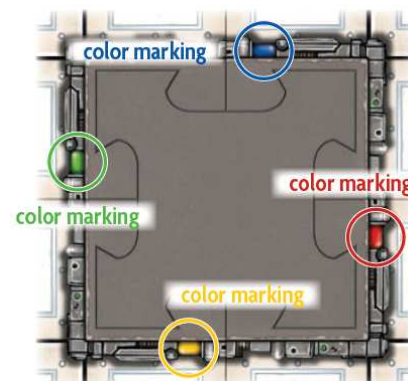


RICOLCHET ROBOTS

di Alex Randolph, per qualunque numero di giocatori

MATERIALE

- 8 sezioni di tabellone stampate su entrambi i lati
- 1 pezzo centrale per connettere 4 sezioni di tabellone
- 4 robots (rosso, verde, blu e giallo)
- 4 segnalini marcatori quadrati dello stesso colore dei robots (rosso, verde, blu e giallo)
- 16 gettoni obiettivo rotondi con diversi simboli (4 di ogni colore, rosso, verde, blu e giallo)
- 1 gettone obiettivo rotondo "vortice multicolore"
- 1 clessidra da 1 minuto circa
- 1 robot argento con il corrispondente segnalino marcatore quadrato per la variante "Robot Argento"



PREPARAZIONE

Nota: prima della prima partita, spingete fuori i gettoni dal cartoncino con particolare attenzione.

Prendete le sezioni per assemblare il tabellone di gioco. Un tabellone valido consiste di 4 sezioni con 4 differenti contrassegni colorati (rosso, verde, blu e giallo). Ci sono 1536 differenti combinazioni possibili. Gli angoli forati delle sezioni devono sempre essere rivolti verso il centro; poi si connettono le sezioni col pezzo centrale. Le rimanenti 4 sezioni non sono necessarie e vanno rimesse nella confezione.

Nota: per le prime partite, raccomandiamo di non usare le sezioni con le barriere colorate diagonali.

Mescolate i 17 gettoni obiettivo (16 con i simboli + 1 con il "vortice multicolore") e metteteli coperte accanto al tabellone.

Piazzate la clessidra facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. I gettoni obiettivo rappresentano 17 differenti spazi obiettivo, ognuno dei quali è presente solo una volta nel tabellone. Mettere i 4 robots in 4 qualsiasi caselle del tabellone non marcate da un simbolo obiettivo. Poi mettetevi i 4 segnalini marcatori sotto i relativi robots.

INTRODUZIONE

L'obiettivo del gioco è collezionare un certo numero di gettoni obiettivo. Per ottenerli, dovete muovere il robot nel corrispondente spazio obiettivo nel minor numero di mosse possibili rispetto agli altri giocatori. La particolarità è che la soluzione la dovete prima trovare nella vostra mente!

SVOLGIMENTO

All'inizio del giro, si gira un gettone obiettivo e lo si pone nel pezzo centrale del tabellone. Ogni gettone obiettivo mostra uno spazio obiettivo stampato nel tabellone e c'è ne uno solo. Se il corrente spazio obiettivo ha il colore di uno dei robots, dovete muovere il robot di quel colore su quello spazio obiettivo. Se lo spazio obiettivo è il "vortice multicolore" potete muovere uno qualunque dei robots sullo spazio del "vortice multicolore". **Per portare il robot nello spazio obiettivo, potete anche muovere qualunque degli altri robots.** Per ottenere questo i robots corrono nel tabellone, ma solo nella vostra mente; ogni giocatore prova a portare il robot designato nello spazio obiettivo nel minor numero di mosse possibile senza effettivamente muoverlo nel tabellone.

MOVIMENTO DEI ROBOTS

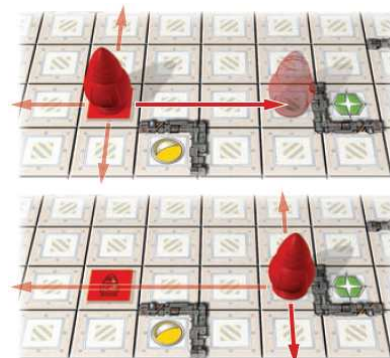
I robots possono muovere in qualunque direzione, ma solo orizzontalmente o verticalmente e non hanno "freni". Una volta che il robot si mette in moto, si muove dritto, non può cambiare direzione e non si ferma finché non trova un ostacolo nella sua direzione. Gli ostacoli sono gli altri robots, i muri, la zona centrale e i bordi del tabellone.

Ogni volta che un robot incontra un ostacolo, il suo movimento conta una mossa.

Se un robot incontra un ostacolo, può fermarsi o fare un'altra mossa. Se fa un'altra mossa, continua fino a che incontra un nuovo ostacolo, dove, può ancora fermarsi o continuare a muoversi, e così via.

Dettagli importanti:

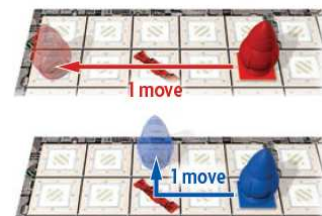
- Se un giocatore pianifica di muovere altri robots, per usarli come ostacolo o toglierli dal percorso, le mosse di questi robots vanno conteggiate. Nel fare così, un robot può fermarsi su un ostacolo, "aspettare" che gli altri robots muovano e poi ripartire.
- Nella sua strada per l'obiettivo, un robot deve almeno per una volta fare una deviazione (per esempio cambiare la direzione di 90°) dopo una mossa. **Se un robot può muovere direttamente su uno spazio obiettivo senza deviazioni, deve trovare un'altra strada per raggiungere quel obiettivo.**



LE BARRIERE COLORATE

Quattro sezioni del tabellone hanno delle barriere diagonali colorate come caratteristiche speciali. Se un robot arriva in uno spazio con una barriera del suo stesso colore, semplicemente la attraversa. I robots degli altri colori invece cambiano direzione. Un robot non può fermarsi in uno spazio che ha una barriera colorata, ma muove verso l'ostacolo successivo. L'intero movimento conta come una mossa, non importa se il robot attraversa la barriera o subisce una deviazione.

Importante: Non è permesso ad un robot, a causa di un adiacente ostacolo, terminare su uno spazio con una barriera colorata



FARE UNA DICHIARAZIONE

Quando un giocatore ritiene di avere la soluzione, può dichiarare il numero di mosse che pensa siano necessarie, per esempio “9”. Questo significa che dichiara che per lui necessitano 9 mosse per portare il robot dalla sua posizione di partenza allo spazio obiettivo. Il primo giocatore a fare la dichiarazione gira la clessidra. Ora, gli altri giocatori hanno circa un minuto per fare le loro dichiarazioni; possono essere dello stesso numero del primo giocatore, ma anche un numero minore o maggiore. Qualunque giocatore può migliorare la sua dichiarazione (meno mosse), ma non dichiarare un numero maggiore.

VERIFICARE LA SOLUZIONE

Quando il tempo della clessidra scade, **il giocatore che ha dichiarato il numero più basso inizia**. Ora effettivamente può muovere i robots e provare che può raggiungere lo spazio obiettivo nel numero di mosse dichiarato. Muove i robots contando le mosse così tutti i giocatori possono controllare. Se riesce a portare il robot previsto nello spazio obiettivo nel numero di mosse dichiarato o in meno, ottiene il gettone obiettivo posto nel centro del tabellone.

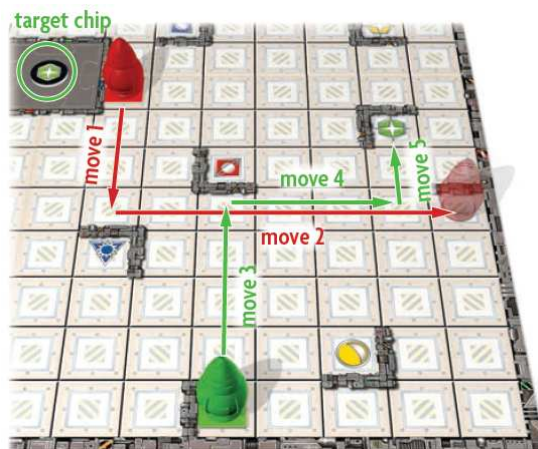
Se fallisce, riporta i robots nelle posizioni iniziali segnati dai loro marcatori. Se più giocatori dichiarano lo stesso numero, avranno il loro turno seguendo l'ordine delle dichiarazioni. Altrimenti, il primo giocatore con la dichiarazione più alta successiva è di turno.

Si procede in questo modo finché il gettone obiettivo non viene assegnato.

Se nessun giocatore ha successo, il gettone obiettivo non viene assegnato e viene rimescolato con i rimanenti gettoni obiettivo da assegnare.

Dopo che la soluzione è stata verificata, il giro corrente termina, si spostano i segnalini marcatori nelle nuove posizioni dei robots. Ora può iniziare il giro successivo.

Nota: molte situazioni possono essere risolte in 10 o meno mosse; ma talvolta una situazione particolare può richiedere 20 o più mosse. Queste situazioni sono interessanti come problemi solitari, ma in una partita, ne ostacolano il flusso. Se nessun giocatore fa una dichiarazione entro 4-5 minuti, raccomandiamo che uno dei giocatori avvii la clessidra e se non ci sono dichiarazioni entro la fine del minuto, si rimescoli il gettone obiettivo con i rimanenti e se ne riveli uno nuovo.



FINE DELLA PARTITA

In 2 giocatori, la partita termina quando un giocatore ha raccolto 8 gettoni obiettivo; in 3 giocatori, 6 gettoni obiettivo e in 4 giocatori, 5 gettoni obiettivo. Se partecipano più di 4 giocatori, il gioco continua fino a che tutti i gettoni obiettivo sono stati assegnati. In caso di pareggio i giocatori coinvolti condividono la vittoria. Naturalmente, i giocatori possono decidere liberamente sul numero di gettoni da ottenere per conseguire la vittoria.

Variante “ROBOT ARGENTO”

In questa variante, il robot argento e il suo segnalino marcatore vengono coinvolti nella partita. Questo robot funziona come gli altri e può anche essere usato come ostacolo. Se l'obiettivo è il “vortice multicolore”, si può muovere anche il robot argento sullo spazio obiettivo.

GIOCO IN SOLITARIO

All'inizio del giro, il giocatore gira un gettone obiettivo come anche la clessidra. Se riesce a trovare una soluzione prima che il tempo scada, raccoglie il gettone obiettivo. Se fallisce raccoglie lo stesso il gettone obiettivo ma mostrando il retro. La partita termina quando tutti i gettoni obiettivo sono stati usati. Se il giocatore ha in fronte a sé più gettoni obiettivo realizzati di quelli falliti, ha vinto la partita. Se si teme che questa variante sia troppo difficile, si può ribaltare 2 volte la clessidra per ogni gettone obiettivo.

Autore: Alex Randolph

Artista: Franz Vohwinkel

Versione inglese: Team Z-Man Games

Ringraziamento speciale a Sybille e Bruce Whitehill, “Word for Wort”

©2013 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

©2013 Z-Man Games Inc. 31, rue des Coopératives, Rigaud (Québec) J0P 1P0 Canada www.zmangames.com info@zmangames.com

Tutti i diritti riservati.

Vogliamo ringraziare Anson Bischoff per la variante solitario e Hans im Glück Verlag per la prima edizione di questo gioco sotto il titolo di “Rasende Roboter” del 1999.

Vogliamo ringraziare anche la Rio Grande Games per la prima edizione con le sezioni aggiuntive nella loro edizione scatola blu.