

ROBOTS

Дай роботу трохи часу і він проїде якнайдалі!



5+

Кількість гравців: 2-6 Вік: 5+ Тривалість гри: біля 15 хв.

Склад гри

12 планшетів



Лицьова
сторона



Зворотна
сторона

50 дерев'яних фішок



Суть гри

Один гравець бере на себе роль робота. Робот робить «**Бі-і-і-п**» та їде від точки старту вдовж лінії в напрямку, що показує стрілка – звісно, сам робот не їде, лише в уяві гравця.

Потім робот другий раз видає звук «**Бі-і-і-п**» та зупиняється. Питання до всіх гравців звучить так: як далеко проїхав робот між першим та другим «**Бі-і-і-п**» та на якому саме предметі він зупинився? Інші гравці намагаються правильно вгадати цей предмет.

Підказка: існує три визначені режими швидкості руху для робота:



повільний



нормальний



прискорений

«Бі-і-п»!



«Бі-і-п»!

Тім грає роль робота. Він робить «Бі-і-п». Робот починає їхати (із нормальною швидкістю). Після приблизно 4-х секунд Тім удруге видає звук «Бі-і-п». Наскільки ж далеко проїхав робот? Можливо, до зображення фену? Або ж до чашки? До банану? Чи навіть до морозива?

Командна гра

12 планшетів перемішуються та викладаються стосом лицьовою стороною із зображеннями маршруту руху догори посередині стола. 50 дерев'яних фішок розміщуються наготові на краю стола.

Зауважте: усі гравці грають як **одна команда** та разом намагаються досягти найкращого результату. «Гра один проти одного» описана в кінці правил.

Гравець, який грає робота, бере у руку верхній планшет зі стосу таким чином, щоб він (і тільки він!) мав змогу бачити зворотну сторону планшету – планшет у його руці є суто **інформаційним**. Планшет, який у той же час лежить зверху стосу, є **актуальною трасою** для переміщення робота.

На інформаційному планшеті зазначено, до якого саме предмету має рухатися робот **на актуальній трасі** і який при цьому швидкісний режим він має

використовувати (повільний, нормальний чи прискорений). Про швидкісний режим гравець дізнається за допомогою числа, яке відображене на актуальній трасі знизу праворуч. Про режим швидкості руху він оголошує голосно та чітко.

Актуальна траса знизу праворуч вказує число 3. Гравець у ролі робота за допомогою свого інформаційного планшета знає, що робот повинен рухатися з «повільною» швидкістю до точки із зображенням яблука.



→ Гравець у ролі робота видає звук «Бі-і-п» і починає рухатися. Потім цей гравець робить «Бі-і-п» удруге і робот зупиняється.

Украй важливо: коли гравець у ролі робота оглядає актуальну трасу і шукає на ній необхідний предмет, він повинен це робити таким чином, щоб інші гравці не змогли дізнатися, що це за предмет, слідкуючи за його поглядом. Так, наприклад, кінцевою ціллю є яблуко, тож гравець у ролі робота непомітно відшукує яблуко – взагалі-то, він повинен коротко огледіти, а у деяких випадках, навіть дещо прикрити очі рукою.

Що ж врешті-решт означає повільно, нормально або прискорено? Так розуміння швидкості кожен гравець повинен визначити для себе самостійно, а інші гравці мають до цього пристосуватися. Чим довше та частіше граєте, тим краще пристосовуєтеся до швидкості інших гравців. Це найважливіше, що необхідно знати!

Коли гравець у ролі робота вдруге вигукне «Бі-і-і-п», інші гравці повинні вгадати, на якому предметі зупинився робот. Гравці є однією командою і повинні між собою радитися. Зрештою, вони мусять об'єднатися навколо одного спільного рішення і заявити про нього голосно та чітко.

→ Якщо команда вгадала предмет, вона отримує 3 фішки. Якщо ж предмет, який обрала команда, знаходиться праворуч або ліворуч від точки зупинки робота, команда отримує 2 фішки. Якщо праворуч або ліворуч через один предмет від того, який розшукується, – лише 1 фішку. У всіх інших випадках команда не отримує жодного балу.

Гравець у ролі робота відкладає інформаційний планшет у коробку. Тепер наступний за часовою стрілкою гравець бере на себе роль робота. Він таким же чином бере у руку верхній планшет зі стосу, щоб він (і тільки він!) міг бачити зворотну сторону планшета. Цей планшет і є **інформаційним**. Планшет, який у той самий час лежить зверху стосу, стає **актуальною трасою**.

За описаними вище правилами гра продовжується доти (11 раундів), поки у центрі стола не залишиться один планшет. Команда підраховує фішки, і разом з тим стає ясно, наскільки вдало було зіграно. Результат понад 15 фішок є добрим, понад 20 – відмінним, більше 25 – досконалим, а результат більше 30 – фантастичним!

Для початківців

Якщо хтось захоче зробити гру більш простою, можна проігнорувати швидкісні режими руху. Кожен раунд можна розіграти з нормальною швидкістю робота. На число, що позначене на актуальній трасі, не звертайте увагу.

Ще простіше: гравець із роллю робота змінюється не після кожного раунду. На роль робота навіть може бути обраний лише один гравець, який і завершує всі 11 раундів – таким чином буде простіше пристосуватися до відчуття швидкості цього гравця.

Гра один проти одного (для 3-6 гравців)

Хід гри є точно таким, як описано вище, але з наступною різницею: якщо гравець у ролі робота вдруге вигукнув «Бі-і-і-п», **усі** інші гравці окремо один за одним називають **один предмет**, на якому ймовірно зупинився робот. Той, хто віднайде правильне рішення, отримує 2 фішки. Той, хто назве предмет, що знаходиться поруч із точкою зупинки робота, отримує 1 фішку. Гравець у ролі робота за кожного гравця, який **точно відгадав** зупинку, також отримує 1 фішку.

Роль робота після кожного раунду переходить до наступного за часовою стрілкою гравця. Розігрується стільки раундів, допоки кожен не відіграє роль робота тричі. У випадку, коли весь стос вичерпається, планшети наново перемішуються і знову викладаються стосом. Той, хто отримує найбільшу кількість фішок, виграє.

