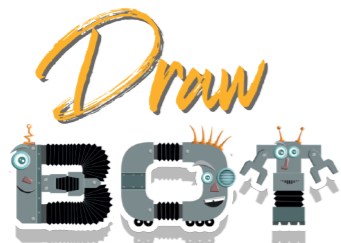


Un jeu de
Michel Gonzalvez et de
Christophe Lauras,
illustré par
Dominique Peyronnet



PRÉSENTATION

Dans Draw Bot, les joueurs incarnent des experts concepteurs de robots dans la mondialement réputée fabrique Draw Bot.

Mais la concurrence est rude ! Qui honorera le plus vite les commandes des clients ?

Dans Draw Bot, tout le monde joue en même temps avec le même tirage de dés. Il s'agit alors pour chaque concepteur de combiner au mieux les pièces des robots pour réaliser la commande du client avant les autres et devenir le plus grand concepteur de la Fabrique !

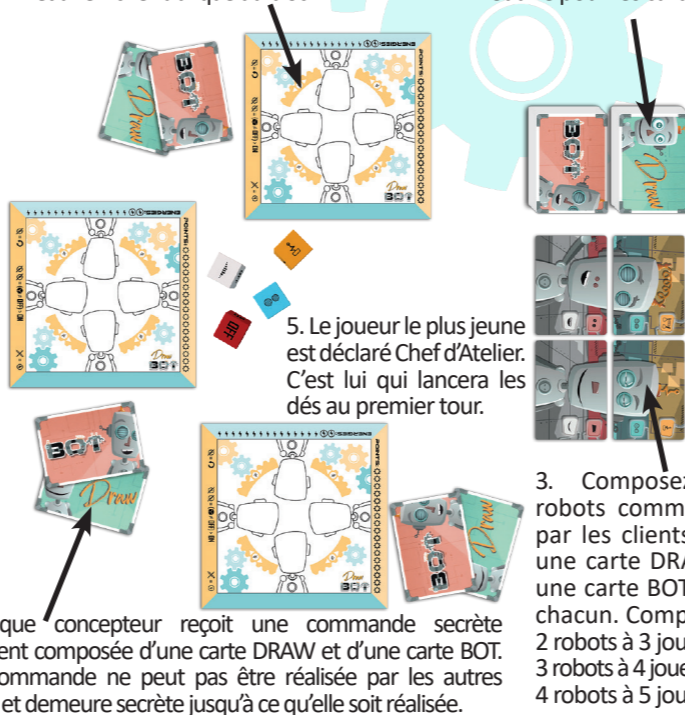
BUT DU JEU

Les concepteurs s'affrontent pour être le premier à réaliser quatre robots en un minimum de tours. Pour ce faire, ils devront dessiner successivement les différentes parties qui composent la tête d'un robot (antennes, yeux, nez et bouche) en fonction du lancer de dés.

Pour marquer un maximum de points, les robots doivent non seulement être terminés le plus rapidement possible en respectant les commandes des clients, mais chaque joueur devra également viser l'originalité et concevoir un robot entièrement différent à chaque fois.

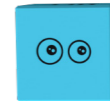
MISE EN PLACE

1. Chaque concepteur prend un stylo ou un crayon (non fourni) et une Fiche Fabrique du bloc.
2. Mélangez et constituez 2 pioches, une pour les cartes DRAW et une pour les cartes BOT.



4. Chaque concepteur reçoit une commande secrète également composée d'une carte DRAW et d'une carte BOT. Cette commande ne peut pas être réalisée par les autres joueurs et demeure secrète jusqu'à ce qu'elle soit réalisée.

LES DÉS DE FABRICATION






4 faces des Dés de Fabrication représentent les motifs à dessiner sur le robot.

La face ON permet aux joueurs de dessiner n'importe quel motif du dé.

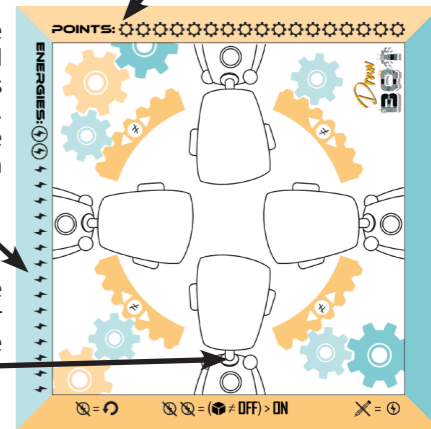
La face OFF empêche les joueurs de choisir le dé.

LA FICHE FABRIQUE

Chaque  représente 1 point. Entourez-les au fur et à mesure que vous les gagnez.

Chaque  représente une énergie. Entourez-les quand vous les gagnez et rayez-les quand vous les dépensez. En début de partie, chaque joueur possède deux  en stock.

La fabrique est composée de 4 postes de travail. Le joueur ne peut dessiner que sur le robot face à lui.



0 DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque tour, le **Chef d'Atelier lance les 4 dés** qui déterminent les pièces disponibles pour la fabrication des robots. **Il en choisit 1 qu'il sera le seul à pouvoir utiliser.** Cette pièce est en quantité limitée, le Chef d'Atelier en a l'exclusivité.

Les autres concepteurs choisissent un dé parmi ceux que le Chef d'Atelier a laissé. Le même dé peut être choisi par plusieurs joueurs, ces pièces sont disponibles en grande quantité.

Dès que le Chef d'Atelier a réservé son Dé, tous les joueurs choisissent une action parmi :

DESSINER :

Le joueur dessine le motif du dé qu'il a choisi sur le visage du robot de l'atelier qui est devant lui.

OU

BOOSTER :

Le joueur dépense 2 ⚡ et dessine n'importe quel motif du dé qu'il a choisi sur le visage du robot de l'atelier qui est devant lui.

OU

STOCKER :

Le joueur ne dessine rien et entoure une énergie.

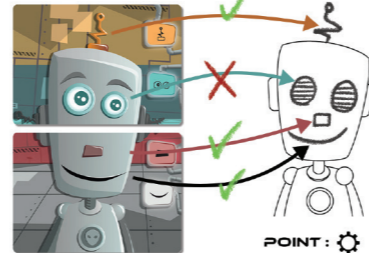
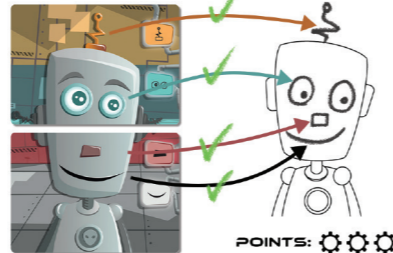
⚡ > ⚡

Avant de dessiner, les joueurs peuvent dépenser 1 ⚡ pour faire **PIVOTER** leur Fiche Fabrique et ainsi accéder à l'atelier de leur choix. La Fiche Fabrique peut faire ¼ ou ½ tour.

0 LES COMMANDES DES CLIENTS

Un robot commandé par un client est un objectif donné par le Directeur de la Fabrique à ces concepteurs. À chaque fois qu'un joueur fini un Robot commandé avant les autres, il marque 3 ⚙️. Il entoure les ⚙️ directement sur sa Fiche Fabrique.

Quand une Commande Client est réalisée, le Robot est défaussé et remplacé par un nouveau Robot. Si un Robot terminé ne correspond pas ou plus à une commande d'un client, il ne vaut que 1 ⚙️.



L'originalité est ce qui compte le plus pour les clients de la fabrique DrawBot. Si deux joueurs terminent en même temps le même Robot commandé, ce Robot ne rapporte qu'1 ⚙️!

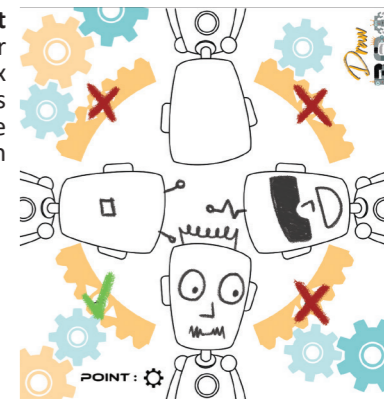
Si le projet personnel est réalisé, le Robot est révélé aux autres joueurs. Il vaut 3 ⚙️. Il est ensuite défaussé mais n'est pas remplacé.

0 FIN DU JEU

La partie prend fin au moment où un concepteur finit son 4ème Robot. **Il entoure 1 ⚙️ bonus pour avoir fini en premier.** Si deux concepteurs finissent dans le même tour, ils marquent tous les deux 1 ⚙️.

Les concepteurs qui disposent d'énergie en stock peuvent l'utiliser pour **PIVOTER** et/ou **BOOSTER** autant de fois que leur réserve d'énergie le leur permet.

À la fin de la partie, **les Concepteurs marquent des points d'originalité.** Chaque Concepteur compare ses robots entre eux, y compris ceux qui ne sont pas terminés. Par paire de robots côte à côte ayant au moins un symbole dessiné ET n'ayant aucun symbole en commun, le concepteur marque 1 ⚙️.



Le Concepteur ayant le plus de ⚙️ l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a dépensé le moins d'énergie pendant le jeu gagne. Il a moins pollué ! En cas de nouvelle d'égalité, les deux joueurs gagnent !



- www.jyde-games.com
- facebook.com/JyDe.Editions/
- instagram.com/jydeeditions/
© JyDe 2020 tous droits réservés.