



## **RICOCHETS**

De 2 à beaucoup de joueurs.

**But du jeu** : gagner un maximum de « missions » et remporter les trésors correspondants.

### **Matériel** :

- 1 plateau bois
- 40 barrières noires
- 4 pions « cibles » épaisseur 10 mm (1jaune, 1 vert, 1 rouge, 1 bleu)
- 4 « robots » (1jaune, 1 vert, 1 rouge, 1 bleu)
- 8 « trésors » (2jaunes, 2 verts, 2 rouges, 2 bleus), épaisseur 5 mm
- 4 pions « socle » (1jaune, 1 vert, 1 rouge, 1 bleu)



### **Préparation** :

Placer les barrières sur le plateau n'importe où ; quelques-unes en angle droit d'autres seules.

Eventuellement 8 barrières en carré au centre du plateau. Placer les 4 « cibles » et les 4 « robots » (les robots sur les socles correspondant à leur couleur) n'importe où sur le plateau. Les 8 « trésors » restent dans le sac.

### **Déroulement d'une partie** :

La partie est une suite de missions. Pour commencer une mission on tire un trésor du sac et le place dans l'enclos du centre de plateau.

Tous les joueurs cherchent alors en même temps, mais chacun pour soi (avec les yeux seulement et sans toucher le plateau) le chemin le plus court pour amener le robot qui correspond à la couleur du trésor tiré, à la cible de la même couleur en respectant les règles de déplacements.

Le premier joueur qui pense avoir trouvé un chemin annonce en combien de coups (déplacements) il peut le faire (déplacer le robot concerné ou un robot d'une autre couleur compte pour un coup). Un coup est un déplacement jusqu'à un obstacle. Dans un laps de temps donné (en général une minute) les autres joueurs peuvent annoncer le nombre de coups qu'il leur faut pour atteindre le but (cela peut être plus ou moins de coups).

Ensuite le joueur ayant annoncé la plus petite valeur montre son chemin en comptant les coups à haute voix.

S'il se trompe, les robots sont reposés sur leur socle et le joueur avec la plus petite valeur suivante montre son chemin. Le premier qui a atteint la cible de la couleur avec le robot de la même couleur qui correspond au trésor, remporte le trésor qu'il place devant lui.

Si personne ne réussit à atteindre le but, le trésor est remis dans le sac.

A la fin d'une mission, on repositionne la cible qui vient d'être jouée à un autre endroit sur le plateau.

On joue jusqu'à épuisement des trésors.

### **Règles de déplacement** :

Un robot se déplace en avançant ou en reculant horizontalement ou verticalement sans pouvoir s'arrêter jusqu'à rencontrer un obstacle.

Un obstacle peut être :

- Le bord de plateau
- Une barrière
- L'enclos central
- Un autre robot

**Un socle de robot n'est pas un obstacle et les cibles (y compris celle à atteindre) non plus.** Pour atteindre l'objectif, il est possible de déplacer tous les robots, les autres robots étant ainsi utilisés comme obstacles mobiles. Chaque déplacement d'un robot quelconque compte pour un coup.

Cas particulier : si le robot peut atteindre le but en 1 seul coup, cela ne vaut pas. Les joueurs doivent trouver un chemin différent en plusieurs coups.

En cas d'égalité de nombre de coups entre deux joueurs, celui qui a le moins de trésors a le droit de commencer à montrer son chemin.