

# Robots Wars

## Robots Wars (le vrai nom est à trouver)

### Survol

Robots Wars est un jeu de combat de robots qui se battent sur un terrain qui peut évoluer en cours de partie.

### Tables des matières

- [Vue d'ensemble]
- [Règles de déroulement d'une partie]
- [Règles de création d'une équipe]
- [Listes des pièces utilisables pour construire un robot]
- [Règles additionnelles]

### Crédits

Ce jeu est tiré de l'esprit bizarre de [MrJmad](#), dans le cadre du [NaGaDeMon 2013](#).

Ce jeu et l'ensemble de ces éléments sont sous contrat Creative Commons Paternité-Partage-à l'identique (CC-BY-SA), sauf mention contraire.

Cela signifie que :

- n'importe qui peut l'utiliser pour y jouer, gratuitement et sans contrainte,
- n'importe qui peut copier ce jeu, le fournir à un tiers, gratuitement et à la seule contrainte de citer l'auteur original,
- n'importe qui peut faire un dérivé à partir de ce jeu, sous réserve de citer l'original et son auteur et de placer le jeu dérivé sous un contrat qui donne exactement les mêmes droits,

## Description

Robots Wars met en scène un combat entre plusieurs équipes de robots. Chaque joueur gèrera une équipe de robots. La première tâche d'un des joueurs sera de construire, 'composant par composant' ses robots. Il faudra qu'il choisisse un châssis, un moteur, un générateur d'énergie, un blindage, des armes, etc.

Une fois son équipe de métal prête il faudra la lancer dans l'arène. Le terrain de jeu est constitué de plots indestructibles et de ponts reliant les plots les un aux autres.

Les robots ne peuvent pas rester sur les ponts, mais uniquement les utiliser pour se déplacer de plots en plots.

## Background

Robots Wars est le nouveau sport à la mode dans un futur quelconque. Après le PMU, le rugby, le foot, les jeux olympiques, le catch et le retour des combats de gladiateurs c'est maintenant les combats de robots qui font se déplacer les foules.

## Règles de déroulement d'une partie

### Phases d'une partie

Une partie se découpe en round. Un round se divise en tour de jeu. Il y a autant de tour de jeu par round que de joueur. Lors de son tour, un joueur peut effectuer 3 actions plus deux actions d'appel de robot. Les actions d'appel de robot permettent de téléporter un robot du garage de l'équipe sur l'un des plots entourant le commandeur porte drapeau de l'équipe. Cette action n'a de sens que tant que l'équipe n'est pas totalement sur le terrain.

Les trois actions qui restent peuvent servir à deux choses :

- gérer les déplacements et les attaques d'un robot
- appeler un robot

Lorsque le joueur décide d'utiliser une action pour faire agir un robot il peut à la fois faire se déplacer et faire attaquer le robot en question. Une action ne peut pas être découpée en plusieurs parties qui seraient exécutées en plusieurs fois.

Prenons un exemple :

Alice et Bruno jouent ensemble, c'est au tour d'Alice de jouer. Elle a 3 robots présent sur le plateau de jeu R1, R2 et R3. Bruno lui a deux robots T1 et T2. Alice peut décider de commencer à faire agir R1, lui faire faire 2 déplacements,

lui faire tirer sur T1 puis lui faire encore traverser un pont. Par contre, elle ne peut pas commencer à faire se déplacer R1, lui faire faire deux déplacements et tirer sur T1, puis décider de faire tirer R2 sur T1 puis de revenir à R1 pour lui faire finir son déplacement.

## Déplacement sur le terrain de jeu

Un robot doit toujours finir un déplacement sur un plot. Il est pas possible de rester sur un pont. Il ne peut y avoir plusieurs robots sur le même plot. Un robot ne peut donc pas finir son déplacement sur un plot qui serait déjà occupé par un autre robot. Lorsqu'un robot présent sur un plot est détruit, le plot sur lequel il se trouvait est à nouveau considéré comme vide.

Chaque robot a une vitesse en nombre de ponts par tour. Un robot peut se déplacer de tout ou parti de sa vitesse. Par exemple si un robot peut parcourir 3 ponts par tour, il peut très bien décider de n'en traverser qu'un.

Un robot peut interrompre son déplacement pour effectuer une action pour le poursuivre. Par exemple un robot qui a pour vitesse 3 ponts par tour, peut se déplacer de deux ponts puis tirer sur un autre robot puis traverser un dernier pont pour se rendre sur un nouveau plot.

## Combats

### Armes

Chaque arme possède trois caractéristiques :

- sa fréquence de tir par tour
- sa portée de tir
- ses dégâts

Une arme qui a 2 comme fréquence de tir par tour pourra donc être utilisée deux fois dans le même tour, sur deux cibles potentiellement différentes. Un robot peut commencer un déplacement tirer une première fois, continuer son déplacement et tirer une nouvelle fois avec la même arme, sur une nouvelle cible (à condition que l'arme est une fréquence de tir de 2, bien entendu.

### Dégâts et Blindage

Chaque robot possède un certain nombre de points de structure. Lorsqu'il n'a plus de points de structures, il est détruit. Un robot peut également être protégé par du blindage. A chaque fois qu'un robot subira des dégâts, il devra soustraire de ses points de structures les dégâts reçus moins son total de blindage. La formule de calcul des dégâts réels est donc :  $\text{Dégâts réels} = \text{Dégâts reçus} - \text{Blindage}$ .

## **Fin de partie**

Il y a deux manières de finir une partie :

- le commandeur porte drapeau d'une des deux équipes est détruit. Dans ce cas, c'est l'équipe qui possède encore son commandeur qui gagne.
- Le vingt-cinquième round vient de se terminer. L'équipe qui possède le plus de robots en fonctionnement est déclarée gagnante. Si aucune équipe n'a perdu de robot, les deux équipes ont perdus. Si les deux équipes ont perdus autant de robots l'une que l'autre, c'est celle qui a eu le moins de robots blessés qui est déclaré gagnante. Si les deux équipes ont perdu le même nombre de robots et ont autant de robots blessés l'une que l'autre, les deux équipes sont déclarées perdantes.

## **Règles de création d'une équipe**

### **Description d'une équipe**

Une équipe est composé d'un commandeur porte drapeau et de robot. Une équipe de robot est composée d'au moins six robots. Elle ne contenir plus de douze robots.

Pour construire son équipe chaque joueur possède quatre-vingt points qu'il pourra dépenser pour construire ses robots.

Les commandeurs portes drapeaux sont identiques pour toutes les équipes et ne coûtent pas de points.

### **Anatomie d'un robot**

Chaque robot doit au minimum être composée des éléments suivants :

- un châssis
- un générateur énergétique.

On peut aussi lui adjoindre d'autres pièces comme :

- un moteur
- des armes
- des plaque de blindage
- des gadget divers et variés.

Un robot ne peut posséder qu'un seul exemplaire des éléments suivants :

- générateur
- moteur
- châssis
- blindage Un robots peut posséder au maximum trois armes. Certains éléments constituant d'un robot peuvent venir changer ses critères. Par exemple l'élément générateur de pont très volumineux ne permet pas d'ajouter des armes ou d'autres gadgets au robot qui le possède.

Les caractéristiques qui définissent un robot sont :

- sa vitesse en nombre de ponts par tour qu'il peut traverser
- ses points de structure
- ses point de blindage
- la fréquence de tir et les points de dégâts de chacune de ses armes
- le poids qu'il peut porter

## **Le commandeur porte drapeau**

Les commandeurs porte drapeau de toutes les équipes sont identiques.

Voici leur caractéristiques :

- 8 points de structure
- 1 points de blindage
- 2 ponts traversable par tour

## **Construire ses robots**

Construire ses robots revient à assembler les différents éléments qui vont le constituer. Il faut commencer par choisir un châssis. En fonction de la robustesse de celui-ci vous pourrez utiliser des éléments plus ou moins lourds et plus ou moins nombreux pour construire votre robot.

Choisissez ensuite un moteur et un générateur. Ensuite vous pourrez choisir les autres éléments que vous voulez ajouter à votre robot.

Faites toutefois attention à certaines choses :

- Si la somme des poids des éléments autre que le châssis est supérieure à ce que peut supporter votre châssis, alors votre robot quand il apparaîtra sur le champ de bataille s'effondrera sur lui-même instantanément.
- Votre moteur peut sans problème supporter un certain poids. Pour chaque unité dépassant son seuil de charge, sa vitesse diminue de 1. Votre robot peut donc être totalement immobile.

## Listes des pièces utilisables pour construire un robot

### Les châssis

Nom	Poids	Points Structure	Poids supporté
Petit châssis	0	1	11
Châssis Moyen	0	3	16
Gros Châssis	0	4	30

### Les armes

Noms	Poids	dégâts	Coûts	Consommation	Tir par tour	Portée
Canon 1 coup	1	1	1	1	1	1
Canon 2 coup	1	1	3	2	2	1
Minigun	2	1	5	3	4	1
Mini Missile	2	3	3	2	1	2
Petite batterie Mini Missile	3	3	5	3	2	2
batterie mini missile	5	3	7	5	4	2
missile	3	6	5	3	1	2
petite batterie de missile	5	6	7	4	2	2
batterie de missile	8	6	9	6	4	2

### Les moteurs

Noms	Poids	Points Structure	Poids supportés	Coûts	Consommation	vitesse
Moteur simple	4	2	12	1	2	1
Moteur moyen	6	3	20	3	4	2
Moteur rapide	6	1	10	5	4	4
Moteur lourd	10	4	30	5	6	2

## ## Les blindages

Noms	Poids	Valeur blindage	Coûts
Petit blindage	4	1	5
Blindage	10	2	8

## Les générateurs d'énergie

Noms	Poids	Points Structure	Énergie produite	Coûts
Petit générateur	3	1	5	1
Générateur	5	8	2	3
Gros générateur	8	3	20	5

## les autres éléments

Noms	Poids	Consommation	coûts	poids maximum du robot
destructeur de pont	4	4	4	-
générateur de pont	8	4	4	-
jambe de grenouille	3	2	2	12
porte passe robot	2	1	2	-

Les jambes de grenouille permettent de sauter d'un plot à un autre si ceux-ci sont séparés par un vide d'une longueur d'un pont.

## Règles additionnelles