

ROBOTS

Dagli un po' di tempo e il Robbi arriva lontano!



Giocatori: 2 - 6
Durata: ca. 15 minuti

5+

Materiale

12 tavole

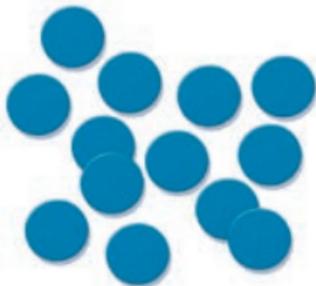


Lato anteriore



Lato posteriore

50 lastre in legno



Idea di gioco

Un giocatore gioca il ruolo del robot. Il robot fa “**beep**” e si muove dal punto di partenza lungo la linea indicata dalle direzioni delle frecce, anche se ovviamente il robot non si muove davvero, ma **solo con il pensiero**. Poi il robot fa “**beep**” per la seconda volta e si ferma. Adesso la domanda per tutti i giocatori è: quanto si è mosso il robot tra i due beep e quale oggetto ha raggiunto? Gli altri giocatori cercano di indovinare l'oggetto corretto.

Nota: esistono tre velocità di spostamento prestabilite per il robot:



lento



normale



veloce

„beep”!



„beep”!

Tim è il giocatore robot. Fa beep. Il robot parte (a velocità normale). Dopo circa 4 secondi Tim fa di nuovo beep. Quanto si è mosso il robot? Forse fino al fon? Fino alla tazza? Fino alla banana? O addirittura fino al gelato?

Variante per squadra

Le 12 tavole vengono mischiate e posizionate in un mazzo al centro del tavolo con il percorso rivolto verso l'alto. I 50 chip vanno messi a portata di mano al bordo del tavolo. **Attenzione:** tutti i giocatori formano **una squadra** e cercano di ottenere il miglior risultato possibile. “Giocare uno contro l'altro” è spiegato al termine delle regole del gioco.

Il giocatore robot prende in mano la tavola in cima al mazzo in modo tale che lui (e solo lui) possa vedere il retro della tavola; la tavola tenuta in mano è la **tavola info**. La tavola che ora sta in cima mazzo è l'**attuale percorso**.

Sulla tavola info è indicato l'oggetto che il robot deve raggiungere **sull'attuale percorso** e la velocità che deve tenere (lento, normale o veloce). Il giocatore riconosce la velocità di guida al numero indicato in basso a destra sul percorso attuale. Annuncia la velocità forte e chiara



Il percorso attuale indica in basso a destra il numero 3. Il giocatore robot sa dunque grazie alla sua tavola info, che il robot deve raggiungere la mela con velocità lenta.



→ Il giocatore robot fa “beep” e il robot parte. Se il giocatore robot fa “beep” per la seconda volta, il robot si ferma.

Importantissimo: se il giocatore robot guarda sul percorso attuale per cercare l'oggetto richiesto, deve farlo in modo tale che gli altri giocatori non possano capire dal suo sguardo la soluzione. Se dunque la meta è la mela, il giocatore robot deve evitare di guardare la mela in modo ostentato; è meglio se guarda un po' ovunque o se eventualmente copre un po' i suoi occhi con la mano.

Ma cosa vuol dire lento, normale o veloce? Beh, ogni giocatore decide per sé la velocità e gli altri giocatori devono sintonizzarsi su questa. Più a lungo e più spesso si gioca, meglio ci si riesce a sincronizzare sulla velocità dei compagni di gioco. E proprio questo è lo scopo!

Dopo che il giocatore robot ha detto per la seconda volta “beep”, gli altri giocatori devono indovinare l'oggetto su cui si è fermato il robot. I giocatori formano una squadra e possono consultarsi tra loro. Infine, devono mettersi d'accordo su un oggetto e dirlo a voce alta e in modo chiaro.

→ Se hanno indovinato correttamente, la squadra ottiene 3 chip. Se l'oggetto indicato si trova subito vicino a destra o a sinistra di quello giusto, la squadra ottiene 2 chip. Se l'oggetto indicato si trova a due oggetti di distanza a destra o sinistra, ottiene 1 chip. In tutti gli altri casi la squadra non ottiene nessun chip.

Il giocatore robot ripone la tavola info nella scatola. Ora è il giocatore a fianco in senso orario a fare il giocatore robot. Anche lui prende in mano la tavola in cima al mazzo in modo tale che lui (e solo lui!) possa vedere il retro della tavola. Questa tavola è la nuova **tavola info**. La tavola che ora si trova in cima al mazzo è il nuovo **percorso attuale**.

Si gioca nel modo descritto fino a quando (11 turni) rimane una sola tavola al centro. La squadra conta i chip e può capire così quanto è stata brava. I risultati sopra 15 sono buoni, sopra 20 fantastici, dai 25 da vero robot e tutto quello intorno ai 30 è quasi di un altro mondo!

Per principianti

Se si desidera rendere il gioco un po' più semplice, si possono anche ignorare le diverse velocità. Si gioca ogni turno con la velocità normale. Il numero sul percorso attuale viene semplicemente ignorato.

Ancora più semplice: Il giocatore robot non cambia dopo ogni turno in senso orario. Un giocatore viene scelto come giocatore robot e lo farà per 11 turni, così è più facile sintonizzarsi su un giocatore e sul suo senso di velocità.

Giocare uno contro l'altro (per 3-6 persone)

Lo svolgimento del gioco è esattamente lo stesso di quello descritto nella variante per squadra con la seguente differenza: quando il giocatore ha fatto "beep" per la seconda volta, **tutti** gli altri giocatori fanno uno dopo l'altro **un tentativo** ciascuno. Chi ha indovinato ottiene 2 chip. Chi ha sbagliato per un solo oggetto ottiene 1 chip. Il giocatore robot ottiene per ogni giocatore che ha indovinato **esattamente** rispettivamente 1 chip. Il giocatore robot cambia a ogni turno in senso orario. Vengono giocati tanti turni fino a quando ognuno è stato per tre volte il giocatore robot. Se il mazzo finisce, le tavole vengono rimischiate e viene riformato il mazzo. Vince chi ha il maggior numero di chip.