



PIXOID™

*Incarnez Pixoid,
le petit cube d'énergie !
Échappez-vous le long
des circuits en évitant de
vous faire rattraper par
les méchants Bugs !*



8 BIT BOX™



MATÉRIEL

MATÉRIEL DU JEU



4 tuiles Circuit imprimé



8 tuiles Bord de l'écran



6 tuiles Personnage (Pixoid au recto, et un Bug au verso)

MATÉRIEL DE LA CONSOLE



1 manette par joueur



2 cubes par joueur (de la même couleur que les manettes)



16 cubes neutres

APERÇU ET BUT DU JEU



Grâce à votre manette, déplacez-vous dans le Circuit imprimé. Vous incarnez Pixoid ? Essayez de fuir les Bugs le plus longtemps possible ! Vous incarnez un Bug ? Coordonnez au mieux vos déplacements avec ceux des autres Bugs pour attraper Pixoid le plus vite possible !

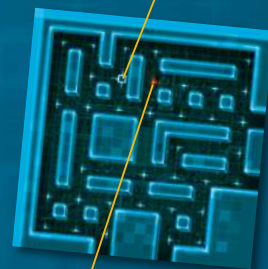
À chaque manche, Pixoid est joué par un joueur différent. Lorsque chaque joueur a joué Pixoid, celui qui a le plus de points de victoire remporte la partie.



ÉLÉMENTS DE JEU

Tuiles Circuit imprimé

Les tuiles Circuit imprimé représentent le labyrinthe dans lequel se déplacent les joueurs. On peut y voir des Pix et des murs. Les Pix sont les petits points blancs (parfois rouges) visibles. Ils symbolisent des emplacements sur lesquels les joueurs peuvent se déplacer. Les Pix de cube Bonus indiquent les emplacements des Bonus, et les Pix rouges sont les positions de départ possibles des joueurs. Les murs eux, ne peuvent pas être traversés.



Pix de cube Bonus

Pix de départ

Tuiles Bord de l'écran

Les tuiles Bord de l'écran servent de cadre pour les tuiles Circuit imprimé. Sur ce cadre se trouve une piste de score permettant de connaître le score de tous les joueurs.



Cubes neutres

Les cubes neutres représentent le nombre de tours auxquels a survécu le joueur incarnant Pixoid. 4 cubes neutres Bonus sont également présents dans le Circuit imprimé en début de partie.



Cubes de couleur

Chaque joueur a deux cubes de sa couleur. L'un sert à rappeler son score sur la piste de score, l'autre sert à montrer sa position dans le Circuit imprimé.



Tuiles Personnage

Ces tuiles servent à indiquer quel joueur joue le rôle de Pixoid, et quels joueurs jouent le rôle des Bugs durant la manche en cours.



ATTENTION

Cette mise en place concerne une partie à 4 joueurs. Pour connaître les détails d'une mise en place d'une partie à 3 joueurs, rendez-vous en page 11.

MISE EN PLACE

1

Assemblez les **tuiles Bord de l'écran** comme indiqué sur l'illustration ci-contre. Les numéros doivent se suivre tout autour du cadre.

2

Placez les **4 tuiles Circuit imprimé** de telle façon qu'elles forment un carré. Faites en sorte que le bord bleu soit continu tout autour des 4 tuiles.

REMARQUE

Ces tuiles sont recto verso, ce qui permet de nombreuses mises en place différentes.

REMARQUE

Placez le plateau de telle sorte que chaque joueur se retrouve face à un côté du plateau.

3

Placez **1 cube neutre** sur chacun des 4 Pix sur chacun des 4 Pix de cube Bonus.

4

Placez les **12 cubes neutres** restants à proximité du Circuit imprimé. Cela constitue la réserve.

8

Pixoid place son deuxième cube sur le Pix de départ de son choix. Puis, l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, les Bugs placent leur deuxième cube sur un Pix de départ encore disponible.

7

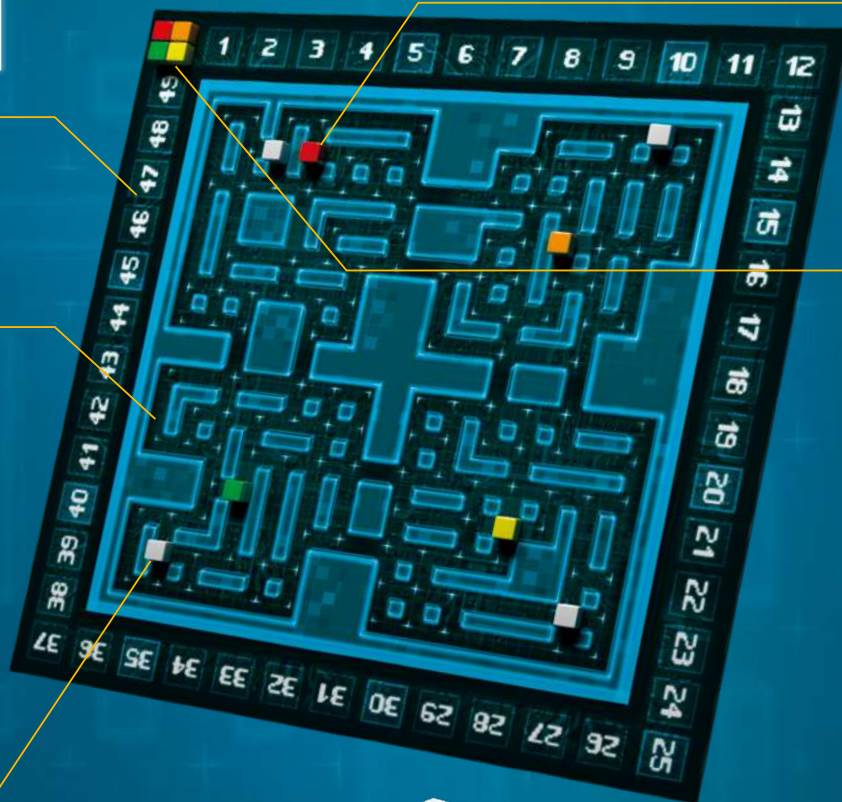
Placez l'un de vos 2 cubes de votre couleur sur la case 0 de la **piste de score**.

6

Le joueur le plus âgé devient Pixoid. Les autres joueurs incarnent les Bugs. Chaque joueur prend la tuile Personnage de sa couleur et la pose devant lui, la face correspondant à son rôle visible.

5

Chaque joueur choisit une couleur, et prend la **manette** ainsi que les **cubes** de cette couleur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles suivantes (pages 6 à 10) décrivent comment jouer une partie standard. Pour une partie courte, rendez-vous en page 10. Chaque joueur va jouer le rôle de Pixoid pendant une manche. Une partie standard se déroule donc en autant de manches qu'il y a de joueurs.

Chaque manche se déroule en 12 tours maximum.

Chaque tour se déroule en 3 phases :

1 PROGRAMMATION SECRÈTE

2 DÉPLACEMENT

3 SCORE



1 PROGRAMMATION SECRÈTE

Chaque joueur indique secrètement sur sa manette la direction dans laquelle il veut se déplacer ainsi que la distance qu'il veut parcourir dans cette direction.

► Indiquez, grâce à la molette de gauche, la direction que vous voulez prendre (haut, bas, gauche ou droite). La flèche que vous laissez visible indique la direction que vous emprunterez durant ce tour.

► Indiquez aussi, grâce à la molette centrale, un chiffre indiquant le nombre de Pix que vous voulez parcourir.

Passez ensuite à la phase de Déplacement.



REMARQUE

Pixoid doit fuir, et les Bugs le pourchassent. Ils se déplacent perpétuellement. C'est pourquoi vous ne pouvez pas choisir la valeur 0 sur la molette centrale. De même, vous ne pouvez pas programmer une direction vers un mur contre lequel vous vous trouvez déjà.

REMARQUE

La molette de droite n'est pas utilisée dans ce jeu.



Les Bugs n'ont pas le droit de communiquer entre eux pour optimiser leur déplacement. **Ils doivent rester silencieux.**

CUBES NEUTRES BONUS

Les cubes neutres Bonus du Circuit imprimé sont des cubes qui, comme leur nom l'indique, accordent un bonus. Seul Pixoid peut les récupérer. Lorsque Pixoid récupère un cube Bonus, il l'ajoute immédiatement aux cubes qu'il a déjà récupérés lors des tours précédents.



Pour obtenir un de ces cubes, le chemin de Pixoid doit passer par le Pix sur lequel est placé un cube. Il récupère alors ce cube qu'il place devant lui. Passer à nouveau sur ce Pix n'accordera plus de bonus, car le cube a déjà été récupéré.

Les Bugs peuvent traverser ou se déplacer sur un Pix avec un cube neutre Bonus. Laissez alors simplement le cube Bonus à sa place. Si un Bug finit son déplacement sur un cube, empilez les cubes.



2 DÉPLACEMENT

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur programmation, révéléz votre manette en la posant le long du côté du plateau vous faisant face. Chaque joueur déplace son personnage selon sa programmation.



Pixoid se déplace toujours en premier, en effectuant son déplacement dans son intégralité si possible. Ensuite, les Bugs se déplacent simultanément, dans l'intégralité de leur déplacement si possible. Si un mur empêche un joueur d'effectuer l'intégralité de son déplacement, le joueur arrête son cube sur le Pix se trouvant contre le mur.

- Si le chemin de Pixoid s'arrête ou passe sur un Pix où se trouve un Bug, passez à Fin de la manche.
- Si le chemin d'un Bug s'arrête ou passe sur un Pix où se trouve Pixoid, passez à Fin de la manche.
- Si plusieurs Bugs veulent terminer leur déplacement sur le même Pix, empilez les cubes des Bugs en question sur ce Pix.

3 SCORE

- Si Pixoid n'a pas perdu après que tous les joueurs ont fini leur déplacement, il prend un cube neutre de la réserve. S'il récupère le dernier cube de la réserve, c'est-à-dire le 12^e, passez à Fin de la manche.
- Si Pixoid n'a pas encore perdu et que la réserve de cubes neutres n'est pas vide, un nouveau tour commence. Reprenez en main vos manettes, et commencez une nouvelle phase de Programmation secrète.

FIN DE LA MANCHE

Il existe deux conditions de fin de manche :



Pixoid récupère le 12^e cube de la réserve.

- Pixoid gagne alors 12 points, plus 1 point par cube Bonus récupéré.
- Les Bugs gagnent 0 point.



Un Bug est parvenu à attraper Pixoid.

- Pixoid gagne 1 point par cube qu'il a récupéré de la réserve, plus 1 point par cube Bonus récupéré.
- Les Bugs gagnent un nombre de points égal au nombre de cubes restant dans la réserve.

EXEMPLE

Pixoid se fait attraper alors qu'il a récupéré 9 cubes de la réserve et 1 cube neutre Bonus. Il marque donc 10 points, et tous les Bugs marquent 3 points (12-9).

Avancez votre cube sur la piste de score du nombre de points remportés durant la manche. Le Bug à gauche de Pixoid devient Pixoid, et Pixoid devient alors un Bug. Les joueurs concernés retournent leur tuile Personnage pour changer de rôle. Remplacez les 4 cubes neutres sur les Pix de cube Bonus. Chaque joueur récupère son cube de couleur présent dans le labyrinthe. Reproduisez l'étape 8 de la mise en place.

À la fin de 4 manches (à 4 joueurs), ou 3 manches (à 3 joueurs), tous les joueurs ont incarné une fois Pixoid. **Passer alors à Fin de la partie.**



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont incarné une fois Pixoid.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. S'il y a égalité entre les joueurs en tête, ces joueurs se partagent la victoire.



VARIANTE PARTIE COURTE

Dans une partie courte, vous ne jouerez qu'une seule manche. Utilisez les règles standards (pages 6 à 10) tout en incluant ces quelques points de règles :

- ▶ **Lors de la mise en place, ignorez l'étape 7.** Remettez le cube en question dans la boîte. La piste de score ne sera pas utilisée.
- ▶ **La partie s'arrête à la fin de la première manche, un seul joueur incarne Pixoid durant la partie :**
 - + Pixoid doit parvenir à obtenir 12 cubes neutres. La provenance de ces cubes (de la réserve à la fin de chaque tour ou bien du Circuit imprimé) n'importe pas. S'il obtient son 12^e cube neutre, il remporte immédiatement la victoire. Les Bugs ont perdu.
 - + Si un Bug est parvenu à attraper Pixoid avant qu'il n'ait récupéré son 12^e cube, les Bugs remportent tous la victoire.

VARIANTE 3 JOUEURS

Pour jouer une partie avec 3 joueurs, jouez avec les règles standards (pages 6 à 10), tout en incluant ces quelques points de règles :

Lors de la Mise en place, suivez ce point supplémentaire :

- 5 Le joueur à gauche de Pixoid prend une seconde manette encore inutilisée, ainsi qu'un cube de la même couleur. Il place ce cube sur le dernier Pix de départ disponible.

Lors de la Programmation, suivez ces points :

- 1 Le joueur qui a deux manettes programme les déplacements de deux Bugs sur les manettes correspondantes.
- 2 La phase de Déplacement se déroule de la même manière qu'avec les règles standards.
- 3 À la fin de la phase de Score, le joueur qui a deux manettes passe sa seconde manette à l'autre joueur incarnant un Bug.
- 4 Lors du tour suivant, ce sera lui qui contrôlera le Bug de la couleur de cette manette. Ainsi, à chaque tour, ce troisième Bug est contrôlé alternativement par les deux joueurs incarnant les Bugs.

CRÉDITS

Auteurs : Frank Crittin & Grégoire Largey

Illustrateur : Djib

Chef de projet et rédacteur : Xavier Taverne

Développement : Timothée Simonot

Graphiste : Frédéric Derlon

Relecteur : Alain Wernert



RÉSUMÉ

Matériel du jeu

- ▶ 4 tuiles Circuit imprimé
- ▶ 8 tuiles Bord de l'écran
- ▶ 1 tuile Personnage par joueur



Matériel de la console

- ▶ 1 manette par joueur
- ▶ 2 cubes par joueur (1 seul pour une partie courte)
- ▶ 16 cubes neutres



Déroulement de la partie

1 Programmation secrète

Direction + chiffre (sauf 0)



2 Déplacement

Pixoid se déplace en premier, puis les trois Bugs simultanément.



3 Score

Si Pixoid n'a pas été attrapé durant le tour, il récupère 1 cube de la réserve.

Partie standard

S'il récupère le dernier cube de la réserve, la manche prend fin.

Partie courte

S'il récupère son 12^e cube (les cubes Bonus y compris), la partie prend fin.

Fin de la manche

(partie standard uniquement)

- ▶ Pixoid gagne un nombre de points égal au nombre de cubes récupérés de la réserve plus 1 point par cube neutre Bonus récupéré.
- ▶ Les Bugs gagnent chacun un nombre de points égal au nombre de cubes restant dans la réserve.
- ▶ Un joueur n'ayant pas encore incarné Pixoid devient Pixoid pour la prochaine manche.

Fin d'une partie standard

Le joueur ayant le plus de points après que tous les joueurs ont incarné Pixoid gagne la partie.

Fin d'une partie courte

Pixoid gagne la partie s'il récupère son 12^e cube **ou** les Bugs gagnent s'ils attrapent Pixoid avant qu'il n'ait 12 cubes.

8BITBOX™

