



## IDEA DEL GIOCO

Fate assumere al vostro compagno di squadra una posizione buffa mostrandogli le carte. L'unica parola che può essere usata è "Stop!".

## SCOPO DEL GIOCO

Essere la prima squadra (o giocatore) a vincere 5 carte.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dividetevi in squadre da 2 giocatori, 1 persona sarà il robot, l'altra sarà il programmatore folle che usa le carte comando. Ogni giocatore siede di fronte al suo compagno di squadra.

Ogni programmatore folle prende un set di carte "Comando". Entrambi i lati delle carte possono essere usati.

Un giocatore prende una carta "Posizione". Tutti i programmatori folli la guarderanno e sceglieranno una delle due posizioni. La difficoltà delle posizioni dei Robot è rappresentata da un colore:

Robot **Verde** = Facile Robot **Aranzone** = Media

Robot **Rosso** = Difficile.

I giocatori Robots non possono vedere la postura scelta. Quando tutti i programmatori folli hanno concordato e capito quale posizione è scelta, la carta viene posta coperta al centro del tavolo.

I Robots sono seduti sulla loro sedia, mani sulle cosce, e si parte!

La prima squadra il cui Robot assume la posizione scelta vince. Una volta che il robot ha raggiunto la sua posizione, il suo programmatore urla "Vittoria!". Il Robot non deve muoversi, gli altri programmatori folli verificano se la posizione è quella giusta. Se è corretta, la squadra vince la carta. Un nuovo round di gioco inizia. I giocatori di una squadra si scambiano i ruoli dando le carte comando al proprio compagno. I Robots diventano programmatori folli e viceversa.

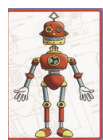
Viene pescata una nuova carta posizione.

Nel caso in cui il Robot non ha assunto la posizione corretta, la sua squadra smette di giocare in questo round e le altre squadre riprendono il gioco.

## CARTE COMANDO

I programmatori folli possono far muovere i loro robots geniali usando le carte comando.

**Comando - Corpo:** Per indicare l'intero corpo, o una parte di esso, tipo la testa, la gamba, ....



**Comando - Braccio:** Per indicare l'intero braccio, o parte di esso, tipo le dita, il gomito, ....



**Comando - Freccia:** Per indicare la direzione in cui la parte del corpo indicata nella carta precedente deve muoversi. Non esitate a muovere la freccia come volete entro lo spazio.



**Comando - Gira:** Per indicare la rotazione della parte del corpo mostrata precedentemente.

**Comando - Interagire:** Per chiedere al Robot di svolgere un'azione con qualcosa che ha vicino, tipo prendere o spingere un oggetto.



**Comando - Cervello:** Per chiedere al tuo Robot di pensare, quello che deve fare è così ovvio!

## USARE LE CARTE COMANDO

Per far muovere un Robot, ad un programmatore non è permesso fare qualsiasi gesto. E' permesso solo indicare le carte una volta che le ha posizionate. L'unica parola che il programmatore può usare è "Stop!".

Normalmente, un programmatore folle mostrerà sulla carta "Comando-Corpo", una parte del corpo che vuole che il suo Robot muova, poi indicherà la carta "Comando-Freccia" fin quando il suo Robot non sarà nella posizione richiesta. Successivamente, cambierà la parte del corpo o la direzione. Il programmatore folle può usare solo una carta per volta.

## UN AVVERTIMENTO

E' vietato mostrare ciò che il Robot deve fare muovendo una carta in una posizione specifica, potete soltanto indicare o ruotare la carta.

## GIOCARE CON UN NUMERO DISPARI DI GIOCATORI

Il giocatore solo pesca una carta, sceglie la posizione e sarà l'arbitro per questo round. L'arbitro e le squadre cambiano ad ogni turno, con il giocatore successivo. Quando un Robot ha raggiunto la posizione corretta, sia lui che il programmatore vincono una carta (la seconda viene presa del mazzo).

## VARIANTE RUMOROSA

I programmatori folli non indicano le carte. Faranno, invece, un rumore specifico e smettono quando il loro Robot ha raggiunto la posizione corretta. Ad esempio: Bzzzzz, Schiiiiiiiiiii.

Traduzione in italiano e adattamento grafico  
per la Tana dei Goblin  
di Giorgio Pascolini

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo  
il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i  
giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono  
detenuti dal legittimo proprietario.