

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

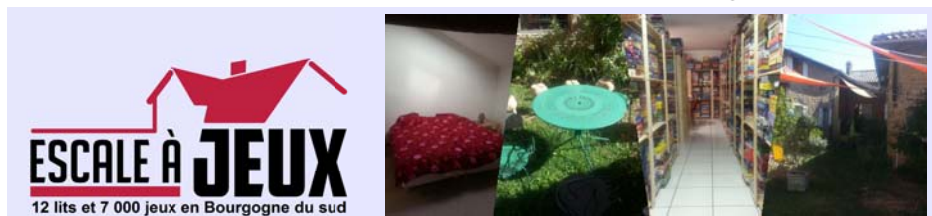
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**



Un jeu d'Alain Rivollet
pour 4 à 10 joueurs.

RÉSUMÉ

Faites prendre une pose imposée à votre partenaire en lui montrant des cartes. La seule chose que vous pouvez dire est "STOP!".

BUT DU JEU

Etre la première équipe (ou joueur) à remporter 5 cartes.

MISE EN PLACE ET DEROULEMENT

Formez des équipes de deux, l'un sera le robot et l'autre le savant fou qui utilise les cartes de Télécommande. Les 2 équipiers se placent face à face.

Chaque savant fou prend un jeu de 3 cartes Télécommande. Les deux faces de ces cartes sont utilisables.

On pioche 1 carte Posture, les savants fous la regardent et choisissent ensemble une des deux positions de la carte. Si le robot est vert, il s'agit d'une position facile, orange : moyenne, et rouge : difficile. Les robots ne peuvent pas voir la Posture choisie.

Assurez-vous que tous les savants ont vu et compris la même position sur la carte, celle-ci est ensuite posée face cachée sur la table.

Les robots se tiennent assis les mains sur les cuisses et c'est parti!

Le premier robot a prendre exactement la bonne

Posture fait gagner la carte en jeu à son équipe. Lorsque le robot est dans la bonne position, le savant crie "GAGNE!", le robot ne bouge pas afin que les autres savants constatent l'exactitude de sa pose. Si la pose est correcte, l'équipe gagne la carte. Un nouveau tour de jeu commence, on échange les rôles et les cartes Télécommande au sein des équipes puis on pioche une nouvelle carte. Les savants deviennent des robots et vice-versa.

Si le robot n'était pas dans la bonne pose, l'équipe fautive est éliminée du tour et le jeu reprend.

LES CARTES TÉLÉCOMMANDE

Les cartes Télécommande vont permettre aux savants fous de faire bouger leur robot génial.



Télécommande-corps : permet d'indiquer les parties du corps. Il est possible de montrer tout le corps ou juste des parties (la tête, le genou,...).

Télécommande-bras :

permet d'indiquer des parties du bras. Il est possible de montrer tout le bras ou juste des parties (doigt, le coude,...).



Télécommande-flèche : permet d'indiquer une direction vers laquelle déplacer une partie précédemment désignée. N'hésitez pas à l'orienter comme bon vous semble dans l'espace.



Télécommande-tourne : permet d'indiquer une rotation de la partie précédemment désignée.

Télécommande-interaction : permet de demander au robot d'interagir avec son environnement, prendre quelque-chose la plupart du temps.



Télécommande-Intelligence artificielle : permet de demander à votre robot de réfléchir, cela devrait pourtant être évident ! Faites chauffer vos circuits !!!

UTILISER LA TELECOMMANDE

Pour faire bouger son robot, un savant ne peut pas faire de gestes ni parler. Il est seulement autorisé à tapoter les cartes Télécommande après les avoir positionnées dans l'espace. Le seul mot que peuvent prononcer les savants fous est "STOP !".

Généralement, un savant montrera sur la carte Télécommande-corps la partie du corps qu'il souhaite faire bouger à son robot, puis il prendra la carte télécommande-flèche et la tapotera jusqu'à ce que le robot se soit bien positionné. **Les savants ne peuvent utiliser qu'une seule carte à la fois.**

ATTENTION : il est interdit d'indiquer en bougeant les cartes, on ne peut que les tourner dans l'espace et les tapoter.

Les savants fous peuvent se déplacer pour que leurs robots voient leurs ordres, quelque soit leur posture.

Astuces : si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez ne pas tenir compte de la gauche et de la droite pour l'exactitude de la position.

Partie en nombre impair de joueurs

Si vous êtes un nombre impair de joueurs, le joueur seul choisit la position et sert d'arbitre. L'arbitre et la composition des équipes changent à tous les tours de jeu en passant au joueur suivant. Lorsqu'un robot prend une bonne pose : les 2 joueurs gagnent une carte Posture (la seconde est prise dans la pioche).

Variante sonore

Les savants fous ne peuvent plus tapoter les cartes ! Ils doivent faire des bruitages et arrêter le bruit lorsque le robot est bien positionné. Par exemple : Bziiii, SSSssssss...

You Robot est un jeu Repos Production

Tél.-+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1180 Watermael-Boitsfort • Belgium • website : www.rprod.com

Jeu : Alain Rivollet • Illustrations : Olivier Fagnère •

Développement : "Les Belges à Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost • Remerciements : Florence, Simon, Sylvain et Philmeer Vandermeer, Frédéric Daguéné et Gil -The Star- Jugnot.

Ce jeu est dédié à Tom Lehmann pour son jeu Race for the Galaxy.

© REPOS PRODUCTION 2009. TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



Game created by
Alain RIVOLLET for 4
to 10 players

OVERVIEW

Make your team player take a funny 'posture' by showing him cards. The only word you can say is "Stop!".

AIM OF THE GAME

To be the first team (or player) to win 5 cards.

SETTING UP THE GAME

Gather into 2 players teams, 1 person will be the robot, the other one will be the crazy teacher who uses the remote cards. The 2 team players sit facing each other.

Each crazy teacher takes a set of 3 "Remote" cards. Both sides of the cards can be used.

One person picks a "Posture" card. All the crazy teachers will then look at it and agree on one of the two postures. The difficulty range of the Robot postures is color coded: Green Robot = easy, Orange Robot = middle, Red Robot = difficult. The live Robots should not see the chosen posture.

Once all the crazy teachers have agreed on and have understood which posture, the card is put face down on the table.

Robots are sitting on their chairs, hands on their thighs, and let's go!

The first team whose robot takes the chosen posture wins. Once the robot has achieved the posture, his crazy teacher shouts: "Win!". The robot does not move anymore, the other crazy teachers confirm that this is the correct posture. If it's correct, the team wins the card.

A new round of the game begins. Team members swap roles by giving remote cards to their partner. Robots become crazy teachers and teachers become robots.

A new card is drawn.

In the case that the robot has not taken the correct posture, this team stops playing this round and the other teams keep playing.

REMOTE CARDS

The crazy teachers can make their genius robots move by using the remote cards.



Remote-Body: To display the whole body or parts of it, like head, knee...

Remote-Arm: To display the whole arm or parts of it, like a finger, the elbow...



Remote-Arrow: To display the direction in which the body part shown in the previous card should move. Do not hesitate to move the arrow as you like to within the space.





Remote-Turn: To display a rotation of a previously shown body part.

Remote-Interact: To ask the robot to make an action with something close to him, such as to take it or to push an object.



Remote-Brain: To ask your robot to think, what is to be done is so obvious!

TO USE REMOTE CARDS

To make a robot move, a teacher is not allowed to make any gestures. He is only allowed to pat the cards once they are in position in space. The only word that the teachers are allowed is "Stop!"

Generally, a crazy teacher will show on the card "Remote-body", a part of the body he wants his robot to move, and then he will pat the cards with the card "Remote-arrow" until the robot is in the wanted position. Then, he will change Body part or direction.

The crazy teacher can only use one card at the time.

One Warning

It is forbidden to show what should be done by moving a card to a specific position in space, you can only pat or turn them.

To play with young children You can avoid playing with right and left positions.

To play with an odd number of players

The single player draws the card, chooses the position and is the referee during the round. The referee and the teams change at each turn, to the next player. Once a robot takes the correct position, each player wins a card (a second one is taken from the deck).

Variant with noise

The crazy teachers do not tap cards. Instead, they make a specific noise and stop making it when their robot has achieved the correct 'posture'. For instance: Bzzzz, Schiiiiiii.

You Robot is a Repos Production game.

Tél. +32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1180 Watermael-Boitsfort • Belgium • website : www.rprod.com

Designer : Alain Rivollet • Illustrations : Olivier Fagnère •

Developpement : "Les Belges à Sombrosos" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost • Thanks : Florence, Simon, Sylvain and Philmeer Vandermeer, Frédéric Daguène and Gil -The Star- Jugnot.

This game is dedicated to Tom Lehmann for Race for the Galaxy.

© REPOS PRODUCTION 2009. ALL RIGHTS RESERVED FOR ALL COUNTRIES. This material may only be used for private entertainment.



Ein Spiel von Alain Rivollet für 4 bis 10 Spieler

ÜBERSICHT

Bringe deinen Mitspieler alleine durch das Zeigen von Karten dazu, verrückte Haltungen einzunehmen. Das einzige Wort, das du dabei sagen darfst, ist „Stopp!“.

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst 5 Karten gesammelt hat, gewinnt (im Team oder als Einzelspieler)!

SPIELAUFBAU

Alle Spieler bilden 2er-Teams. Ein Spieler ist der Roboter und der andere ist der Telecommander, der über Steuerungskarten den Roboter bewegt. Beide Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber.

Jeder Telecommander nimmt sich einen Satz der 3 Steuerungskarten. Diese sind beidseitig bedruckt. Im Verlauf des Spiels dürfen beide Seiten benutzt werden.

Ein Spieler zieht eine Haltungskarte vom Stapel. Alle Telecommander schauen sich diese an und einigen sich auf eine der beiden gezeigten Haltungen. Der Schwierigkeitsgrad einer Haltung ist farblich gekennzeichnet: Grüner Roboter = einfach, orangefarbener Roboter = mittelschwer, roter Roboter = schwer. Die Roboter dürfen die ausgewählte Haltung natürlich nicht sehen.

Sobald alle Telecommander sich auf eine Haltung geei-

nigt und diese auch verstanden haben, wird die Karte verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die Roboter setzen sich einsatzbereit auf ihre Stühle, legen ihre Hände an die Hüften und los geht's!

Das erste Team, dessen Roboter die auf der Karte gezeigte Haltung einnimmt, gewinnt die Runde. Sobald der Roboter diese Haltung einnimmt, ruft sein Telecommander „Gewonnen!“ Alle anderen Telecommander überprüfen die Haltung. Ist sie tatsächlich korrekt, gewinnt das Team die Haltungskarte. In jedem Team tauschen die Spieler die Rolle des Telecommanders und die des Roboters. Eine neue Haltungskarte wird gezogen und eine neue Runde beginnt.

Sollte der Roboter nicht die korrekte Haltung eingenommen haben, scheidet das Team für die laufende Runde aus und die anderen Teams spielen weiter.

STEUERUNGSKARTEN

Die Telecommander können ihre schlaunen Roboter mit den Steuerungskarten bewegen.



Steuerungskarte-Körper:

Bewege den ganzen Körper oder den Teil, auf den der Telecommander zeigt (Kopf, Knie, etc.).

Steuerungskarte-Arm:

Bewege den ganzen Arm oder den Teil, auf den der Telecommander zeigt (Finger, Ellengoben, etc.).



Steuerungskarte-Pfeil:

Bewege einen vorher ausgewählten Körperteil



in diese Richtung (Es ist auch erlaubt, den Pfeil im Raum auszurichten).



Steuerungskarte-Drehen: Drehe einen vorher ausgewählten Körperteil.

Steuerungskarte-Interaktion: Interagiere mit einem nahen Gegenstand (Nehmen, schieben, etc.).



Steuerungskarte-Zentraleinheit: Schalte dein Gehirn ein und denke nach, die Lösung ist offensichtlich!

Wie man die Steuerungskarten benutzt

Um seinen Roboter zu bewegen, darf ein Telecommander keine Gesten machen. Er darf nur die Steuerungskarten antippen. Das einzige Wort, das ein Telecommander sagen darf, ist „Stopp“.

Beispielsweise zeigt ein Telecommander auf der Karte „Steuerungskarte-Körper“ auf einen Teil des Körpers, den der Roboter bewegen soll. Dann wird er so lange auf die Karte „Steuerungskarte-Pfeil“ tippen, bis der Körperteil in der gewünschten Position ist. Anschließend wählt er einen anderen Körperteil oder eine neue Richtung aus.

Der Telecommander darf immer nur eine Karte benutzen.

Die Telecommander dürfen aufstehen und sich bewegen, damit die Befehle von ihren Robotern besser empfangen bzw. gesehen werden können.

WARNUNG

Es ist verboten, mit den Steuerungskarten zu verraten, was zu tun ist, indem man mit ihnen auf etwas zeigt. Man darf die Steuerungskarten nur antippen oder im Raum ausrichten. Es ist verboten, eine Karte auf den Tisch, auf den Kopf, etc. zu legen.

Mit jüngeren Kindern wird das Spiel einfacher, wenn ihr „rechts“ und „links“ nicht so eng seht.

Ungerade Spieleranzahl

Wenn ihr eine ungerade Anzahl Spieler seid, dann gibt es in jede Runde einen Einzelspieler.

Der Einzelspieler zieht die Haltungskarte, wählt eine Haltung aus und ist Schiedsrichter während dieser Runde. Die Rolle des Schiedsrichters und die Teamzusammenstellung wechselt jede Runde reihum. Sobald ein Roboter die richtige Haltung eingenommen hat, bekommen beide Spieler des Teams eine Karte (die zweite Karte wird verdeckt vom Kartenstapel gezogen).

Variante mit Geräuschen

Die Telecommander dürfen in dieser Variante nicht mehr die Karten antippen. Stattdessen machen sie ein bestimmtes Geräusch und hören erst damit auf, wenn der Roboter die gewünschte Haltung eingenommen hat. Zum Beispiel: Bzzzz, Rrrrrt, Shhhh, etc. „Stopp“ zu sagen ist erlaubt.



Een spel van Alain Rivollet voor 4 tot 10 spelers.

SAMENVATTING

Laat je partner een opgelegde pose aannemen door hem kaarten te tonen. Het enige wat je mag zeggen is: "STOP!".

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste team (of speler) 5 kaarten winnen.

OPSTELLING EN SPELVERLOOP

Vorm teams van twee spelers, de ene speler is de robot en de andere is de gekke professor die de Afstandsbedieningkaarten gebruikt. De twee teamgenoten zitten tegenover elkaar.

Elke professor neemt een set van drie Afstandsbedieningkaarten. Je kan de twee kanten van deze kaarten gebruiken.

Er wordt 1 Houdingkaart van de stapel genomen, de gekke professoren bekijken de kaart en kiezen samen welke kant van de kaart ze gebruiken. Als de robot groen is, is het een gemakkelijke positie, oranje staat voor gemiddeld en rood betekent moeilijk. De robots mogen de gekozen Houding niet zien. Zorg ervoor dat alle professoren dezelfde houding op het kaartje gezien en begrepen hebben, de gekozen houding ligt nu gedekt op de tafel.

De robots zitten klaar met de handen op de knieën. Daar gaan we!

Het team van de robot die als eerste de gekozen Houding exact aanneemt, wint de kaart. Zodra de robot de juiste houding heeft, roept de professor "GEWONNEN!", de robot beweegt niet totdat de andere professoren de juistheid van de houding beoordeeld hebben. Als de houding correct is, wint het team de kaart. Dan begint een nieuwe spelronde, de rollen worden omgedraaid en de Afstandsbedieningkaarten worden doorgegeven aan de nieuwe professoren, daarna wordt er een nieuwe kaart van de stapel genomen. De professoren worden robots en omgekeerd.

Als de houding van de robot niet overeenkwam met de houding op het kaartje, mag het team van die robot deze ronde niet meer meespelen. De overige teams spelen verder.

DE AFSTANDSBEDIENINGKAARTEN

De afstandsbedieningkaarten zorgen ervoor dat de professoren hun geniale robot kunnen laten bewegen.



Afstandsbediening-lichaam: om lichaamsdelen aan te duiden. Je kunt het hele lichaam of bepaalde lichaamsdelen aanduiden (hoofd, knieën,...).

Afstandsbediening-arm: om delen van de arm aan te duiden. Je kunt de hele arm of enkel delen ervan aanduiden (vinger, elleboog,...).





Afstandsbediening-pijl: om aan te duiden in welke richting een eerder aangeduid lichaamsdeel bewogen moet worden. Je mag de kaart oriënteren in de ruimte zoals je wil.



Afstandsbediening-draai: om een eerder aangeduid lichaamsdeel te laten draaien.



Afstandsbediening-interactie: je mag de robot vragen te interageren met de omgeving, bijvoorbeeld om iets vast te nemen.

Afstandsbediening-Artificiële Intelligentie: je mag je robot vragen om na te denken, dat zou vanzelfsprekend moeten zijn! Laat je brein maar werken!!!



DE AFSTANDBEDIENING GEBRUIKEN

Een professor mag geen gebaren maken of praten om de robot te laten bewegen. Hij mag enkel op de Afstandsbedieningkaarten tikken nadat hij ze gepositioneerd heeft in de ruimte. Het enige woord dat de professoren mogen zeggen is: "STOP!". Meestal zal een professor het lichaamsdeel dat zijn robot moet bewegen, aanduiden op de kaart Afstandsbediening-lichaam. Daarna neemt hij de kaart Afstandsbediening-pijl en tikt hij op het kaartje totdat de robot juist staat.

De professoren mogen slechts één kaart per keer gebruiken.

PAS OP: het is verboden de kaarten te bewegen terwijl je iets aanduidt, je mag ze enkel rondraaien en erop tikken.

De gekke professoren mogen zich verplaatsen zodat hun robots hun bevelen goed kunnen zien. De robots kunnen vaak maar in één bepaalde richting kijken.

Tip: Als je met jonge kinderen speelt, moet je geen rekening houden met links en rechts voor de juistheid van de positie.

Spel met oneven aantal spelers

Als je met een oneven aantal spelers speelt, kiest de speler die geen deel uitmaakt van een team de houding en deze speler is nu ook scheidsrechter. Elke ronde is iemand anders scheidsrechter en verandert ook de samenstelling van de teams, zodat iedereen aan de beurt komt. Als een robot de juiste houding aanneemt, winnen de 2 spelers van dat team een Houdingkaart (de tweede kaart wordt van de stapel genomen).

Luide variant

De gekke professoren mogen niet meer op de kaarten tikken! Ze moeten lawaai maken totdat de robot de juiste houding aangenomen heeft, dan moeten ze stil zijn. Bijvoorbeeld: Bziiiiinii, Sssssssss...

You Robot is een spel van Repos Production
Tel. +32477254518 • Lambert Vandervelde st. 7 • 1180 Watermaal-Bosvoorde • Belgium • website : www.rprod.com • Spel: Alain Rivollet • Illustraties : Olivier Fagnère • Nederlandse vertaling: Joke Cosemans
© REPOS PRODUCTION 2009. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.