

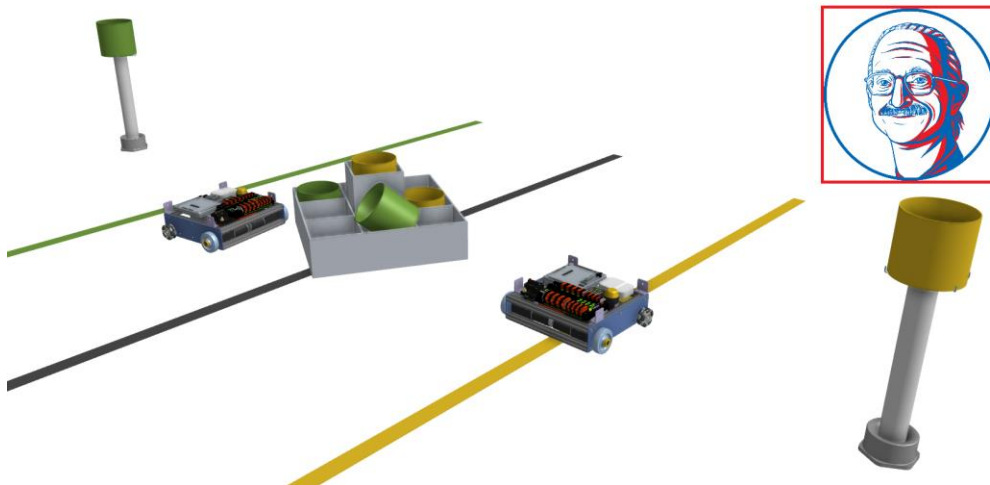


Hommage Mini

Présenté par



Vue d'ensemble



Hommage Mini est une adaptation à une échelle plus petite du jeu BetaBots Hommage conçue pour être jouée dans une école en formule intra-murale.

Les pièces de jeu sont des tubes en carton de six pouces de diamètre (e.g. Sonotube) qui mesurent six pouces de haut. Il y a cinq pièces de jeu de chaque côté, avec des pointages variant de 1 à 5. Les pièces *doivent* être utilisées dans l'ordre imposé par la valeur de leur pointage.

La pyramide de pointage comporte deux niveaux, avec neuf ouvertures de forme carrée. Les tubes reposant sur le niveau supérieur voient la valeur de leur pointage doubler. Former une ligne constituée de trois tubes consécutifs (tic-tac-toe) *entièrement insérés* dans les ouvertures double la valeur de tous les tubes de la ligne.

Les robots récupèrent des pièces de jeu à partir de la Base de Récupération et les transportent à la Pyramide. Les pièces de jeu sont disposées sur la Réserve par le Joueur Humain **pendant que le robot est dans la zone neutre**.

Le match se termine au bout de trois minutes, lorsque la première équipe réussit à former un tic-tac-toe - c'est à dire trois tubes consécutifs alignés et insérés complètement, ou lorsqu'il n'y a plus de tube disponible pour les équipes.

Règles

- Un robot ne doit pas blesser un être humain ou, par inaction, porter atteinte à l'intégrité physique d'un être humain.
- Un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par des êtres humains, sauf lorsque ces ordres entrent en conflit avec la Première Règle.
- Un robot doit protéger sa propre existence, tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la Première ou la Deuxième Règle.
- Les robots ne peuvent pas s'étendre au-delà de 18" de leur périmètre.
- Les robots ne doivent pas franchir complètement la ligne médiane, s'ils y restent plus de 5 secondes, ils seront désactivés.
- Les robots ne doivent pas quitter l'aire de jeu, s'ils le font, ils seront désactivés.
- Les robots ne peuvent manipuler qu'une seule pièce de jeu à la fois.
- Les robots ne peuvent récupérer que des pièces depuis la base de récupération, ils ne peuvent pas ramasser les pièces au sol.
- Les tubes doivent être utilisés dans l'ordre imposé par la valeur de leur pointage. Si un robot ne parvient pas à acquérir une pièce, il doit quitter la zone d'équipe et attendre que le joueur humain remplace la pièce sur la base de récupération. Une fois qu'un tube a été transporté dans la zone neutre, il doit être placé sur la pyramide.
- Les tubes qui ne sont pas complètement insérés dans une ouverture peuvent être déplacés ou retirés par l'une ou l'autre des équipes.
- Une école peut adapter ces règles selon ses besoins!

Pénalités

- Un robot entrant dans la zone d'équipe alors que le joueur humain n'est pas sur son tapis de sécurité entraînera une pénalité de 2 points par infraction.
- Un robot qui franchit complètement la ligne médiane reçoit une pénalité de 5 points et sera disqualifié s'il y reste plus de 5 secondes

Pointage

- Les tubes placés uniquement au premier niveau marquent un nombre de points correspondant à la valeur de leur pointage.
- Les tubes placés uniquement au deuxième niveau marquent un nombre de points correspondant au double de la valeur de leur pointage.
- Un tic-tac-toe est marqué par des tubes entièrement insérés dans les ouvertures et qui forment une ligne horizontalement, verticalement, ou diagonalement. Chaque tube de la ligne est marqué une *seconde* fois, doublant ainsi sa valeur.