

SUSUMU
KAWASAKI

Robotory

ロボトリー



Un jeu de stratégie pour deux joueurs
Conçu par Susumi Kawasaki
Durée de jeu : 15 minutes

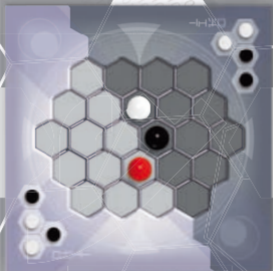
Dans une arène divisée en deux camps, les joueurs manipulent trois robots. La victoire ira à celui qui, lorsque l'énergie sera épuisée, en aura le plus grand nombre dans son camp.

Matériel :

- 14 pions d'énergie blanche, 14 pions d'énergie noire ;
- 3 robots, un blanc, un noir et un rouge ;
- un plateau de jeu ;
- une règle.

Mise en place :

- Le premier joueur est tiré au sort.
- Le plateau de jeu est placé entre les joueurs (voir schéma). Chaque joueur a devant lui son camp, les cases gris clair pour le premier joueur, les cases gris foncé pour son adversaire.



- Chaque robot est placé sur la case du plateau repérée par un point à sa couleur.
- Le fond de la boîte est placé d'un côté du plateau, le couvercle, dessus visible, de l'autre côté.
- Chaque joueur prend deux pions d'énergie blanche et deux pions d'énergie noire, qu'il pose devant lui pour constituer son stock initial.
- Les 20 pions restants sont placés sur le couvercle de la boîte, bien visibles des deux adversaires.
- Le premier joueur (côté gris clair) commence. Chacun joue à son tour.

Un tour de jeu :

À son tour, un joueur doit effectuer une, et une seule, des trois actions suivantes :

1. **Poser un pion d'énergie.**
2. **Déplacer un robot.**
3. **Faire le plein d'énergie.**

Un joueur ne peut pas passer son tour ou choisir une action impossible. Il doit effectuer l'une de ces trois actions.

1. Poser un pion d'énergie

Le joueur prend un pion de son stock et le place sur une case libre quelconque du plateau de jeu, dans son camp ou dans le camp adverse. Une case libre est une case où ne se trouve ni robot, ni pion d'énergie.

2. Déplacer un robot

- Le joueur déplace un robot vers une case voisine où se trouve un pion d'énergie. Le pion d'énergie est consommé et placé dans le fond de la boîte, retiré du jeu.
- Le robot noir ne peut consommer que de l'énergie noire, le robot blanc de l'énergie blanche. Le robot rouge peut consommer l'une ou l'autre.
- Le joueur peut enchaîner ainsi plusieurs déplacements du même robot. Cet enchaînement est facultatif.

3. Faire le plein d'énergie

Le joueur prend les pions d'énergie de son choix, blancs et/ou noirs, sur le couvercle et les ajoute à son stock de façon à avoir de nouveau un total de 4 pions en stock.

Exemple

Le robot noir est déplacé de A en B. Tous les pions d'énergie consommés lors de son déplacement sont retirés du jeu.



Le robot rouge peut, dans son déplacement, consommer des pions d'énergie blanche ou noire.



Fin de la partie :

La partie se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur, en faisant le plein, prend sur le couvercle le dernier pion d'énergie d'une couleur.

Le joueur ayant, à ce moment précis, deux ou trois robots dans son camp est vainqueur.





A game of strategy for two players
Created by Susumi Kawasaki
Game length: 15 minutes

Two players maneuver three robots in an arena divided into two camps. Victory will go to the one who has the greater number in his camp when the energy runs out.

Material:

- 14 white energy discs, 14 black discs;
- 3 robots, one white, one black, one red;
- 1 game board;
- 1 set of rules.

Set-up:

- The first player is decided randomly.
- Place the game board between the players (see diagram). Each player's camp is in front of them: light grey for the first player, dark grey for their opponent.



1

2

9

- Place each robot on the hexagon marked with its color.
- Put the bottom of the game box next to one side of the game board, and the lid face up on the opposite side.
- Each player takes two white energy discs and two black discs. These are placed in front of the player and form their initial supply.
- The remaining 20 discs are placed on the box lid, so that both players can see them.
- The first player (side light grey) begins. Each player takes an action in turn.

A game turn:

A player must carry out one, and only one, of three possible actions on their turn:

- 1. Place an energy disc**
- 2. Move a robot**
- 3. Refill their energy supply**

A player cannot skip their turn or choose an impossible action. They must carry out one of the three actions.

1. Place an energy disc

The player **takes a disc** from their supply and places it on any free hexagon on the board. This can be in their own camp or their opponent's. A hexagon is free if there is neither a robot or an energy disc on it.

2. Move a robot

- The player moves a robot onto an adjacent hexagon containing an energy disc. The energy disc is used up and put in the game box, out of play.
- The black robot can only use black energy, the white robot can only use white energy. The red robot can use both types.
- A player can move a robot more than one hexagon if there is sufficient energy available, but is not required to do so.

3. Refill the energy supply

The player takes as many energy discs as needed from the box top in order to bring their total up to 4 again. The discs can be all the same color or a mixture.

Examples of movement

The black robot is moved from A to B. All the energy discs used during movement are removed from the game.



The red robot can use both black and white energy discs during movement.



End of the game:

The game ends **immediately** when one player takes the last energy disc off the box top.

The player having the most robots in their camp at that moment is the winner.





Ein Strategiespiel für 2 Spieler
Spieldesign: Susumi Kawasaki
Spieldauer: 15 Minuten

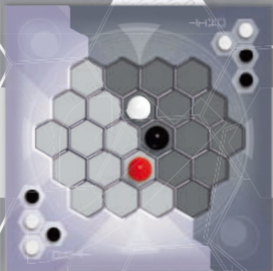
Die Spieler kontrollieren 3 Roboter in einer in zwei Hälften geteilten Arena. Wenn die Energie aufgebraucht ist, siegt der Spieler, der die meisten Roboter auf seine Seite steuern konnte.

◉ Spielmaterial:

- 14 weiße Energiespielsteine, 14 schwarze Energiespielsteine;
- 3 Roboter: Ein weißer, ein schwarzer und ein roter;
- ein Spielplan;
- eine Spielregel.

◉ Spielvorbereitung:

- Der erste Spieler wird zufällig bestimmt.
- Der Spielplan wird zwischen die Spieler gelegt (siehe Schema). Jeder Spieler hat seine Seite vor sich: hellgraue Felder für den Startspieler, dunkelgraue Felder für seinen Gegner.



1

2



15

- Die Roboter werden auf ihre farblich markierten Startfelder auf den Spielplan gestellt.
- Der Schachtelboden wird zu einer Seite des Spielplans gelegt, der Schachteldeckel mit dem Deckel nach oben zur anderen Seite.
- Jeder Spieler nimmt zwei weiße Energiesteine und zwei schwarze Energiesteine. Dies ist sein Energiespeicher zu Beginn des Spiels.
- Die 20 übrigen Spielsteine werden für beide Spieler gut sichtbar auf den Schachteldeckel gelegt.
- Der erste Spieler (hellgraue Seite) beginnt. Danach wird abwechselnd weitergespielt.

Die Spielrunde

In seiner Runde kann ein Spieler eine einzige der folgenden 3 Aktionen wählen:

1. **Einen Energiestein platzieren**
2. **Einen Roboter bewegen**
3. **Energiespeicher aufladen**

Der Spieler kann nicht aussetzen oder eine Aktion wählen, die er nicht ausführen kann. Er muss eine der 3 Aktionen ausführen.

1. **Einen Energiespielstein platzieren**

Der Spieler nimmt **einen Spielstein** aus seinem Energiespeicher und legt ihn auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans (auf seiner Seite oder der Seite seines Gegners). Ein freies Feld ist ein Feld, auf dem sich weder ein Roboter noch ein Energiestein befindet.

2. **Einen Roboter bewegen**

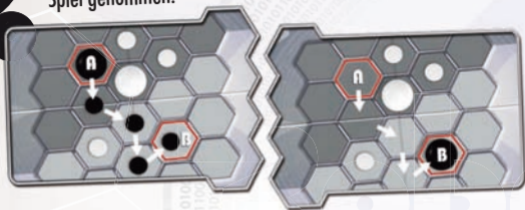
- Der Spieler bewegt einen Roboter auf ein angrenzendes Feld, auf dem sich ein Energiestein befindet. Der Energiestein wird verbraucht, somit aus dem Spiel genommen und in den Schachtelboden gelegt.
- Der schwarze Roboter kann nur schwarze Energie verbrauchen, der weiße Roboter nur weiße Energie. Der rote Roboter kann beide Energiefarben verbrauchen.
- Der Spieler kann, wenn er will, mehrere Bewegungen mit dem **gleichen** Roboter ausführen.

3. **Energiespeicher aufladen**

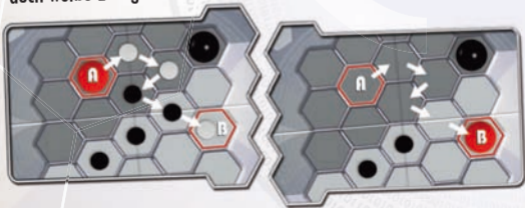
Der Spieler nimmt weiße und/oder schwarze Energiesteine **seiner Wahl** vom Schachteldeckel und fügt sie seinem Speicher hinzu bis er wieder 4 Spielsteine gespeichert hat.

Beispiel

Der schwarze Roboter wird von A nach B bewegt. Alle bei seiner Bewegung verbrauchten Energiesteine werden aus dem Spiel genommen.



Der rote Roboter kann bei seiner Bewegung sowohl schwarze als auch weiße Energiesteine verbrauchen.



Spielende

Das Spiel **endet sofort**, sobald ein Spieler beim Aufladen seines Energiespeichers den letzten Energiespielstein einer Farbe vom Schachteldeckel nimmt.

Sieger ist derjenige, auf dessen Seite zu diesem Zeitpunkt zwei oder drei Roboter stehen.





Un juego de estrategia para dos jugadores

Creado por Susumi Kawasaki

Duración del juego: 15 minutos

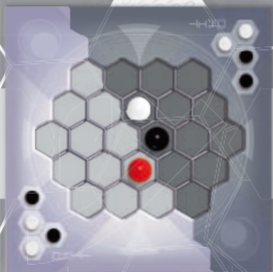
Los jugadores mueven tres robots por un tablero dividido en dos territorios. El ganador será aquel que tenga el mayor número de robots en su territorio cuando se agote la energía.

Material:

- 14 fichas de energía blanca, 14 fichas de energía negra;
- 3 robots, uno blanco, uno negro y uno rojo;
- Un tablero;
- Las reglas del juego.

Comienzo de la partida:

- Se echa a suertes quién es el jugador inicial.
- El tablero se coloca entre los dos jugadores (ver esquema). Cada jugador tiene delante de sí su territorio, las casillas gris claro para el jugador inicial y las gris oscuro para el segundo jugador.



- Cada robot se coloca en la casilla del tablero marcada con un punto de su mismo color.
- Se coloca la caja a un lado del tablero y al otro la tapa de la misma, boca abajo.
- Cada jugador coge dos fichas de energía blanca y dos de energía negra, y las coloca delante de sí. Estas fichas forman su reserva inicial.
- Las otras 20 fichas se colocan en la tapa de la caja, a la vista de los dos jugadores.
- El jugador inicial empieza. Cada uno juega en su turno.

Un turno:

En su turno, el jugador debe realizar una, y sólo una, de estas tres acciones posibles:

1. **Poner una ficha de energía**
2. **Mover un robot**
3. **Recargar energía**

Un jugador no puede pasar turno, es obligatorio realizar una de estas acciones.

1. Poner una ficha de energía

El jugador coge una ficha de su reserva y la coloca en cualquiera de las casillas libres del tablero, en su campo o en el del contrincante. Una casilla libre es aquella en la que no hay ni robots ni fichas de energía.

2. Mover un robot

- El jugador mueve un robot a una casilla contigua dónde haya una ficha de energía. La ficha de energía se consume y se retira del juego, dejándola en la caja, al lado del tablero.
- El robot negro sólo puede consumir energía negra, mientras que el robot blanco sólo consume energía blanca. El robot rojo puede usar ambas.
- Un jugador puede encadenar varios desplazamientos con el mismo robot, aunque no está obligado a ello.

3. Recargar energía

El jugador coge las fichas de energía que quiera, blancas o negras, de la tapa de la caja y las añade a su reserva, de manera que tenga otra vez un total de 4 fichas.

Ejemplo

El robot negro se mueve de A a B. Todas las fichas de energía que consume en el desplazamiento se retiran del juego.



El robot rojo puede, en este movimiento, consumir fichas de energía blanca o negra.



Fin de la partida:

La partida acaba cuando uno de los jugadores, recargando energía, coge de la tapa la última ficha de energía de un color. El jugador que en ese momento tenga dos o tres robots en su territorio es el ganador.





Een strategisch spel voor twee spelers.
Ontwikkeld door Susumi Kawasaki
Speelduur: 15 minuten

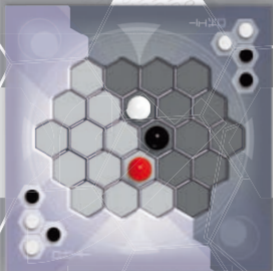
In een kleine arena, verdeeld in twee kampen, besturen twee spelers samen drie robotten. Wanneer er geen beschikbare energie meer is, wint de speler met de meeste robotten in zijn kamp.

Spelmateriaal:

- 14 witte energieschijfjes, 14 zwarte energieschijfjes;
- 3 robotten: een witte, een zwarte en een rode;
- Een spelbord;
- Deze spelregels.

Opstelling:

- De spelers kiezen de startspeler.
- Het spelbord wordt tussen de spelers geplaatst (zie schema). Elke speler heeft zijn eigen kamp voor zich liggen: de lichtgrijze vakken voor de startspeler, de donkergrijze vakken voor de tegenspeler.



1

2



- Plaats de drie robotten op de daarvoor voorziene vakken (aangeduid met een bolletje in de overeenkomstige kleur).
- De onderkant van de speldoos plaats je aan de ene kant van het spelbord, het deksel plaats je met vooraanzicht aan de andere kant.
- Elke speler neemt twee witte en twee zwarte energieschijfjes en legt de schijfjes voor zich neer. Dit is de persoonlijke voorraad.
- De 20 overige schijfjes worden op het deksel gelegd, goed zichtbaar voor de twee spelers. Dit is de algemene voorraad.
- De startspeler (de speler met het lichtgrijze kamp) mag beginnen. Daarna speelt men om beurten.

Een spelbeurt:

Tijdens een spelbeurt, mag een speler één (en slechts één) van de volgende acties kiezen:

1. **Een energieschijfje plaatsen**
2. **Een robot verplaatsen**
3. **Energie aanvullen**

Je mag niet passen en je mag geen actie kiezen die onmogelijk uit te voeren is. De spelers zijn verplicht een keuze te maken uit één van deze drie acties.

1. Een energieschijfje plaatsen

De speler neemt een schijfje uit zijn voorraad en plaatst dat op een vrij veld op het spelbord. Dit kan in het eigen kamp of in het kamp van de tegenspeler zijn. Het vak waarop dit schijfje wordt geplaatst, moet leeg zijn. Er mag dus geen robot staan of een ander energieschijfje liggen.

2. Een robot verplaatsen

- De speler verplaatst een robot naar een aangrenzend vak waar zich een energieschijfje (van de overeenkomstige kleur) bevindt. Dit schijfje wordt verbruikt en verdwijnt dus uit het spel. Gebruikte energieschijfjes komen terug in de speldoos (onderkant).
- De zwarte robot kan enkel zwarte energieschijfjes verbruiken; de witte robot verbruikt witte schijfjes. De rode robot verbruikt zowel zwarte als witte schijfjes
- De speler mag over meerdere vakken bewegen met dezelfde robot, maar dat is niet verplicht.

3. Energie aanvullen

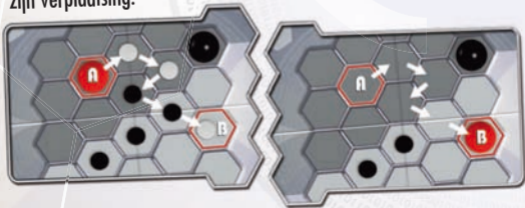
De speler vult zijn persoonlijke voorraad energieschijfjes terug aan tot 4. De speler kiest zelf of hij witte en/of zwarte energieschijfjes neemt uit de algemene voorraad.

Voorbeeld

De zwarte robot wordt verplaatst van A naar B. Alle energieschijfjes die hiervoor nodig waren en die tijdens de verplaatsing verbruikt werden, verdwijnen uit het spel.



De rode robot kan zowel witte als zwarte schijfjes gebruiken tijdens zijn verplaatsing.



Einde van het spel:

Het spel is onmiddellijk afgelopen wanneer een speler zijn energieschijfjes aanvult en het laatste schijfje van één van de twee kleuren neemt.

De speler die twee of drie robots in zijn kamp heeft staan, wint het spel.



ロボット

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden können. Diese Information bitte aufbewahren. No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che possono essere ingoiate o inalate. Opgelet : Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie.

© Asmodee 2009. All rights reserved.