pas un robot : les robots peuvent donc protéger d'autres robots
- Un robot traversant un Laser sans s'arrêter ne reçoit aucun dégât
- Chaque robot dispose d'un laser à l'avant : mêmes règles, le laser s'arrête contre un mur ou un robot.

4. **Destruction** si : 10 dégâts OU sortie du plateau OU chute dans un puits

- Conséquences : Perd une carte d'équipement **ET** Perd un jeton de vie

5. **Enregistrement** : les robots survivants se trouvant sur un drapeau sont enregistrés (garder la trace sur un papier)

- Ils pourront aller vers un autre drapeau dès la prochaine phase
- Un robot sur un drapeau ou un site de réparation place son marqueur Archive sur cette case

5. Préparation du prochain tour après les 5 phases

- Case clé plate = défausse 1 dégât. Équipement = pioche 1 équipement (lecture haute voix, placement visible)
- Défausse des cartes de programmation **non verrouillées**
- Annonce utilisation carte équipement : ordre, joueur quai n°1, puis sens horaire
- Robots hors tension : les joueurs annoncent s'ils restent hors tension ou pas.
- Robots détruits (uniquement s'il lui reste des vies) reviennent sur leur marqueur d'archive
 - Si le robot était hors tension, le joueur choisit s'il revient hors tension ou pas
 - Si plusieurs marqueurs d'archives sur même case : suivre ordre de destruction, 1^{er} sur la case archive, suivants sur les 8 cases adjacentes (orientation sans robot dans ligne de vue à 3 cases ou moins). Les éléments du plateau n'affectent pas les robots **sauf les puits.**
 - Orientation au choix du joueur
 - Avec 2 pions de dégât.
 - Possible de mettre le robot hors tension pour le prochain tour
- Défausse des dégâts des robots hors tension.

Fin de partie

- Premier joueur qui touche tous les drapeaux dans l'ordre.
- La course peut s'arrêter après connaissance du vainqueur ou continuer pour déterminer un classement

