

Ricochet Robot

Di Alex Randolph – Per qualunque numero di giocatori

Contenuto

- 4 pezzi di tabellone, stampati da ambo i lati
- 1 pezzo centrale di plexiglas
- 4 Ricochet Robot in plexiglas, di diversi colori
- 4 cartoncini quadrati del colore dei robot
- 17 segnalini bersaglio rotondi
- 1 clessidra (ca. 1 minuto)
- 1 manuale di istruzioni

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccare con attenzione i segnalini dai supporti di cartone.

Unire i quattro pezzi di tabellone con una qualunque delle facce rivolte verso l'alto e i buchi verso il centro (esistono 96 modi diversi di comporli).

Fissarli inserendo il pezzo centrale.

Disporre i 4 robot su 4 spazi a caso del tabellone che non riportino un simbolo bersaglio.

Sistemare sotto ogni robot il cartoncino quadrato del colore corrispondente.

Mescolare i 17 segnalini bersaglio e disporli a faccia coperta sul tavolo.

Posizionare la clessidra di fianco al tabellone.

Estrarre uno dei segnalini e posizionarlo a faccia scoperta sul pezzo centrale; la partita può ora cominciare.

Obiettivo

In ogni turno, l'obiettivo è conquistare il segnalino nel centro. Uno degli spazi sul tabellone, lo spazio bersaglio, riporta il medesimo colore e simbolo del segnalino. Il vostro compito è di scoprire come il robot di quello stesso colore (il robot attivo) possa arrivare allo spazio bersaglio nel minor numero di mosse possibili. Il giocatore che ci riesce nel minor numero di mosse conquista il segnalino...e chi vince più segnalini vince la partita!

Pianificare le mosse dei robot

All'inizio del turno i robot si muovono solo nella mente dei giocatori; in altre parole, ogni giocatore prova ad immaginare la via più breve per raggiungere il bersaglio senza muovere effettivamente i pezzi. I robot si possono muovere orizzontalmente o verticalmente nella direzione scelta dal giocatore, ma non hanno freni! Ciò implica che, una volta che un robot sarà stato messo in movimento, non si fermerà finché non verrà a contatto con un ostacolo. Gli ostacoli sono rappresentati dai bordi del tabellone, dai muri disegnati sul tabellone, dal pezzo centrale e dagli altri robot. Quando un robot colpisce un ostacolo, si può fermare oppure rimbalzare ad angolo retto, verso sinistra o destra, fintanto che non colpisce un altro ostacolo e così via all'infinito.

Ogni movimento di un robot da un ostacolo all'altro conta come una mossa.

Turno di gioco

Il turno inizia quando un giocatore estrae un segnalino e lo posiziona sul pezzo centrale. Ogni giocatore quindi cerca di immaginare come il robot attivo (quello del colore corrispondente al segnalino) possa essere portato sullo spazio bersaglio (quello dello stesso colore e simbolo del segnalino) nel minor numero possibile di mosse. Nella maggior parte dei casi sarà necessario muovere uno o

più robot e, naturalmente, anche queste mosse andranno contate.

Se il segnalino estratto è il vortice cosmico (che comprende tutti i colori), si potranno considerare attivi tutti i robot e potrà essere portato sullo spazio bersaglio del vortice cosmico uno qualunque di essi.

Nel suo percorso per raggiungere lo spazio bersaglio, il robot attivo deve colpire un ostacolo e rimbalzare via almeno una volta. Pertanto, anche nel caso in cui fosse possibile raggiungere il bersaglio senza nemmeno un rimbalzo, bisognerebbe comunque cercare un'altra strada.

Appena un giocatore ha trovato la soluzione, può dichiarare ad alta voce il numero di mosse che ritiene necessario per raggiungere il bersaglio e quindi attivare la clessidra. Da questo momento gli altri giocatori hanno 1 minuto di tempo per effettuare la propria dichiarazione. Non bisogna seguire un ordine specifico per dichiarare, e ogni giocatore può farlo più di una volta. Le dichiarazioni successive riporteranno solitamente un numero più basso di mosse, ma possono anche essere uguali o più alte (per esempio, se un giocatore ritiene che una precedente dichiarazione più bassa sia errata). Ma, una volta fatta una dichiarazione, questa non può essere cambiata con un'altra di numero superiore dallo stesso giocatore.

Quando la clessidra finisce, il giocatore che ha dichiarato il minor numero di mosse gioca. Muove i robot nel modo che ha pianificato, contando le mosse ad alta voce. Se il numero di mosse necessarie risulta pari o minore al numero che ha dichiarato, prende il segnalino e il turno finisce. Se invece ha sbagliato, rimette i robot nelle proprie posizioni di partenza (dove si trovano i cartoncini colorati) e il turno passa al giocatore che ha dichiarato il successivo numero di mosse più alto. In

caso di dichiarazioni uguali, ha precedenza il giocatore che è più indietro nel gioco (cioè quello che ha meno segnalini). Si continua così finché uno dei giocatori non ha successo. Se nessuno ha successo, nessuno prende il segnalino, che viene nuovamente mescolato tra gli altri.

Appena finito un turno ne inizia uno nuovo. Inserite nuovamente i cartoncini colorati sotto i robot che sono stati mossi, prendete un nuovo segnalino, piazzatelo al centro del tabellone e via di seguito.

Conclusione della partita

Una partita a due giocatori termina quando un giocatore colleziona 8 vittorie; una partita a tre quando un giocatore ne colleziona 6 e una partita a quattro quando ne colleziona 5. Se si gioca in più di quattro, continuate finché non sono state conquistati tutti i segnalini. Naturalmente, i giocatori sono liberi di accordarsi per terminare la partita in qualunque altro modo.

Nota: la maggior parte delle situazioni che si creeranno sul tabellone potrà essere risolta in meno di 10 mosse, ma occasionalmente ne capiterà qualcuna che ne richiederà 20 o più. Queste situazioni sono interessanti, ma durante il gioco potrebbero diventare frustranti. Pertanto, raccomandiamo che, qualora nell'arco di 4 o 5 minuti non sia stata effettuata alcuna dichiarazione, uno dei giocatori giri la clessidra. Nel caso che, al termine del minuto, nessuno avesse ancora dichiarato alcunché, allora il segnalino venga rimescolato e sostituito con un altro.

Variante torneo

Quando giocate in versione da torneo, suggeriamo la seguente variante: in caso di dichiarazioni uguali, date precedenza a chi ha scommesso per primo.

Autore: Alex Randolph

Adattamento dall'inglese: Mikimush