

R-O-B-O-T

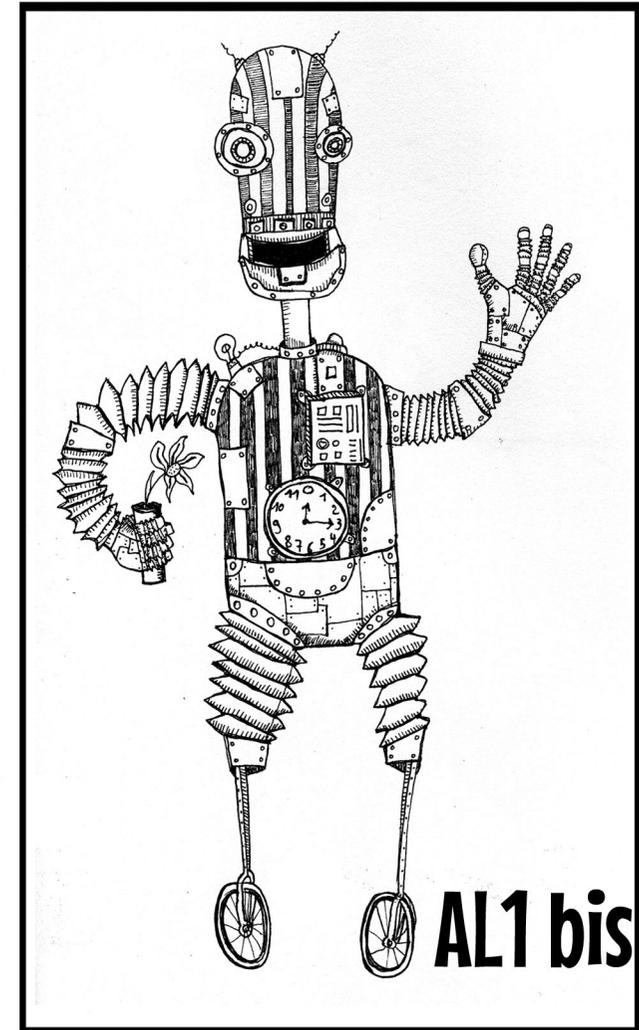
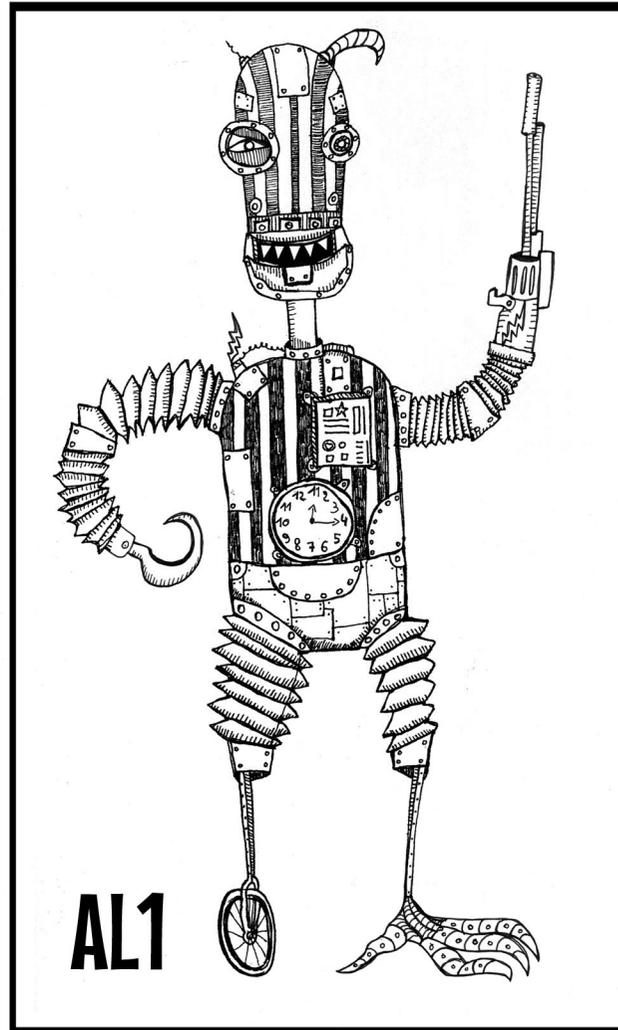
Carnet de jeux
et dessins

Racagnac Productions



Le Robot transformé

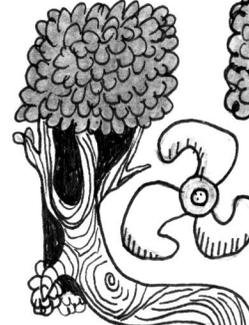
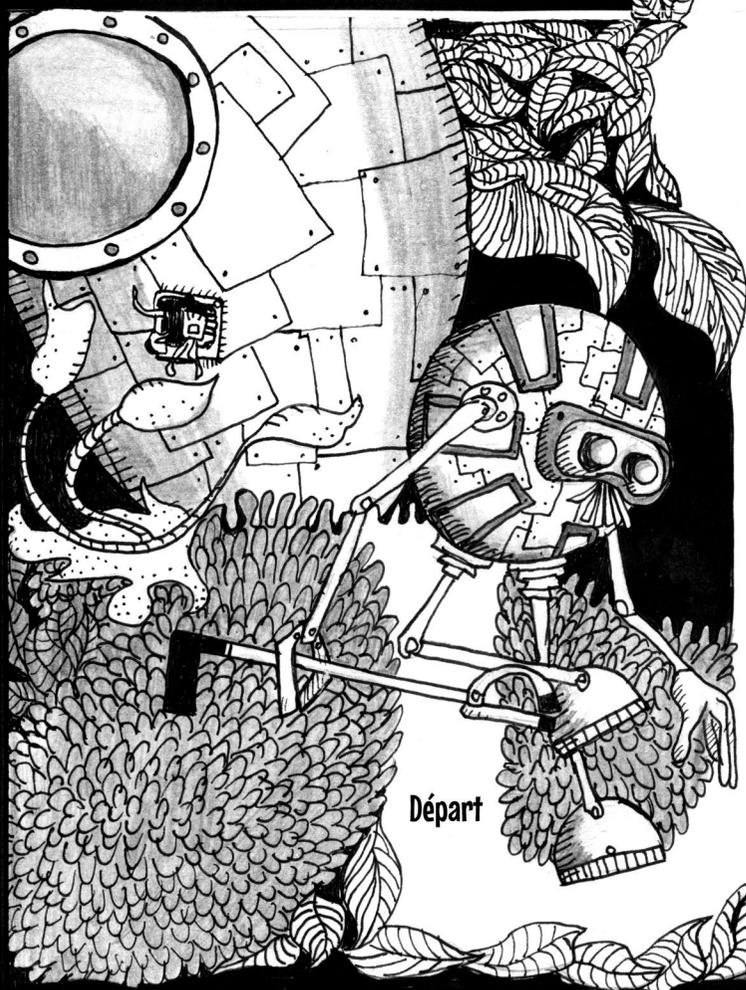
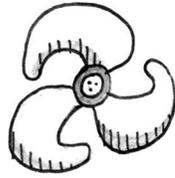
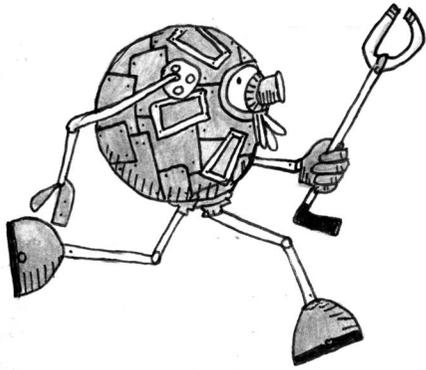
Quelqu'un a transformé le robot AL1, qui était une infecte machine de guerre, en un robot pacifique. Retrouve les 10 changements qui ont été effectués sur le robot.



LE LABYRINTHE INFERNAL

Même pas peur!!!

Ramène la pince à son propriétaire en traversant la jungle.
Évite les robots-crabs et ramasse au passage l'hélice,
le canif et un peu d'huile.

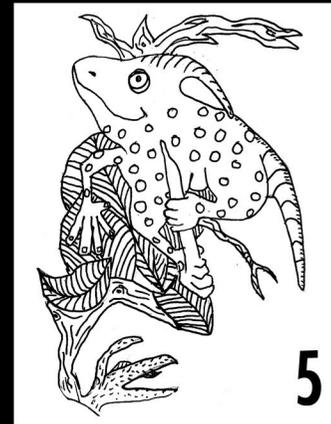
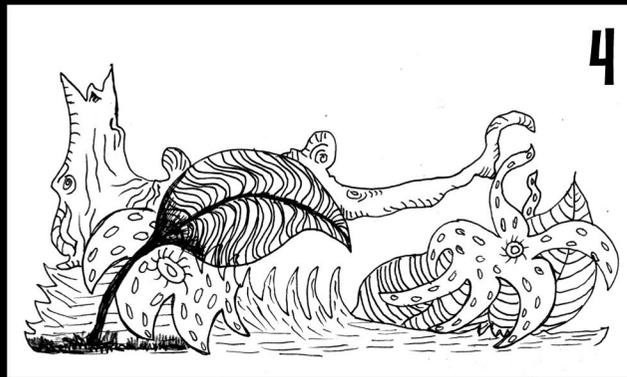
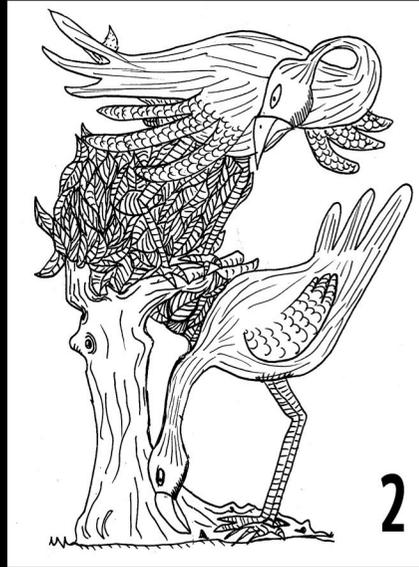


LA NUIT DE L'EFFROI

Le Robot RV58 est terrifié. C'est la nuit sur la planète inconnue et les ombres qui s'agitent autour de lui semblent menaçantes.

Aide le en retrouvant à quoi correspond chaque silhouette effrayante et écris le bon numéro à côté.
Quand tu as fini, tourne la page!

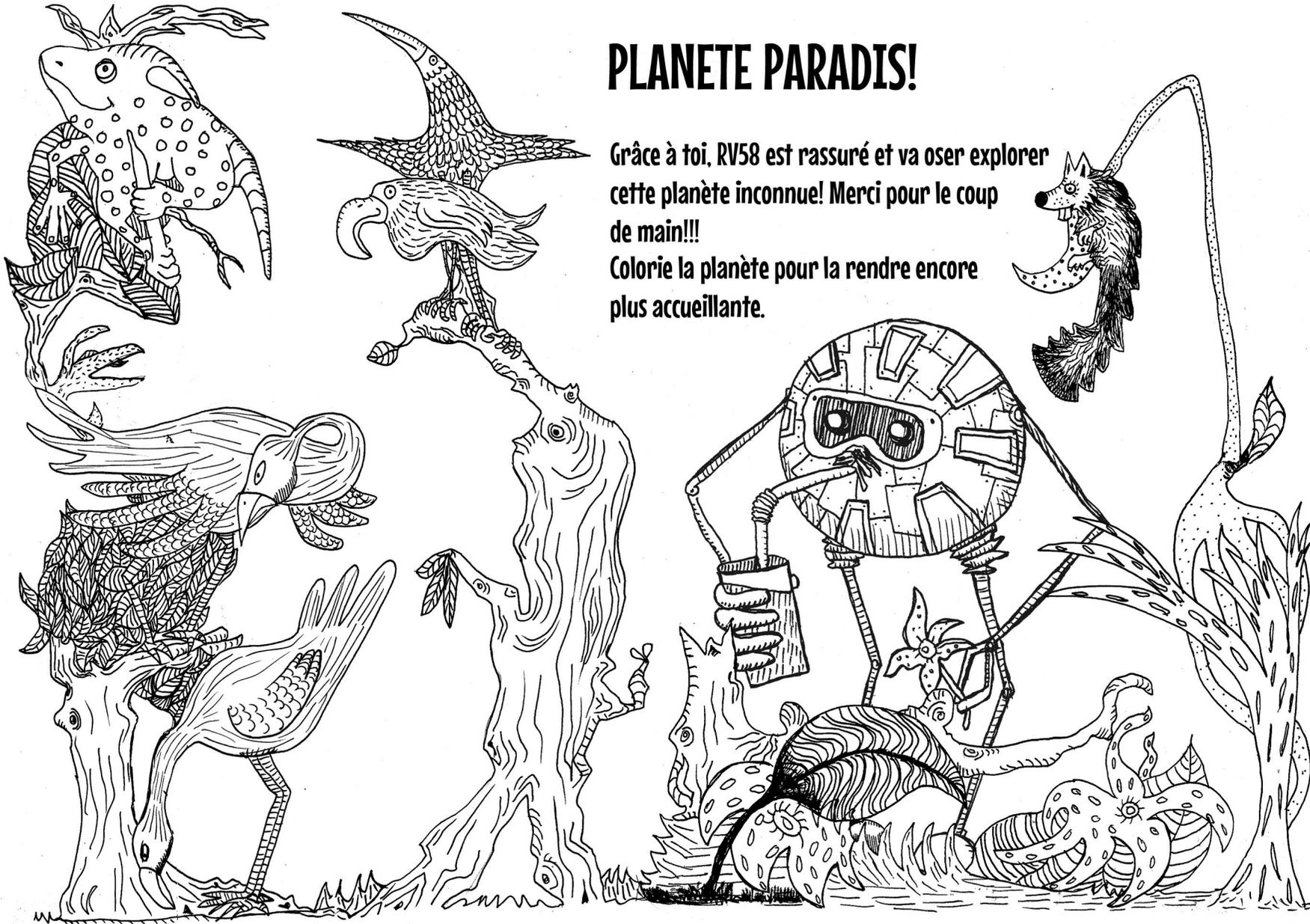




PLANETE PARADIS!

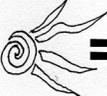
Grâce à toi, RV58 est rassuré et va oser explorer
cette planète inconnue! Merci pour le coup
de main!!!

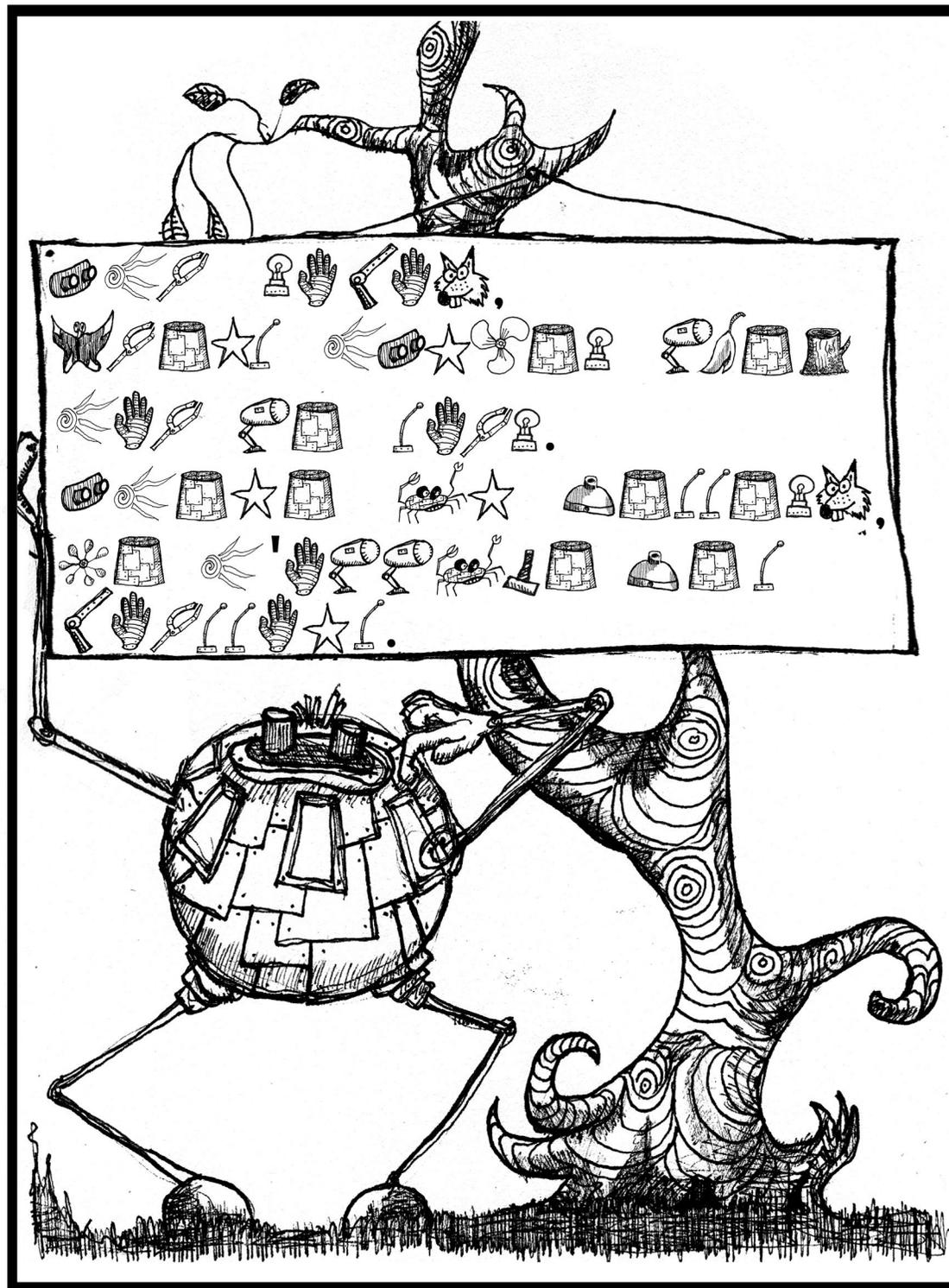
Colorie la planète pour la rendre encore
plus accueillante.



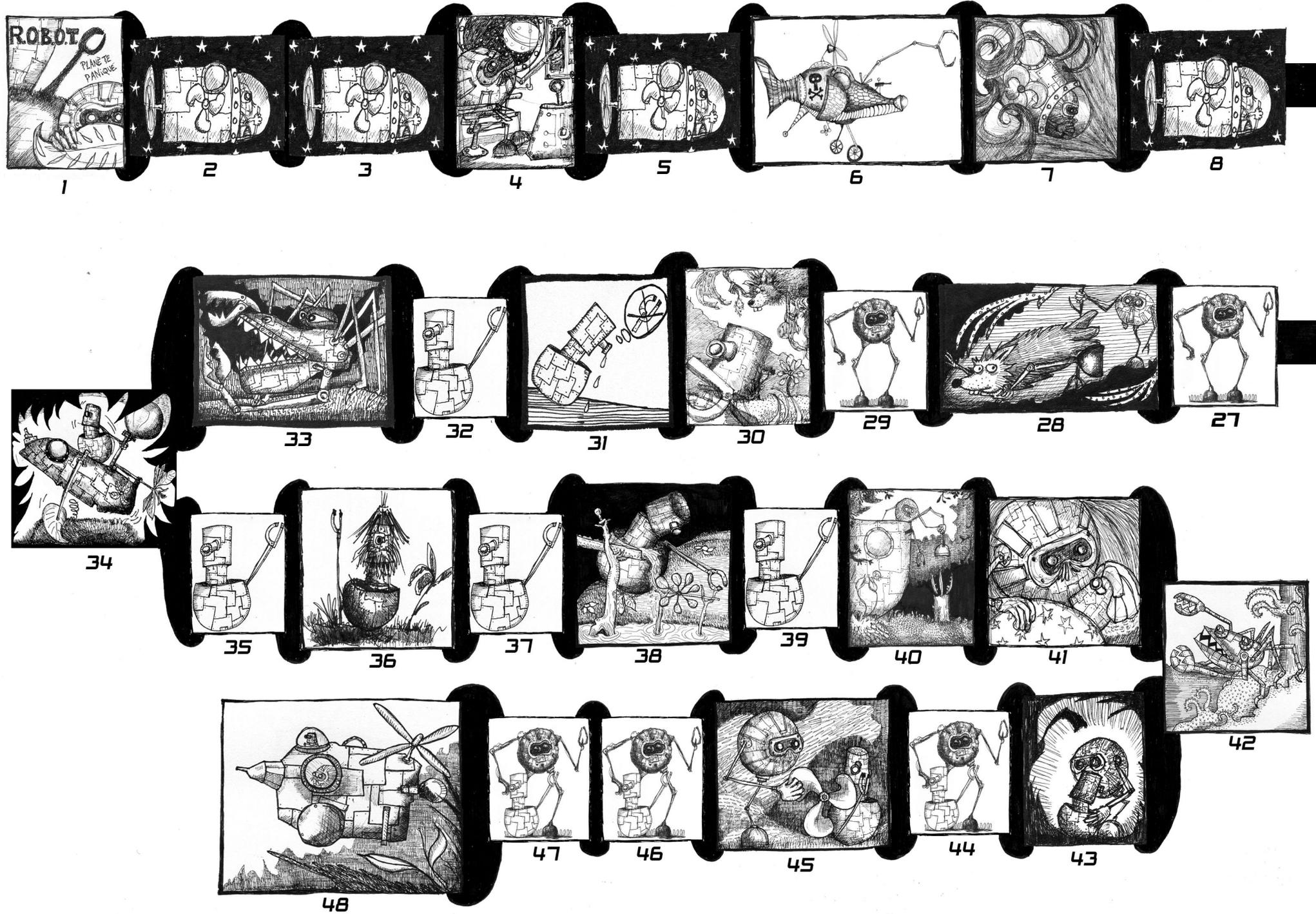
LE MESSAGE MYSTERIEUX

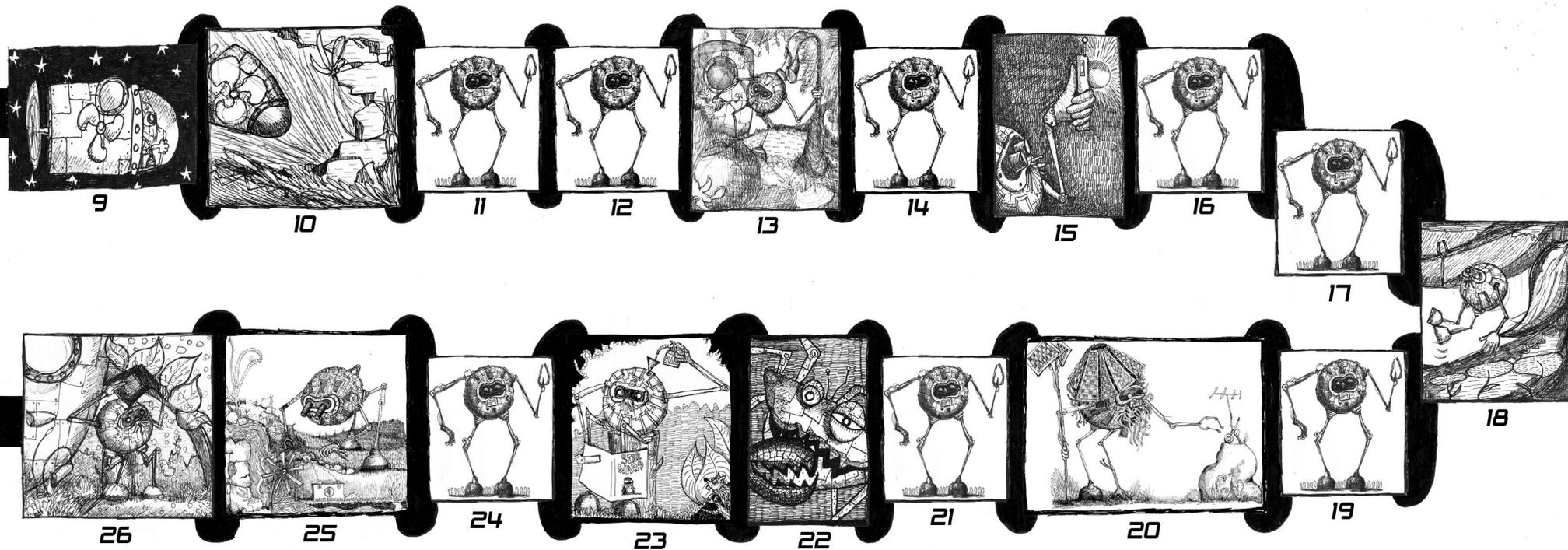
Le robot RV58 a trouvé un mystérieux message accroché à un arbre. Que dit-il? Est-ce une menace, une déclaration de guerre, des insultes? Aide RV58 à le traduire à l'aide du code ci-dessous.

	=a		=j		=s
	=b		=k		=t
	=c		=l		=u
	=d		=m		=v
	=e		=n		=w
	=f		=o		=x
	=g		=p		=y
	=h		=q		=z
	=i		=r		



PLANETE PANIQUE : JETTE LE DE ET PARS A L'AVENTURE!!!



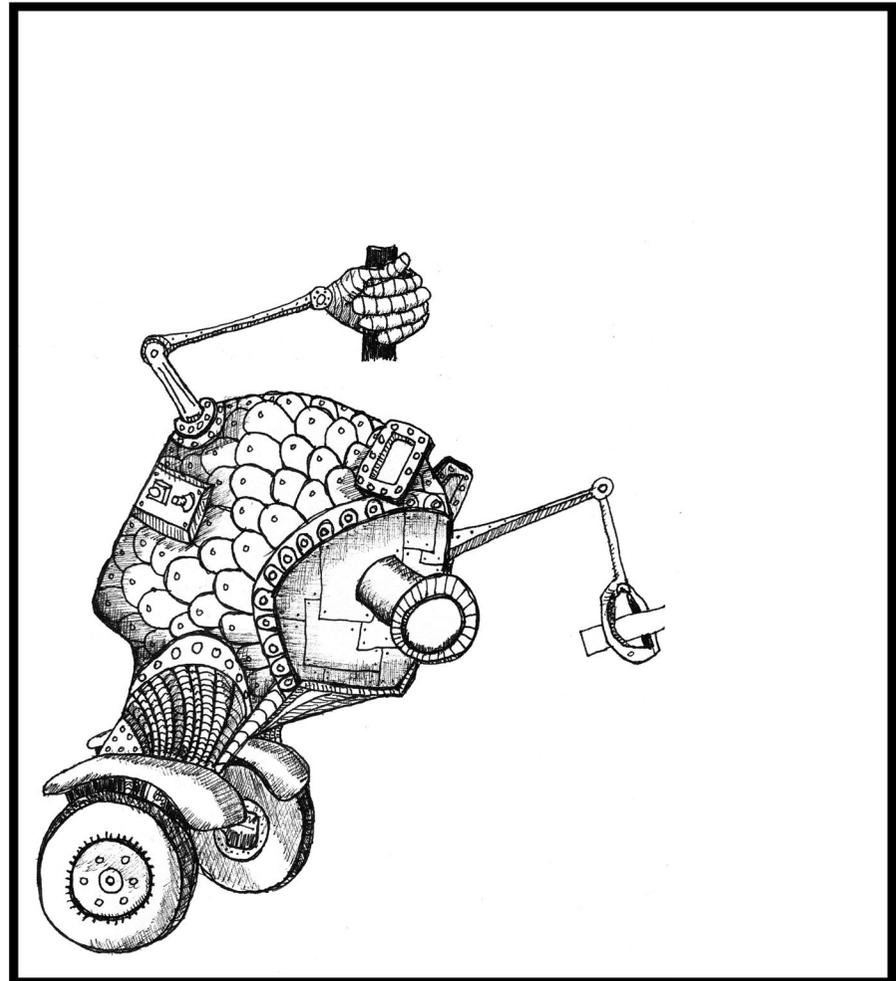
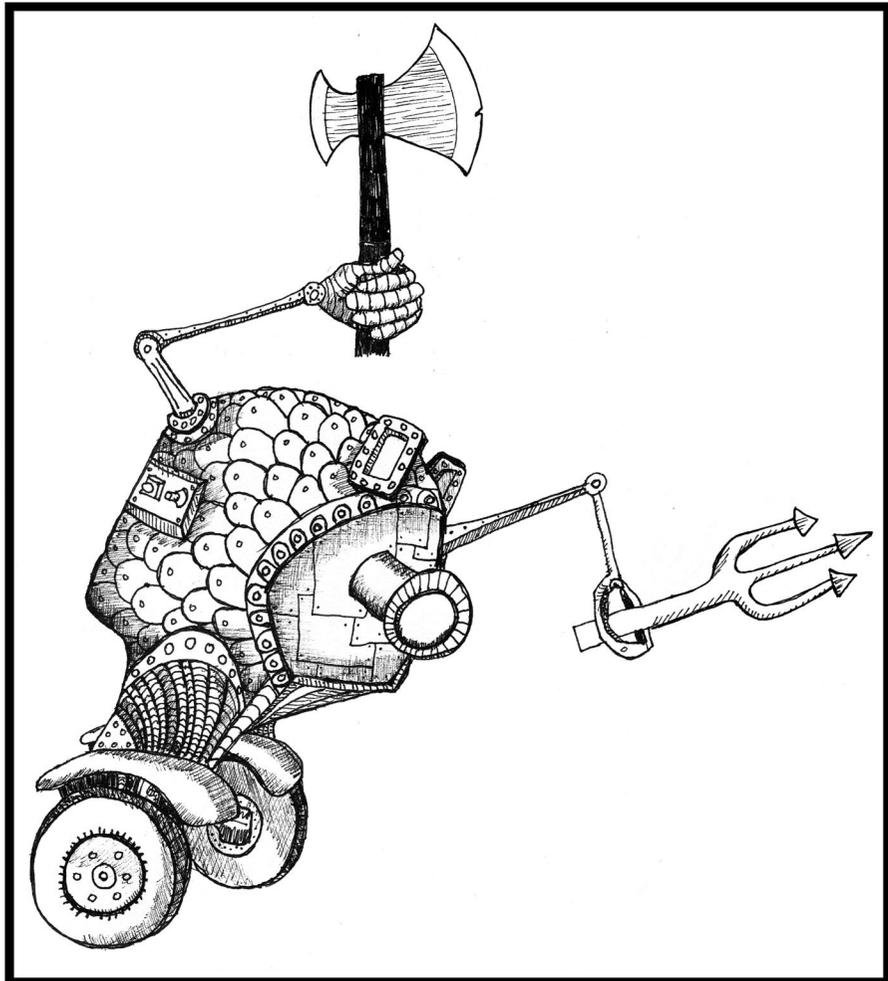


1. Départ: Pose ton pion et jette le dé. C'est parti!
4. Mise en marche du pilote automatique, avance d'une case.
6. Des pirates!!! Recule d'une case pour te cacher.
7. Tempête magnétique! Tu perds le contrôle, -1 au prochain lancer de dé.
10. Crash sur une planète inconnue, passe un tour.
13. Même pas peur, tu pars à l'aventure! +2 au prochain lancer de dé.
15. Ta radio est cassée, va pleurer dans un coin et recule d'une case.
18. Une chute accidentelle t'a fait découvrir un raccourci, rejoue.
20. Tu pourrais sur cette planète depuis trop longtemps, Tu as besoin d'un bon nettoyage. Passe un tour pour te décrasser.
22. Nom d'un fusible, il y a des robots-crabes sur cette planète!!! La peur te ralentit, -1 au prochain lancer de dé.
23. Une petite pause te redonne du courage. +2 au prochain lancer de dé.
25. Tu construis un moulin à eau qui te permet de recharger tes batteries grâce à l'électricité qu'il produit. Bravo! Rejoue.
26. Nom d'un boulon, voilà qu'il neige! Recule d'une case pour t'abriter.
28. Un animal étrange a volé ta jambe. Tu passes un tour pour aller la récupérer.

30. Tu n'es pas seul sur cette planète. La peur te ralentit, -1 au prochain lancer de dé.
31. Ta pince a disparu!!! Va pleurer dans un coin et recule d'une case.
33. Nom d'une burette d'huile, il y a des robots-crabes sur cette planète! La peur te ralentit, -1 au prochain lancer de dé.
34. Tu te casses la figure au décollage!!! Passe un tour pour te soigner.
36. Tu pourrais sur cette planète depuis trop longtemps. Tu as besoin d'un bon nettoyage. Passe un tour pour te décrasser.
38. Tu construis un moulin à eau qui te permet de recharger tes batteries grâce à l'électricité qu'il produit. Bravo! Rejoue.
40. Tu construis un piège pour capturer une chose inconnue. Cela prend du temps, il y a mieux à faire, passe un tour.
41. Tu soignes un inconnu, belle action! Allez, rejoue, tu l'as bien mérité!
42. Nom d'un Racagnac, Il y a des robots-crabes sur cette planète! La peur te ralentit, -1 au prochain lancer de dé.
43. Un calin, ça fait du bien! Rejoue.
45. Une hélice! Voilà qui pourrait être utile!!! Surtout ne la perds pas et avance d'une case.
48. BRAVO!!! Tu as gagné! Tu as réussi à décoller, et avec un super copilote en plus! Tu vas pouvoir silloner l'espace et vivre de nouvelles aventures.

Le Robot Transformé 2

Le robot LNA 22 est devenu complètement fou!
Sers-toi de ton crayon et de ton imagination pour le réparer.
Il doit devenir inoffensif et utile.



Colorie!

