

SIX BEARS – Règles

CARACTÉRISTIQUES

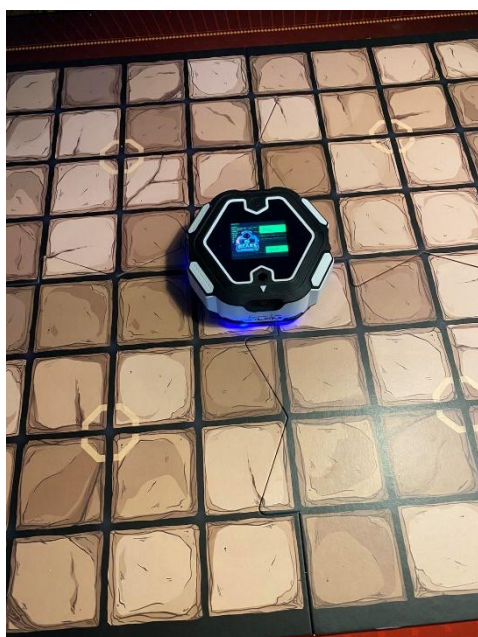
Type de jeu : Mémoire
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Durée : 5 à 10 minutes

Le "6 Bears Tournament" est le tournoi ultime où deux compétiteurs s'affrontent pour le titre de Maître du Hacking, un sport devenu mondialement populaire dans un futur proche. Ce tournoi est diffusé dans le monde entier, avec des foules immenses et des millions de spectateurs en ligne, tous rivés à leurs écrans pour suivre les exploits de leurs joueurs favoris.

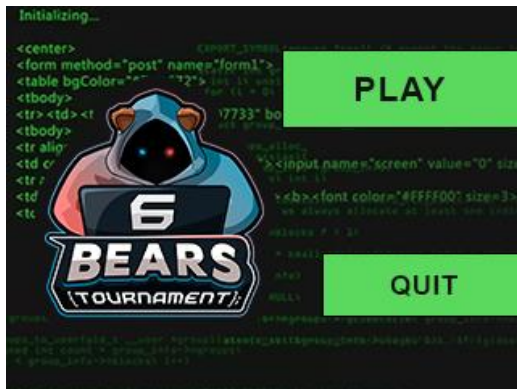
Chaque joueur incarne un ours cybernétique dans une arène virtuelle hautement technologique. Ces ours ne sont pas des créatures ordinaires : ce sont des intelligences artificielles avancées, programmées pour pirater les systèmes les plus évolués. Ces avatars d'ours symbolisent la force brute et la précision nécessaires pour déjouer les codes ennemis tout en protégeant les leurs.

MISE EN PLACE

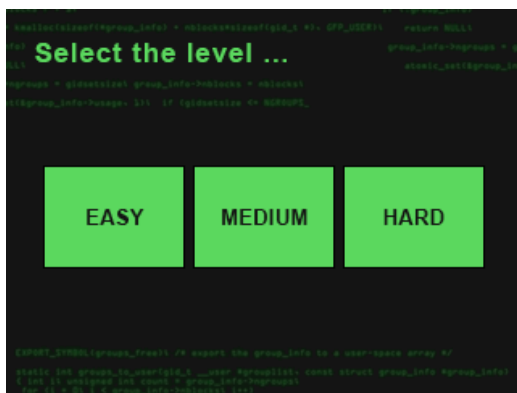
Placez OLEM au centre du plateau de jeu composé de quatre pièces.



Lancez le jeu sur le robot.



Choisissez votre niveau de difficulté : **Facile**, **Moyen** ou **Difficile**.



Vous recevez un rappel de placement OLEM :



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les deux joueurs jouent à tour de rôle. Voici comment se déroule une partie :

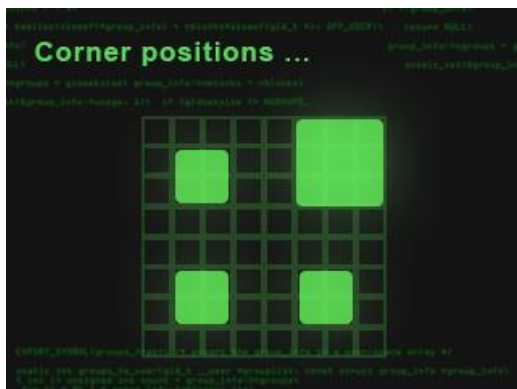
Mode **facile** : 4 mouvements pour atteindre l'un des quatre coins marqués par ce symbole sur le plateau de jeu à partir de la position centrale :



Mode **moyen** : 6 mouvements pour atteindre 1 des 7 points d'arrivée possibles à partir d'un emplacement décalé.

Mode **difficile** : 8 mouvements pour atteindre 1 des 7 points d'arrivée possibles :

Sur les 4 emplacements marqués décrits ci-dessus, plus 3 emplacements supplémentaires autour de l'un des 4 emplacements que l'application proposera :



- Le premier joueur propose une direction en passant sa main devant l'un des capteurs situés sur les côtés de l'OLEM (le capteur situé au-dessus n'est pas une direction possible), tandis que le deuxième joueur détourne le regard afin de ne pas voir la séquence saisie.

Le premier joueur répète cette action en s'assurant que les directions données amènent OLEM à l'une des positions finales (4 ou 7 options selon le mode de jeu). OLEM validera la séquence ou demandera de la refaire afin de s'assurer qu'elle aboutit à l'une des positions finales correctes.



- Le deuxième joueur entre alors sa séquence, tandis que le premier joueur détourne le regard pour ne pas voir la séquence.

Le premier joueur doit ensuite deviner la séquence du deuxième joueur en passant sa main devant l'un des capteurs latéraux autant de fois que nécessaire, en fonction du niveau de difficulté du jeu.

Pour chaque direction et chaque emplacement corrects dans la séquence, une coche verte s'affiche. 

Pour chaque direction correcte mais dans un emplacement incorrect dans la séquence, un cercle jaune s'affichera. 

Pour chaque direction incorrecte et emplacement incorrect dans la séquence, une croix rouge s'affichera. 

- Exemple d'une séquence dans le mode de jeu difficile :



- Le jeu se poursuit avec les deux joueurs qui, à tour de rôle, devinent la séquence de leur adversaire.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur devine la bonne combinaison.

