

Alex Randolph
ROBOT SFRENATI
per qualsiasi numero di giocatori

Contenuto

4 tavolieri stampati su ambo i lati
1 pezzo quadrato in plastica
4 Robot di diverso colore
17 gettoni obbiettivo di forma circolare
4 gettoni quadrati nei colori dei robot
1 clessidra da circa 1 minuto
il regolamento

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta staccare con attenzione i gettoni dalla fustella.

- Unire i 4 tavolieri col lato che si preferisce e con i 4 buchi verso il centro (ci sono 96 modi per farlo) e fissarli con il pezzo in plastica.
- Porre i 4 robot in 4 spazi qualsiasi del tavoliere, ma non dove sono stampati i simboli colorati.
- Mettere il gettone quadrato del corrispondente colore sotto ogni robot.
- Piazzare coperti sul tavolo i gettoni circolari e mescolarli.
- Mettere la clessidra accanto al tavoliere.
- Prendere un gettone e piazzarlo sopra il pezzo centrale. Ora la partita può iniziare.

Obbiettivo

In ogni round l'obbiettivo è guadagnare il gettone. Una casella sul tavoliere, la **casella obbiettivo**, ha lo stesso colore e lo stesso simbolo del gettone pescato. Lo scopo è capire come il robot di quel colore, il **robot attivo**, possa raggiungere quel punto. Il giocatore che ci riesce nel minor numero di mosse si aggiudica il gettone... e chi guadagna più gettoni vince la partita!

Programmare il movimento dei robot

All'inizio di ogni turno i robot si muovono soltanto nella mente dei giocatori; in altri termini ogni giocatore cerca di immaginare la via più breve per raggiungere la casella obbiettivo, ma senza muovere materialmente i pezzi. I robot si muovono verticalmente od orizzontalmente nella direzione decisa dal giocatore, ma non sono dotati di freni! Ciò significa che, una volta messo in movimento, il robot non si può fermare finché non incontra un ostacolo. Gli ostacoli sono il bordo del tavoliere, le mura disegnate sul tavoliere, il pezzo centrale e gli altri robot.

Quando un robot incontra un ostacolo si può fermare oppure può rimbalzare ad angolo retto (verso destra o verso sinistra, a scelta del giocatore) finché non incontra un nuovo ostacolo, e così via.

Ogni movimento di un robot fino al prossimo ostacolo che incontra, conta come 1 mossa.

Svolgimento di un turno

- Un turno inizia quando un giocatore pesca un gettone e lo pone sul pezzo centrale.
- Poi ogni giocatore cerca di immaginare come il robot attivo (quello del colore del gettone) possa raggiungere la casella obbiettivo indicata dal gettone nel minor numero possibile di mosse. E' consentito, ed in molti casi necessario, muovere anche altri robot, in modo da poterli sfruttare come ostacoli. Anche gli spostamenti degli altri robot vanno naturalmente considerati come mosse (*vedere l'esempio 1 nella seconda pagina del regolamento tedesco*).

- Se il gettone pescato è il “vortice cosmico” (che è di tutti e 4 i colori), qualsiasi robot può essere considerato attivo e condotto alla casella obbiettivo.
- In ogni caso è necessario che il robot attivo compia almeno un rimbalzo. Se cioè la sua posizione gli consente di raggiungere la casella obbiettivo con una sola mossa, è necessario trovare un modo alternativo che comporti almeno un rimbalzo (*vedere l'esempio 2 nella seconda pagina del regolamento tedesco*).
- Quando un giocatore ritiene di aver individuato una soluzione, dichiara il numero di mosse necessarie e gira la clessidra.
- Gli altri giocatori hanno un minuto di tempo per effettuare una nuova dichiarazione. Non c'è un ordine prestabilito per effettuare le dichiarazioni e i giocatori possono anche farne più di una, compreso il giocatore che ha effettuato la prima. Le dichiarazioni che si susseguono sono generalmente via via più basse, ma è consentito anche effettuarne di uguali o superiori a quelle di un altro giocatore (per esempio se si ritiene di impossibile realizzazione una dichiarazione precedente). Dal momento però che un giocatore ha effettuato una dichiarazione, può poi farne solo di più basse.
- Quando la clessidra si esaurisce, il giocatore che ha effettuato la dichiarazione più bassa muove i robot contando le mosse a voce alta. Se il numero di mosse risulta pari o inferiore alla sua dichiarazione, ottiene il gettone in palio ed il round finisce. Se fallisce, i robot vengono riposizionati nelle caselle di partenza (indicate dai gettoni quadrati) e il turno passa al giocatore che aveva effettuato la dichiarazione immediatamente più alta. Se anche il secondo giocatore fallisce, il turno passa al terzo e così via finché un giocatore riesce a rispettare la propria dichiarazione. Se nessuno ci riesce il gettone viene rimosso e rimescolato con gli altri e si inizia un nuovo turno. In caso di pari dichiarazione, ha la precedenza il giocatore in svantaggio (quello che ha meno gettoni); in caso di ulteriore parità ce l'ha chi aveva effettuato per primo la sua dichiarazione.
- Non appena un turno si conclude, un altro può iniziare: i gettoni quadrati vengono posti sotto i robot nelle nuove posizioni, si pesca un gettone, lo si piazza al centro, e così via.

Fine del gioco

Se si gioca in 2 la partita finisce quando un giocatore ha conquistato 8 gettoni; in 3 basta vincerne 6, in quattro 5; se invece si è in più di 4, si continua fino a che tutti i gettoni sono stati assegnati.

Naturalmente i giocatori possono anche decidere diversamente in base al tempo a disposizione, ma è necessario farlo prima di iniziare la partita!

Nota: La maggior parte delle posizioni può essere risolta in meno di 10 mosse, ma in alcuni casi può accadere che la soluzione sia più difficile. Si tratta di posizioni molto interessanti, ma che nel corso di una normale partita possono essere frustranti. Vi consigliamo quindi di girare comunque la clessidra se, dopo 4 o 5 minuti, nessuno ha ancora effettuato la prima dichiarazione. Se esaurito il tempo nessuno ha ancora individuato la soluzione, rimescolate i gettoni e pescatene uno nuovo.

Esempio 1 (vedi regole originali)

Il robot attivo è il verde, ma viene mosso prima il rosso per poterlo sfruttare come ostacolo.

Esempio 2:

Il robot verde potrebbe muovere direttamente sulla sua casella obbiettivo, ma ciò non è consentito. E' necessario quindi trovare un'altra soluzione che preveda almeno un rimbalzo. Nella figura viene evidenziato tale percorso; notate come sia consentito passare attraverso il proprio gettone quadrato che non costituisce ostacolo.

Variante agonistica

Se si gioca agonisticamente (per es. in torneo) suggeriamo che in caso di pari dichiarazione abbia sempre la precedenza chi l'aveva effettuata per primo.