

GLADIABOT

Vous aurez besoin d'un (ou plus) dé à 6 faces pour jouer.

Objectif : Etre le dernier à avoir un robot sur le plateau.

Installation : Chaque joueur choisit une couleur, puis choisit trois robots de sa couleur. Posez le plateau au milieu de la table, placez les jetons caisses (hexagonaux) comme bon vous semble au milieu du plateau (1 jeton par case). Enfin, chaque joueur place ses robots sur n'importe quelles cases en bordure de plateau (1 robot par case).

Le Jeu : Le jeu se décompose en tours successifs. Chaque tour comporte les même phases, dans le même ordre :

1. Initiative : Les joueurs lancent chacun un dé, et celui qui obtient le plus gros résultat a l'initiative.

2. Actions : le joueur à l'initiative commence ; il désigne un de ses robots, et lui fait accomplir une action (voir plus loin). Puis c'est au tour de l'autre joueur, puis à nouveau le premier, etc. jusqu'à ce que chaque robot présent sur le plateau ait fait une action.

3. Nettoyage : Comparez le nombre de blessure au score de ■ pour chaque robot ; S'il y a plus de jetons, retirez le robot du jeu. Sinon, retirez les jetons.

Une fois ces trois phases accomplies, si les deux joueurs ont encore des robots sur le plateau, commencez un nouveau tour.

Les Actions : Il y en a trois : se déplacer (le robot se déplace dans une case voisine), attaquer (le robot attaque un robot adverse), et se réparer (défausser 1 blessure).

Attaquer : La cible de l'attaque doit se trouver à portée, c'est à dire se trouver à moins ou autant de cases de distance que le score de \oplus de l'attaquant (un robot avec une \oplus de 1 ne peut attaquer que dans des cases adjacentes à la sienne).

Puis Chacun lance autant de dés que le score \star de l'attaquant.

Chacun range ses dés du plus grand résultat au plus petit, et les résultats sont opposés deux à deux (le plus grand du défenseur contre celui de

l'attaquant etc.); pour chaque paire ou l'attaquant est supérieur, le défenseur reçoit un jeton blessure.

NOTE : une attaque de 6 provoque deux blessures si elle n'est pas parée.

Les caisses : Les jetons caisses ont leurs propres règles.

Un robot qui monte sur une caisse (se déplace dans la case où elle se trouve) a +1 à son score de * tant qu'il est dessus.

On ne peut pas tirer à travers un jeton « deux caisses », ni

monter dessus depuis le sol. On peut par contre y monter ou en descendre depuis un jeton « une caisse ». Un robot sur un jeton « deux caisses » a +1 à son score de \star tant qu'il s'y trouve ; de plus, les robots qui l'attaquent ont -1 à leur score de \oplus .

Options

4 joueurs : Si vous avez les deux sets, vous pouvez coller les plateaux pour jouer à quatre avec les mêmes règles.

2 joueurs + : Vous pourriez également jouer à deux avec les 5 robots d'une couleur, ou

avec deux couleurs chacun, et trois robots de chaque couleur.

Caisses mobiles : ajoutez l'action pousser : déplacer une caisse adjacente d'une case dans n'importe quelle direction. Si un robot se trouve sur une caisse alors qu'elle est déplacée, lancez un dé et ajoutez son score de : Si le total est de 6 ou plus, le robot tombe sur la case que la caisse vient de quitter et subit une blessure ; sur 5 ou moins, il reste sur la caisse et se déplace avec elle.

Caisses destructibles :

Considérez que les caisses peuvent être attaquées avec la procédure normale. Une caisse a ■ 3, et deux caisses ont ■ 5. Un robot se trouvant sur une caisse détruite tombe dans la case qu'elle occupait et subit une blessure.

Caisses explosives : Comme ci dessus, mais quand une caisse est détruite, elle explose en attaquant toutes les cases qui lui sont adjacentes avec ★ 2 (si un robot est sur la caisse, il est attaqué, puis tombe).