



La Tana
dei Goblin
<http://www.goblins.net>



games.LEGO.it

Grande Sfida



Variante per Robo Champ
proposta da Richard

Difficoltà decisamente maggiore rispetto al gioco base

Introduzione

In questa variante i colori corrispondono agli elementi : acqua (blu), fuoco (rosso) e natura (verde). Ogni elemento domina su un altro, e subisce dal rimanente: Acqua > Fuoco > Natura > Acqua.

Un elemento causa danni doppi contro l'elemento che domina, danni normali contro lo stesso elemento, pochi danni contro l'elemento che lo domina.

Preparazione

A inizio partita ogni giocatore sceglie il corpo di un colore. Tutti gli altri pezzi vanno messi in un mucchio, detto **mucchio dei rottami**.

Il trofeo conta come segnalino del primo giocatore, e inizialmente va dato al primo giocatore che tirando il dado ottiene la faccia del proprio colore o quella multicolore. In caso di parità al più giovane. Si inizia con la Fase Mercato.

Fase Mercato

Ogni giocatore, partendo dal primo, tira il dado; ogni volta che esce un colore prende 1 parte di quel colore dal mucchio dei rottami e la mette davanti al centro (mercato comune), se esce il multicolore può scegliere 1 parte di un colore qualsiasi dal mucchio dei rottami, se esce altro non fa niente. Una volta che le parti al centro sono il doppio del numero di giocatori, si passa alla Fase Assemblaggio.

Fase Assemblaggio

Variante LEGO Games inviata per la selezione fatta da La Tana dei Goblin il 15-10-2010

www.goblins.net

Ogni giocatore, partendo dal primo, sceglie dal mercato comune una parte che gli manca (testa, braccio o gamba) e l'aggiunge al proprio robot: la parte scelta può essere di qualsiasi colore. Se non è possibile scegliere nessuna parte (es. al mio robot mancano solo le braccia e al centro non ci sono braccia disponibili) occorre passare. Una volta che tutti hanno scelto, il segnalino di primo giocatore passa al giocatore alla sinistra e se almeno un robot è ultimato (2 braccia, 2 gambe, 1 testa e il corpo) si passa alla Fase Combattimento, altrimenti si ricomincia con la fase di mercato.

Fase Combattimento

Partendo dal primo giocatore, si risolvono una serie di scontri finché un solo robot ha arti rimasti ed è quindi dichiarato vincitore.

Il giocatore di turno per lo scontro può scegliere se attaccare o riposarsi.

Riposarsi

Il giocatore che si riposa tira il dado.

Se esce la **faccia bianca** può riattaccare un pezzo perso

Se esce la **faccia nera**, non riesce a riposarsi e non può far nulla

Se esce la **faccia multicolore** può riattaccarsi uno dei pezzi persi o uno a scelta dal mucchio dei rottami

Se esce una **faccia colorata** può attaccarsi un pezzo di quel colore preso dal mucchio dei rottami o tra quelli da lui persi

Attaccare

Il giocatore che attacca sceglie un avversario, che sarà il difensore, e tira il dado. Se il risultato ottenuto non gli piace lo può ritirare, ma deve poi tenere il nuovo risultato.

Se esce la **faccia bianca**, l'attacco fallisce

Se esce la **faccia nera** e ha ancora la testa, assesta un Colpo Critico. Altrimenti l'attacco fallisce.

Se esce una **faccia colorata**, attacca con braccia e gambe di quel colore (e le rivolge verso l'avversario). Se non ha braccia o gambe di quel colore l'attacco fallisce.

Se esce la **faccia multicolore**, sceglie il colore con cui attaccare (vedi sopra)

Ora il difensore lancia il dado per vedere se riesce a parare. Anche in questo caso il difensore può decidere di ritirare il dado, ma deve accettare il nuovo risultato.

Se esce la **faccia nera**, non riesce a difendersi

Se esce la **faccia bianca** e ha ancora la testa, l'attacco (qualunque sia) fallisce.

Se esce una **faccia colorata**, si difende con braccia e gambe di quel colore (e le rivolge verso l'avversario)

Se esce la **faccia multicolore**, sceglie il colore con cui difendersi (vedi sopra)

Calcolo dei danni

Se c'è stato un Colpo Critico, l'attaccante può scegliere una parte dell'avversario da distruggere (arti o testa).

Se non c'è stato un Colpo Critico occorre confrontare attacco e difesa.

Se il difensore si difende con parti di elemento dominante su quello usato dall'attacco, ogni arto in difesa vale doppio

Se l'attaccante attacca con parti di elemento dominante su quello usato dalla difesa, ogni arto in attacco vale doppio

Se il difensore ha il corpo dello stesso elemento dell'attacco, tira il dado e se esce il suo colore o la faccia multicolore aggiunge 1 punto alla sua difesa

Se il difensore ha il corpo dell'elemento dominante sull'attacco, tira il dado 2 volte e aggiunge 1 alla sua difesa per ogni faccia del suo colore o multicolore uscita

A questo punto si fa il conto dei punti

Se prevale l'attaccante, egli distrugge all'avversario uno degli arti usati dalla difesa o, se non ne ha usati, un pezzo a scelta.

Se finisce pari, il difensore sceglie un pezzo dei suoi da sacrificare.

Se prevale il difensore non succede nulla

Fine Scontro

Si rimettono in verticale (a riposo) tutti gli arti ancora attaccati, s'invertono i ruoli e il nuovo giocatore di turno sceglie se riposarsi o attaccare.

Es. Mario ha un robot formato da due braccia verdi, il corpo e la testa blu e una gamba rossa. Andrea ha un robot formato da corpo verde e testa rossa, un braccio e le due gambe blu. Mario nel suo turno decide di attaccare Andrea ed ottiene verde: posiziona quindi le due braccia dritte. Andrea lancia il dado ed ottiene multicolore: sceglie il blu e posiziona il braccio e le due gambe dritte.

Mario attacca con verde (Natura) contro blu (Acqua) e quindi i suoi arti valgono doppio: Mario vale quindi 4 in attacco e Andrea 3 in difesa. Visto che il corpo di Andrea è dello stesso colore degli arti che attaccano può lanciare il dado: ottiene blu. A questo punto lo scontro finisce 4 e 4 ed Andrea, il difensore, decide di perdere il suo braccio blu.