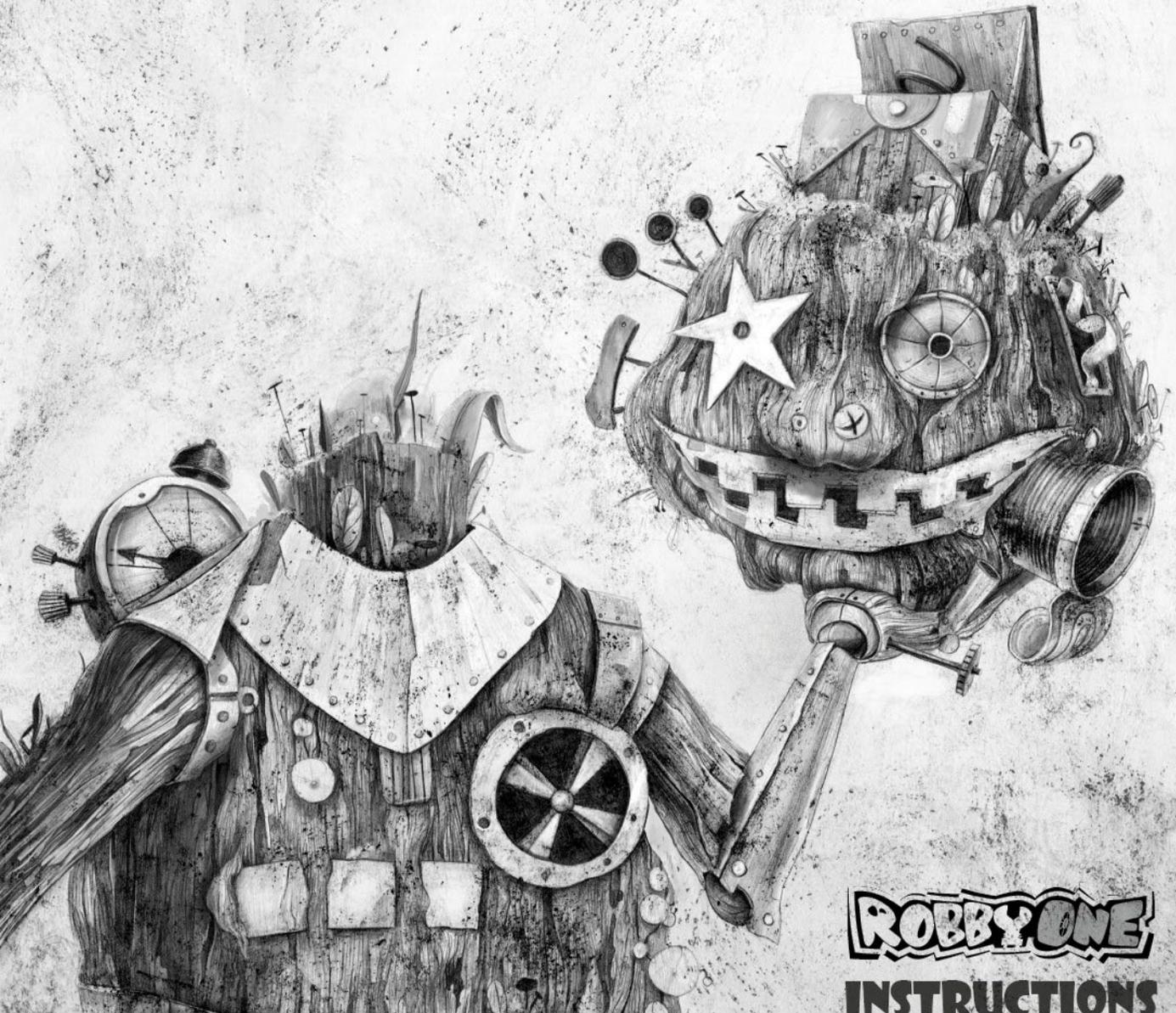


ET C'EST AINSI QUE ROBBY NAÎT...



ROBBY ONE

INSTRUCTIONS

1. Initialiser les machines

Pour jouer, choisissez une table pas trop grande mais pas trop petite non plus ! Vérifiez surtout que vos pieds touchent ceux des voisins de droite et de gauche.

[Vous êtes des robots et vous allez devoir construire des robots !]

Pour cela, posez la **Casse** au centre de la table.
Retournez-la, lisez les instructions et revenez ici.



Ensuite, prenez chacun un plateau de construction :



Pour fabriquer un robot, il faut aller chercher des cartes **Matériel** à la **Casse** et les placer correctement sur le plateau.
Il y a 6 emplacements à compléter :
1 tête, 2 bras et 3 jambes.



Pour voir le robot terminé, retournez votre plateau puis revenez ici.

Les cartes **Matériel** :

Elles se différencient par un fond coloré et des éléments caractéristiques :

LES TÊTES



Sur fond bleu avec chapeau, bouche ou oeil.

LES BRAS



Sur fond vert avec marteau, tournevis ou clé à molette.

LES JAMBES



Sur fond marron avec roue, ressort ou chaussure.



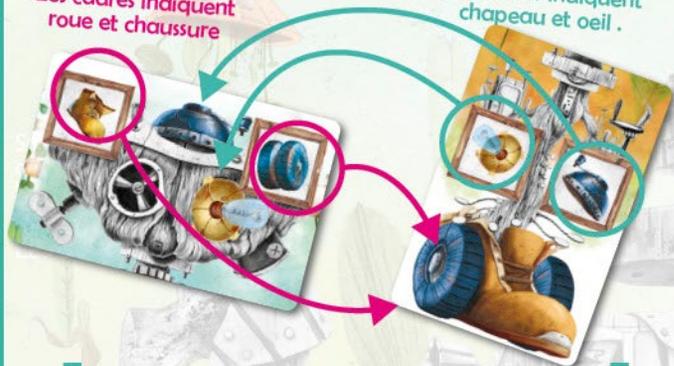
Chaque carte présente toujours deux éléments possibles sur trois.

IMPORTANT !

Les **cadres** présents sur les cartes **Matériel** vous indiquent LES ÉLÉMENTS **DU VERSO** !

Recto avec
chapeau et oeil.
Les cadres indiquent
roue et chaussure

Verso avec
roue et chaussure.
Les cadres indiquent
chapeau et oeil .



Comme vous êtes des robots, vous n'êtes pas autonomes. Chaque joueur va donc être piloté par son voisin de gauche ! Ce qui signifie qu'en même temps, vous pilotez votre voisin de droite !

Pour cela, vous allez prendre chacun une carte **Objectif** au hasard. Tenez-la dans votre main gauche sans la montrer aux voisins.

RECTO / VERSO



La carte **Objectif** représente le robot qui doit être fabriqué par le voisin de droite !

Les éléments demandés (1 oeil, 2 marteaux, 2 chaussures et 1 ressort dans l'exemple) devront être visibles sur le plateau du voisin de droite, chacun sur une carte différente. L'ordre n'a pas d'importance (une chaussure peut être au centre et le ressort à droite par exemple). Sur les cartes **Matériel**, comme il y a toujours deux éléments, on ne tiendra pas compte de celui qui accompagne l'élément recherché dans l'objectif.

Comme vous êtes des robots, vous ne pouvez pas parler.

Pour commander à votre voisin les cartes **Matériel** de votre objectif, il va falloir vous faire comprendre autrement !
En silence. Sauf pour les rires !

2. Mettre à jour l'intelligence artificielle

PRINCIPE GÉNÉRAL

Au sommet des 5 paquets de cartes présents dans la **Casse**, repérez un des éléments de votre objectif. Ensuite, regardez le chiffre en face de ce paquet : c'est le nombre d'impulsions qu'il faut envoyer au voisin pour lui faire comprendre qu'il doit ramasser cette carte.

Exemple :
Votre objectif exige une chaussure. Vous la repérez au sommet du paquet en face du chiffre 3. Vous devez envoyer 3 impulsions à votre voisin.



Comme vous n'avez pas le droit de parler, il va falloir communiquer avec

VOTRE PIED !

Pour commander un pied du robot, envoyez de 1 à 5 impulsions avec votre pied droit sur le pied gauche du voisin !

VOTRE BRAS !

Pour commander un bras du robot, envoyez de 1 à 5 impulsions avec votre main droite sur le bras gauche du voisin !

VOS YEUX !

Pour commander un visage, posez la main droite sur l'épaule de votre voisin, attendez qu'il vous regarde, et envoyez de 1 à 5 clignements d'yeux (ou hochements de tête) !

Dès qu'il a compris, le voisin prend la carte et la pose sur son plateau de construction.

Rappelez-vous que vous êtes en simultané... Pendant que vous communiquez à votre droite, vous recevez des impulsions de votre gauche ! À vous de vous débrouiller entre émission et réception !

ASTUCE : UTILISEZ LES CADRES !

Exemple :
Votre objectif exige un marteau.
Vous le repérez **dans le cadre** de la carte en face du chiffre 3.
Vous devez envoyer 3 impulsions sur le bras du voisin avec votre main puisqu'il s'agit d'un bras !
Le voisin, constatant que c'est un pied qui est visible alors qu'il a reçu les impulsions sur son bras, doit penser à **RETOURNER** la carte avant de la poser sur son plateau !

En jouant avec les rectos et les versos, vous serez un robot plus productif !

EN CAS D'ERREUR

Si jamais vous constatez que le robot de votre voisin contient une erreur (carte mal placée, élément manquant etc.), vous devez taper du doigt sur la carte concernée. Votre voisin doit alors prendre cette carte et la renvoyer à la **Casse**, sur un des 5 paquets. Il faudra renvoyer un nouvel ordre pour la remplacer.

CAS PARTICULIER

En cours de jeu, si un des paquets de la **Casse** est entièrement vidé, un joueur doit déplacer une partie des cartes d'un autre paquet pour compléter l'espace vide. Peu importe si cela trouble les impulsions qui étaient en cours, à vous de vous réorganiser !

CHARGEMENT EN COURS

VEUILLEZ PATIENTER AVANT DE TOURNER LA PAGE...



3. Sélectionner son mode de production

Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs - ou équipes - laissez dans la boîte les cartes **Matériel** présentant des cadres en bois.



A. MODE COOPÉRATIF - de 3 à 12 joueurs

(À 3 joueurs - ou équipes- Robby One ne se joue qu'en coopératif). C'est le mode conseillé pour une première partie. Installez le jeu sans les jetons Robby One, Robby two et les jetons **Point**. Placez sur la table un chronomètre réglé à 1 minute - ou 1 minute 30 secondes si vous êtes en équipe - qui sonnera à la fin du temps écoulé (téléphone ou autre).

Chaque joueur - ou équipe - prend une carte **Objectif** au hasard face cachée. Appuyez ensuite sur le chronomètre et regardez votre **Objectif**. Durant la minute, chacun essaie de faire apparaître un maximum de cartes sur le plateau de son voisin. A la fin du temps, mettez chaque **Objectif** au-dessus du robot voisin et vérifiez les cartes en place.

Attribution des points :

Comptez 1 point par carte correcte. Attention, la moindre erreur sur un robot fait perdre toutes les cartes de celui-ci. Ce robot vaut donc 0 point !

Notez votre score (par exemple à 3 joueurs, 9 points sur 18 possible). Remettez les cartes **Matériel** dans la **Casse**, puis faites une nouvelle manche en tournant **DANS L'AUTRE SENS** (chacun pilote son voisin de gauche).

Pour les parties suivantes, échangez les places pour jouer avec de nouveaux voisins !

Essayez d'améliorer votre score jusqu'à essayer de fabriquer tous les robots !

B. MODE COMPÉTITIF - de 4 à 12 joueurs

Installez le jeu comme indiqué et distribuez un **Objectif** face cachée à chaque joueur.

Comptez ensemble jusque 3, chaque joueur regarde ensuite sa carte **Objectif**.

La fabrication devient une course !

Le premier joueur qui constate que son voisin a terminé le robot annonce à haute voix **ROBBY ONE** ! Il prend sur la **Casse** le jeton du même nom et le pose sur le plateau du robot terminé. Celui-ci ne peut plus être modifié.

Le second joueur qui constate que son voisin a terminé son robot annonce à haute voix **ROBBY TWO** et pose le jeton sur le plateau concerné.

L'annonce de **ROBBY TWO** arrête instantanément la manche. Seuls deux robots sont donc récompensés.

Attribution des points :

On vérifie d'abord Robby Two : si le robot est correct, les deux joueurs qui l'ont fabriqué gagnent chacun 1 jeton **Point** qu'ils placent dans leur barre de charge (voir au dos du plateau de construction).

Puis on vérifie Robby One : si le robot est correct, les deux joueurs gagnent chacun 2 **Point** dans leur barre de charge (un même joueur peut donc gagner deux fois : en émetteur et en récepteur).

Attention, s'il y a la moindre erreur dans le robot, les deux joueurs concernés ne gagnent AUCUN point ! Par contre, tous les autres joueurs gagnent 1 **Point** !

Faites ensuite une deuxième manche dans l'AUTRE SENS. Pour l'attribution des points :

- Robby Two vaut 2 **Point** s'il est correct
- Robby One vaut 3 **Point** s'il est correct

La moindre erreur offre 2 **Point** aux autres joueurs et rien aux fautifs.

A la fin des deux manches, le joueur avec le robot le plus chargé (nombre de **Point** dans la barre de charge) est élu meilleur robot !

En cas d'égalité, le ou les joueurs qui ont gagné le plus de **Point** à la deuxième manche l'emportent.

C. MODE EN ÉQUIPE - de 6 à 12 joueurs

(en nombre impair, mettez les plus forts en équipe)

Chaque joueur assis autour de la table a quelqu'un debout dans son dos !

Celui qui est debout prend l'**Objectif** en main et utilise le dos de celui qui est assis comme un clavier de commande.

Une fois une carte repérée, il doit :

- tapoter dans le dos avec sa main autant de fois que le chiffre indiqué en face de la carte ;
- puis écrire avec le doigt une lettre correspondant au membre qu'il souhaite : T pour "Tête", B pour "Bras" et P pour "Pied".

Le joueur assis ne ramasse pas la carte demandée ! Il envoie les impulsions correspondant à cet ordre à son voisin avec son pied, sa main ou ses yeux !

Il y a donc un maillon de plus dans la chaîne !



Exemple : Le joueur debout voit le marteau sur le paquet 3 en face du chiffre 3. Il tape 3 fois dans le dos de celui qui est assis puis écrit la lettre B. Le joueur assis ne ramasse surtout pas la carte, mais doit envoyer 3 impulsions sur le bras de son voisin, qui lui doit ramasser la carte !

Pour la seconde manche, inversez les rôles (la personne debout s'assied) et changez de sens.



CHARGEMENT TERMINÉ...MERCI.