

Variante della settimana per RoboRally

Il Cubo

di Steve Winter con Teeuwynn Woodruff, Glenn Elliott, e Greg Moeller



Il Cubo

In questa versione tridimensionale di RoboRally, i tabelloni sono posizionati verticalmente. Invece di iniziare piazzandoli affiancati tra loro, i tabelloni sono “impilati” sopra o sotto l’uno all’altro. Potete impilarli virtualmente, usando la vostra immaginazione. Se invece siete pratici di queste cose, potreste impilarli realmente, montando le strutture con legno, fili, giocattoli, Lego o qualsiasi altra cosa utile allo scopo.

Il metodo tipico di preparare una gara è con la griglia di partenza al piano più basso. I robot dovranno correre verso l’alto durante la corsa, con 1 o 2 bandierine per livello.

Per far funzionare questa variante, il tabellone deve avere dei luoghi di teletrasporto. Segna questi luoghi con un segnalino, le monete vanno benissimo. Non piazzare più di quattro teletrasporti per livello, usando una moneta differente per ognuno di questi. Ogni teletrasporto si collega allo stesso tipo di moneta nei tabelloni direttamente sopra o sotto al tabellone in cui si trova. Ad esempio, nel tabellone più basso (livello 1), un teletrasporto contrassegnato con un penny collega al penny del secondo livello. Quindi, se un robot entra nella casella in cui si trova il penny del livello 1, verrà immediatamente trasportato alla casella in cui si trova il penny del livello 2. Se non ha terminato il suo movimento (ad esempio perché è avanzato solo di uno spazio ma ha usato una carta Move 2), completerà la mossa nel nuovo tabellone. Un penny al livello 2 si collega ai penny dei livelli 1 e 3, se si è deciso di usare 3 livelli.

Un robot sceglie se teletrasportarsi in basso o in alto, nel momento in cui entra nello spazio di teletrasporto. Ovviamente si può usare un teletrasporto solo una volta per movimento. Se ti sei appena teletrasportato al sito di teletrasporto del livello 2, questo non vuol dire che da questo, puoi immediatamente teletrasportarti al livello 3.

Ad ogni modo, non puoi decidere di non teletrasportarti, se ti muovi su un sito di teletrasporto contro la tua volontà. Una volta entrato in un sito di teletrasporto devi teletrasportarti, che tu lo voglia o meno.

Se un robot cade in una buca nei livelli sopra il primo, atterra nello spazio corrispondente, del livello sottostante, che si trova direttamente sotto alla buca. Il robot prende 4 punti danno per la caduta. Cadere attraverso una buca del primo livello ha il solito effetto, così come uscire dal tabellone: il robot è distrutto.

Varianti

- Partite dall'alto e correte verso il basso.
- Prepara la corsa in modo che i robot prima debbano toccare le bandierine nei livelli alti, poi in quelli in basso. (Partendo dal basso)
- I teletrasporti conducono solo in alto, non in basso. L'unico modo per scendere è cadere in una buca.
- Invece dei teletrasporti, usate i nastri trasportatori per salire. Quando un robot esce dalla fine di un nastro trasportatore, viene piazzato nello spazio direttamente sopra del livello superiore. Ciò accade solo quando si arriva alla fine del nastro trasportatore, non quando un robot si muove fuori da un nastro da altre posizioni.
- Usate i nastri trasportatori per salire e scendere. I nastri trasportatori normali fanno salire, quelli veloci fanno scendere.
- Aumenta o diminuisci i danni da caduta.
- Usa i siti di riparazione e/o le bandierine come teletrasporti.
- Le bandierine possono essere toccate in qualsiasi ordine.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini