



Pour 2 joueurs.  
Dès 8 ans  
Durée : 15 min



### **Matériel**

---

40 cartes robot, 6 cartes TRIO, 2 cartes « rapport de force », 1 carte schéma.

### **But du jeu**

---

Être le premier à poser ses 3 cartes TRIO en formant des combinaisons de 3 cartes robot de couleur ou de forme identique.

### **Préparation**

---

Mélangez les cartes robot et donnez en 5 à chacun. Le reste des cartes formant la pile de pioche. Puis posez les cartes TRIO de chaque côté de la pioche ainsi que les deux cartes « Rapport de force » à côté de chaque pile (voir carte schéma).

La partie peut alors commencer.

### **Déroulement d'une partie**

---

Les joueurs jouent face à face en posant leurs cartes face visible sur 5 colonnes. Les colonnes s'affrontent directement.

Le joueur le plus jeune débute la partie en posant l'une de ses cartes en main sur l'une des 5 colonnes puis pioche une nouvelle carte dans la pile. C'est ensuite au tour de son adversaire, qui réalise les mêmes actions. La partie continue ainsi de suite.

Les joueurs doivent toujours posséder cinq cartes en main et il est possible de débiter plusieurs colonnes à la fois durant la partie.

Dès qu'un joueur termine une colonne comportant trois cartes de même couleur ou de robot identique, celle-ci est terminée. Il pose alors l'une de ses cartes TRIO pour marquer le point.

Lorsqu'une carte TRIO est posée, le joueur adverse peut la remplacer par l'une de sa couleur de 2 façons. Soit en posant sur la colonne en face, trois cartes de couleur identique et supérieure à celles de son adversaire (se référer à la carte « Rapport de force »), soit en posant trois cartes de robot identique.

Une carte TRIO posée grâce à une combinaison de trois cartes de robot identique ne peut être remplacée par son adversaire.

Lorsque deux couleurs ne sont pas en conflit sur la carte « Rapport de force », le premier ayant posé ces trois cartes remporte alors le point et pose sa carte TRIO.

Il est possible de se défausser de l'une de ses cartes, pour en piocher une autre, mais en échange le joueur ne pourra pas poser de carte pendant ce tour. La carte défaussée doit être posée face visible.

Il est également possible d'échanger une colonne de cartes avec une autre colonne, mais en échange le joueur ne pourra de nouveau poser aucune carte pendant ce tour. Les cartes d'une colonne doivent être déplacées toutes ensemble. Cette action n'est possible qu'une fois par partie.

## **Fin de partie**

---

La partie prend fin lorsqu'un joueur pose, en premier, sa troisième carte TRIO, devenant le vainqueur.