

ROCK'N'ROLL ROBOT

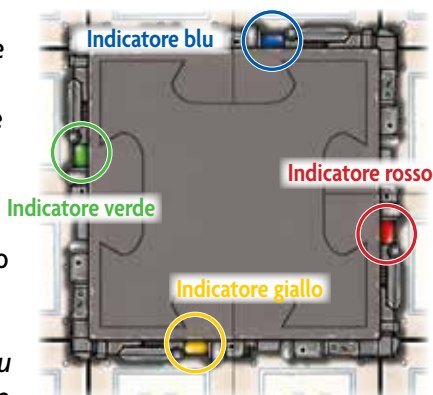
Un gioco del maestro Alex Randolph per un numero infinito di giocatori

COMPONENTI

- 8 plance componibili (a due lati)
- 1 tessera centrale per unire 4 plance
- 4 robot (rosso, verde, blu e giallo)
- 4 segnalini Posizione (nei 4 colori dei robot)
- 16 gettoni Obiettivo con 4 simboli (4 per ogni colore)
- 1 gettone Obiettivo "vortice cromatico"
- 1 clessidra (circa 1 minuto di tempo)
- 1 robot nero con relativo segnalino Posizione per la variante "Robot Nero"
- Regolamento

PREPARAZIONE

Assemblate il tabellone di gioco: scegliete casualmente 4 plance e collegatele alla tessera centrale. Un tabellone correttamente assemblato è composto da 4 plance con 4 indicatori di colore diversi (rosso, verde, blu e giallo, come mostrato nell'immagine).



Rimettete le 4 plance inutilizzate nella scatola.

Nota: per le prime partite vi consigliamo di utilizzare le 4 plance senza i muri diagonali colorati.

Mescolate i 17 gettoni Obiettivo, posizionatele a faccia in giù vicino al tabellone e mettete la clessidra a portata di tutti i giocatori. Ogni gettone Obiettivo indica una delle 17 diverse caselle Obiettivo presenti sul tabellone. Posizionate i 4 robot su 4 caselle qualsiasi del tabellone prive di simboli Obiettivo, poi posizionate sotto ciascun robot il segnalino Posizione del colore corrispondente.

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è quello di conquistare i gettoni Obiettivo. Per farlo, dovete muovere un robot sulla casella del tabellone che corrisponde al gettone da conquistare. Attenzione però! La pianificazione del percorso migliore avviene solo nella vostra mente!

SVOLGIMENTO

Una partita a Rock'n'Roll Robot è divisa in round. Ogni round è diviso nelle seguenti fasi:

1. Fase Obiettivo
2. Fase Pianificazione
3. Fase Dichiarazione
4. Fase Verifica

1. FASE OBIETTIVO

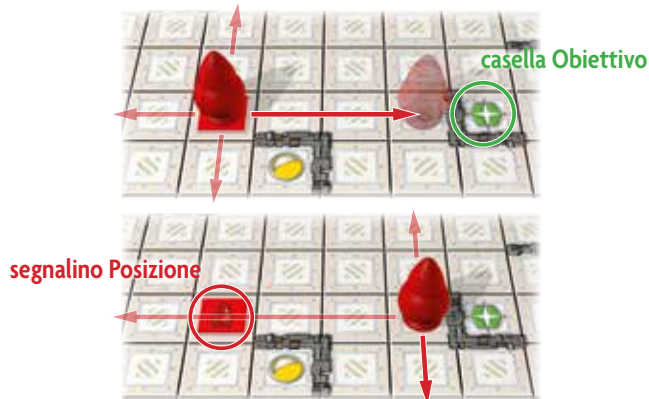
All'inizio di ogni round pescate un gettone Obiettivo e posizionate, a faccia in su, sulla tessera centrale. Se il gettone pescato è del colore di uno dei robot, **dovrete** muovere quel robot sulla casella Obiettivo indicata dal gettone. Se il gettone Obiettivo pescato è il "vortice cromatico", potrete muovere qualsiasi robot sulla casella "vortice cromatico".

2. FASE PIANIFICAZIONE

In questa fase i robot si muovono **solo** nella vostra mente: i giocatori pensano contemporaneamente a come raggiungere la casella Obiettivo nel minor numero di mosse possibili senza realmente spostare i robot sul tabellone.

Come si muovono i robot?

I robot si muovono in qualsiasi direzione orizzontale o verticale (mai diagonale). Una volta avviato, un robot procede senza "freni" in linea retta: non può fermarsi o cambiare direzione finché non incontra un ostacolo. Si considerano **ostacoli** gli altri robot, i muri (non quelli diagonali colorati), la tessera centrale e i bordi del tabellone. Per far arrivare un robot sulla casella Obiettivo potete muovere anche gli altri robot.



Ogni movimento da parte di un qualsiasi robot fino all'ostacolo successivo equivale a 1 mossa.

Quando un robot incontra un ostacolo può fermarsi oppure compiere un'altra mossa. In questo caso, continua a muoversi finché non incontra l'ostacolo successivo, poi sceglie se fermarsi o fare un'altra mossa, e così via.

Importante:

- Se un giocatore decide di muovere altri robot (ad esempio per usarli come ostacoli) le loro mosse vanno conteggiate nel totale. In questo caso, un robot può fermarsi, "attendere" le mosse degli altri robot e poi continuare la propria mossa.
- Nel tragitto verso la casella Obiettivo, un robot deve rimbalzare contro un ostacolo almeno una volta (ad esempio cambiare direzione di 90 gradi dopo una mossa). In altre parole, se un robot può muoversi direttamente sulla casella Obiettivo senza rimbalzare, si deve scegliere un altro percorso.

Muri Diagonali Colorati

I muri diagonali colorati sono presenti solo su un lato delle plance. Quando un robot incontra una casella con un muro diagonale colorato, lo attraversa se il colore del muro corrisponde al colore del robot, altrimenti rimbalza ad angolo retto. In entrambi i casi, il robot non si ferma e continua fino all'ostacolo successivo e l'intero movimento conta come **una mossa** (vedi esempi).



3. FASE DICHIARAZIONE

Quando un giocatore pensa di aver individuato il percorso per raggiungere la casella Obiettivo, dichiara ad alta voce quante mosse servono al robot per raggiungerla (*ad esempio 5*). In altre parole, dichiara di poter muovere il robot dalla sua posizione fino alla casella Obiettivo in 5 mosse (*vedi esempio a destra*). Il giocatore che per primo dichiara il numero di mosse, gira la clessidra. Da quel momento tutti i giocatori hanno circa 1 minuto di tempo per fare una o più dichiarazioni, che possono essere minori, uguali o perfino maggiori di quelle già fatte (*per esempio se un giocatore pensa che una precedente dichiarazione di un altro giocatore sia sbagliata*). In questa fase un giocatore può modificare la propria dichiarazione, ma solo con un numero minore di quello già dichiarato.

4. FASE VERIFICA

Quando il tempo della clessidra si esaurisce, il giocatore che **per primo ha dichiarato il minor numero di mosse** inizia a spostare i robot sul tabellone per verificare se è in grado di raggiungere la casella Obiettivo nel numero di mosse dichiarato. Per maggiore chiarezza è consigliabile contare le mosse dei robot ad alta voce.

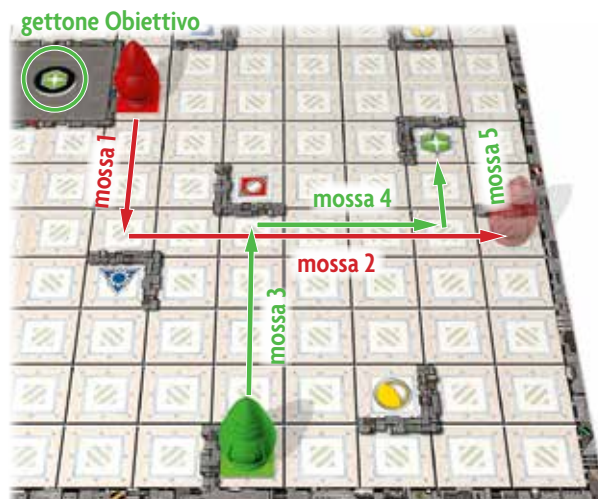
Dichiarazione corretta. Se il giocatore riesce a portare il robot sulla casella Obiettivo utilizzando un **numero di mosse pari o minore** di quelle dichiarate, ottiene il gettone Obiettivo presente sulla tessera centrale.

Dichiarazione errata. Se il giocatore utilizza un **numero di mosse superiore** a quanto dichiarato, deve riposizionare i robot sui rispettivi segnalini Posizione. Verificate quindi la dichiarazione del giocatore che ha indicato un numero di mosse immediatamente superiore o uguale al precedente (*se più giocatori hanno dichiarato lo stesso numero di mosse, ha la precedenza chi l'ha dichiarato per primo*).

Continuate a verificare le dichiarazioni finché uno dei giocatori non ottiene il gettone Obiettivo. Se nessuno riesce ad ottenerlo, rimescolate il gettone insieme a quelli ancora a faccia in giù vicino al tabellone.

Terminata la fase di verifica, posizionate sotto ai robot che sono stati mossi i rispettivi segnalini Posizione, ad indicare la nuova posizione di partenza. Iniziate ora un nuovo round.

Nota: solitamente bastano meno di 10 mosse per ottenere il gettone Obiettivo, ma può anche capitare che ne servano 20 o più. Casi del genere rallentano molto le partite con più giocatori. Se dopo 5 minuti nessuno ha ancora fatto la prima dichiarazione, consigliamo di girare la clessidra: se entro il minuto non ci sono dichiarazioni, rimescolate il gettone Obiettivo assieme agli altri e pescatene uno nuovo.



FINE DELLA PARTITA

Il numero di gettoni Obiettivo che **un giocatore deve conquistare** per vincere la partita dipende dal numero di giocatori:

N° Giocatori	2	3	4
N° Gettoni	8	6	5

Con **più di 4 giocatori**, la partita termina quando vengono conquistati tutti i gettoni Obiettivo. Vince chi ha conquistato più gettoni Obiettivo. In caso di parità, tutti i giocatori che hanno conquistato lo stesso numero di gettoni condividono la vittoria.

VARIANTE “ROBOT NERO”

Per utilizzare questa variante, includete nella preparazione anche il robot nero e il relativo segnalino Posizione. Questo robot si muove come gli altri e può essere utilizzato come ostacolo. Se sulla tessera centrale è presente il gettone “vortice cromatico”, anche il robot nero può raggiungere la casella Obiettivo.

VARIANTE “MODALITÀ SOLITARIO”

A inizio round il giocatore rivela un gettone e gira la clessidra. Se trova un percorso valido prima che scada il tempo, posiziona di fronte a sé il gettone Obiettivo, a faccia in su. In caso contrario lo posiziona di fronte a sé, a faccia in giù. La partita termina quando i gettoni Obiettivo sono esauriti. Se i gettoni Obiettivo a faccia in su sono più di quelli a faccia in giù, il giocatore vince la partita. Se questa variante risulta troppo difficile, potete far durare ogni round due o più giri di clessidra.

Autore: Alex Randolph

Illustratore: Franz Vohwinkel

Edizione Italiana: MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Editing e Layout: Paolo Veronica

Traduzione: Matteo Mazzacurati

Revisione: Angelo Ricci, Sergio Baluci, Maximiliano Sansoni.

©2013-2020 ABACUSPIELE Verlags GmbH & Co.



www.msedizioni.it
facebook.com/MSEdizioni



www.abacusspiele.de