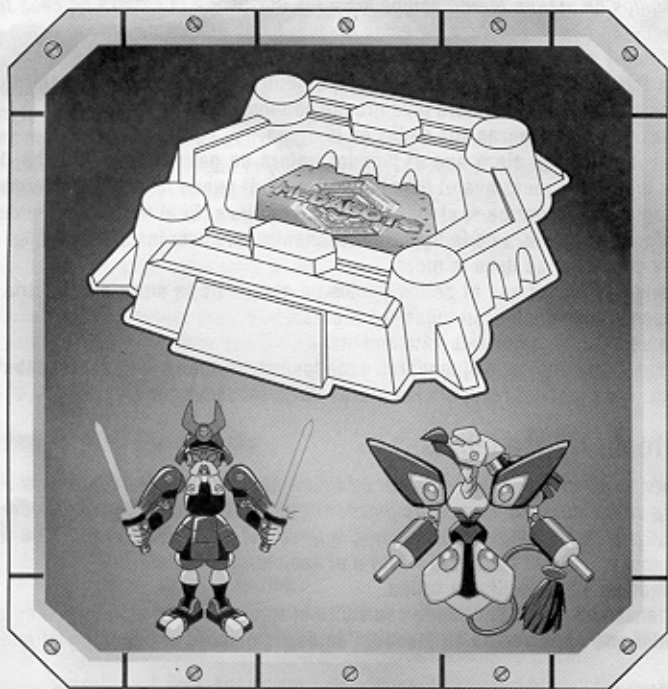


AGE: 6+
EDAD: 6+

82040

MEDABOTS

ROBATTLE ARENA ARÈNE DE ROBATAILLE ARENA DE ROBOBATALLA

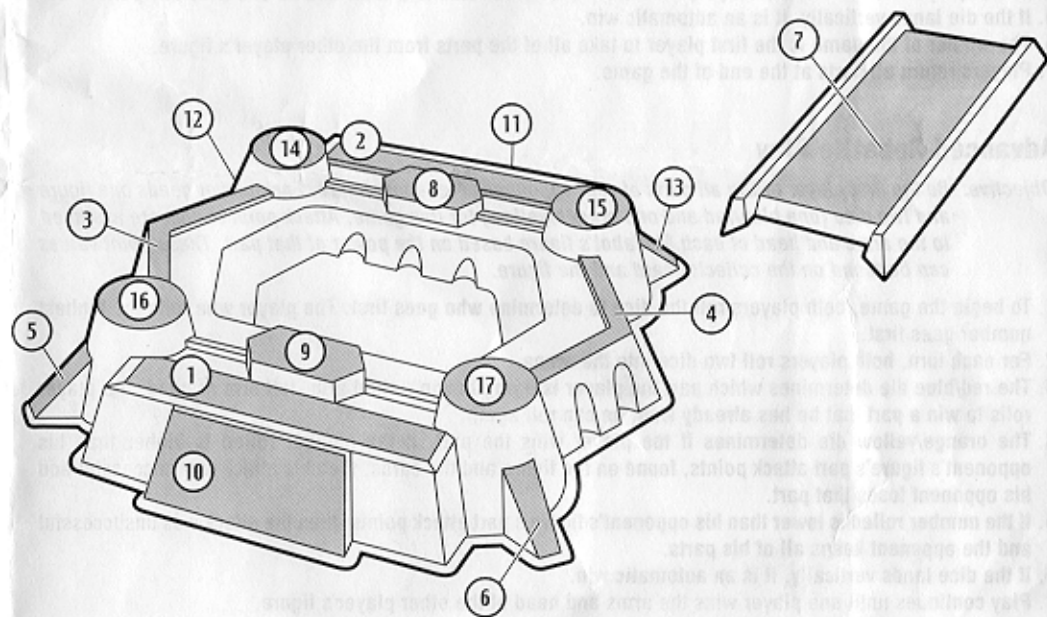
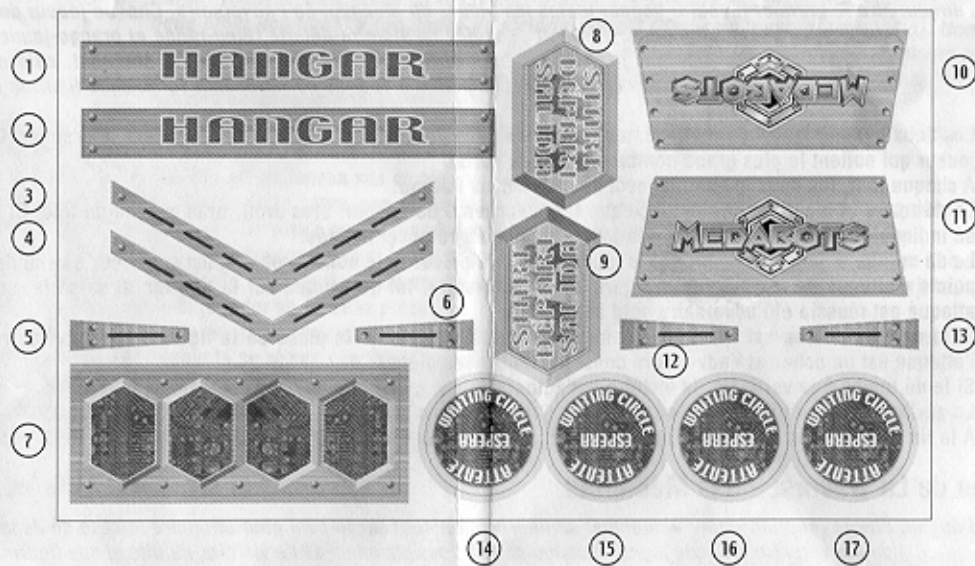


Includes: arena, 2 figures, 5 dice, 3 cardboard sheets of games, 1 label sheet, bridge and instructions.

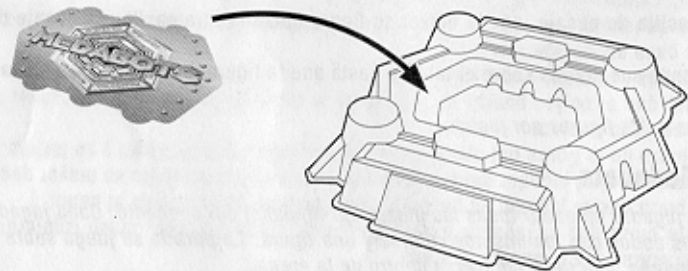
Contenu: 1 arène, 2 figurines, 5 dés, 3 feuilles de jeux en carton, 1 feuillet d'autocollants, 1 pont et des instructions.

Contenido: 1 estadio, 2 figuras, 5 dados, 3 hojas de cartón con juegos, 1 hoja de etiquetas, 1 puente e instrucciones.

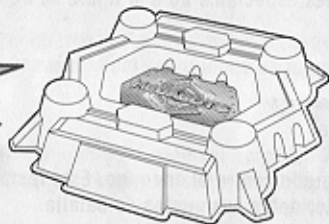
Peel and apply labels as shown.
Applique les autocollants comme indiqué.
Coloca las etiquetas tal como se indica.



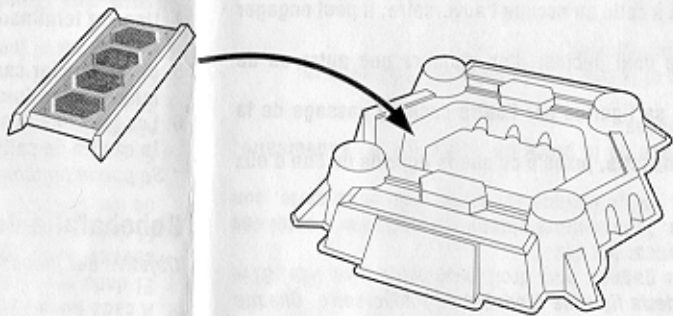
Basic and Advanced Robattle Play
Jeux de Robataille de base et pour experts
Juegos de Robobatalla básico y avanzado



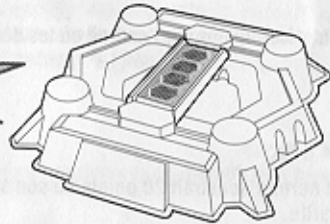
Ready for **ROBATTLE!**
Paré à **COMBATTRE!**
Listo para **COMBATIR**



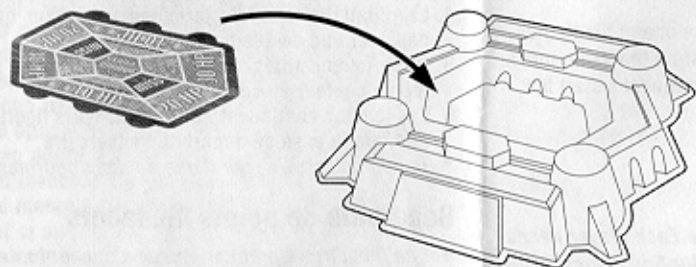
Medabots Bridge Game
Jeu de la Traversée des Médabots
Juego del Puente de los Medabots



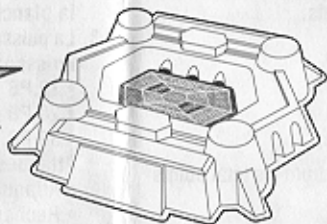
ROBATTLE across bridge!
ROBATS-TOI le long du pont!
¡ROBOBATALLA en el puente!



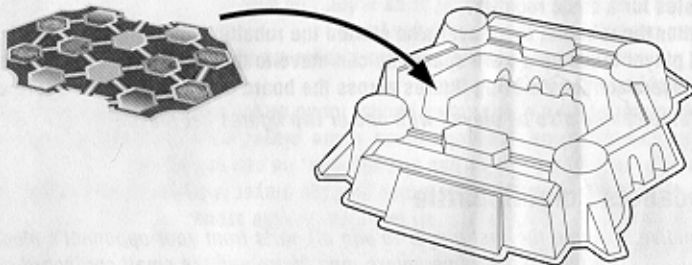
Medabots Point Robattle
Robataille de points Médabots
Robobatalla de puntos Medabots



ROBATTLE for points!
ROBATS-TOI pour des points
COMBATE para ganar puntos



Medabots Team Robattle
Robataille d'équipes de Médabots
Robobatalla de equipos de Medabots



ROBATTLE six figures!
ROBATAILLE de 6 Médabots!
ROBOBATALLA de 6 Medabots



Jeu de Robataille de base

But du jeu : Être le premier joueur à gagner toutes les pièces du Médabot de l'adversaire. À cette fin, chaque joueur doit avoir en sa possession une figurine et un dé de victoire-défaite. Ce dernier peut être rouge et bleu ou orange et jaune, au choix des joueurs.

1. Pour entamer la partie, les deux joueurs lancent simultanément un dé dans l'arène. Une face rouge ou orange équivaut à une victoire; une face bleue ou jaune signifie la défaite.
2. Quand un joueur remporte une victoire, il prend une pièce de son adversaire, dans l'ordre successif suivant: bras gauche, bras droit, jambes, torse et tête.
3. Quand un joueur subit une défaite, il ne gagne pas de pièce.
4. Si les deux joueurs obtiennent une victoire ou une défaite, la robataille est nulle et aucun d'eux ne gagne de pièce.
5. Si le dé tombe à la verticale, la victoire est automatique.
6. Le gagnant de la partie est le premier qui réussit à prendre toutes les pièces de la figurine de l'adversaire.
7. À la fin de la partie, les joueurs récupèrent les pièces de leur figurine.

Jeu de Robataille pour experts

But du jeu : Être le premier joueur à gagner toutes les pièces du Médabot de l'adversaire. Chaque joueur doit avoir en sa possession une figurine et deux dés de victoire-défaite (bleu-rouge et orange-jaune). On a assigné des points d'attaque aux bras et à la tête de chaque figurine Médabot, cela en fonction de la puissance des ces pièces. Ces points d'attaque se retrouvent sur chaque figurine et sa carte de collection.

1. Les deux joueurs lancent simultanément leurs dés dans l'arène pour déterminer qui jouera le premier. Le joueur qui obtient le plus grand nombre entame la partie.
2. À chaque tour, les deux joueurs lancent deux dés dans l'arène.
3. Le dé rouge et bleu identifie la pièce que le joueur tente de gagner: bras droit, bras gauche ou tête. Si le dé indique une pièce déjà acquise, le joueur peut alors relancer les dés.
4. Le dé orange et jaune détermine si le joueur gagne la pièce. Si le nombre obtenu est supérieur à celui des points d'attaque de la pièce de la figurine de l'adversaire, tel qu'indiqué sur la figurine et sa carte, son attaque est réussie et l'adversaire perd cette pièce.
5. Si le nombre obtenu est inférieur à celui des points d'attaque de la pièce de la figurine de l'adversaire, l'attaque est un échec et l'adversaire conserve toutes ses pièces.
6. Si le dé tombe à la verticale, la victoire est automatique.
7. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur gagne les bras et la tête de la figurine de l'adversaire.
8. À la fin de la partie, les joueurs récupèrent les pièces de leur figurine.

Jeu de La Traversée des Médabots

But du jeu : Être le premier joueur à déplacer sa figurine Médabot sur le pont pour atteindre la case de départ de l'adversaire. Chaque joueur doit avoir en sa possession un dé de victoire-défaite et une figurine. La partie se joue sur le pont, qui aura été déposé sur l'arène. Les joueurs peuvent utiliser le dé rouge et bleu ou le dé orange et jaune.

1. Place la figurine Médabot sur sa case de départ.
2. Les deux joueurs lancent un dé. Une face rouge ou orange est une victoire et une face bleue ou jaune est une défaite. Quand un joueur remporte une victoire, il avance d'une case sur le pont. Si un joueur subit une défaite, il demeure à sa place.
3. Lorsque les figurines sont face à face sur le pont ou occupent la même case, les joueurs engagent une robataille en lançant leur dé. Si un joueur remporte une victoire, l'adversaire tombe du pont. Si les deux joueurs remportent une victoire, les deux tombent du pont. Si les deux joueurs subissent une défaite, ils continuent de lancer leur dé jusqu'à ce que l'un d'eux décroche la victoire. Si un dé tombe à la verticale, le joueur le relance.
4. Quand un joueur tombe du pont, il doit obtenir une victoire sur son dé pour pouvoir reprendre le jeu depuis sa case de départ.
5. Un joueur gagne lorsqu'il atteint la case de départ de son adversaire.

Robataille d'équipe

But du jeu: Être le premier joueur à déplacer une de ses figurines Médabot jusqu'à la case de départ de l'adversaire après avoir traversé la planchette. Chaque joueur doit avoir en sa possession un dé de victoire-défaite et trois figurines Médabots. La partie se joue sur le plus grand des jeux de la feuille de carton, qu'il faut déposer sur l'arène.*

1. Chaque joueur place une figurine sur sa case de départ et ses deux autres figurines dans les cercles d'attente.
2. Chacun leur tour, les joueurs déplacent une figurine à la fois sur la planchette, en commençant par la figurine qui est sur la case de départ. Toutes les figurines doivent commencer leur périple sur la case de départ.
3. Lorsque la figurine d'un joueur se situe sur une case contiguë à celle qu'occupe l'adversaire, il peut engager une robataille, selon les règles de la robataille de base.
4. La robataille une fois terminée, le joueur qui l'a engagée peut décider d'en engager une autre ou de déplacer une de ses figurines.
5. Si un joueur atteint une case de passage, il peut déplacer sa figurine sur l'autre case de passage de la même couleur au cours de son tour.
6. Les joueurs continuent de déplacer leurs figurines sur la planchette, jusqu'à ce que la figurine de l'un d'eux atteigne la case de départ de l'adversaire.

* On peut aussi se servir d'une ou deux figurines par joueur.

Robataille de points Médabots

But du jeu: Être le premier joueur à gagner toutes les pièces de la figurine Médabot de l'adversaire. Chaque joueur doit avoir en sa possession deux dés de mêmes couleurs et une figurine. La partie se déroule sur le plus petit des jeux de la feuille de carton, déposé à l'intérieur de l'arène.

1. Chaque joueur choisit deux dés de mêmes couleurs.
2. À chaque tour, les deux joueurs lancent simultanément leurs dés en direction des points de bataille (PB) de la planchette de jeu.
3. La puissance d'attaque et les attaques spéciales d'une figurine sont déterminées par l'endroit où les dés tombent.

Puissances d'attaque

- 10 PB : Cible d'une valeur de 10 points de bataille
- 20 PB : Cible d'une valeur de 20 points de bataille
- 30 PB : Cible d'une valeur de 30 points de bataille

Attaques spéciales

- **Attaque ennemie -20** : Attaque réussie contre l'adversaire; ce dernier soustrait 20 points de son score total.
- **Recherche de l'ennemi** : Le joueur double ses points de bataille.
- **Caché** : Les points de l'adversaire sont divisés par 2.
- **Butin** : Attaque réussie contre l'adversaire; ce dernier perd une pièce.
- **Raté** : Attaque manquée, quelle que soit la position de l'autre dé.

Si les deux dés d'un joueur tombent sur les attaques spéciales, le joueur doit en choisir une. Il est interdit de lancer deux attaques spéciales au cours du même tour.

Si un dé tombe à la verticale, la puissance d'attaque est doublée.

4. Une fois les points additionnés, le joueur qui totalise le plus de points de bataille prend une pièce à l'adversaire, dans l'ordre successif suivant: bras droit, bras gauche, jambes, torse et tête.
5. Les joueurs poursuivent la bataille jusqu'à ce que l'un d'eux gagne toutes les pièces de la figurine de l'adversaire.
6. À la fin de la partie, les joueurs récupèrent les pièces de leur figurine.