

Variante della settimana per RoboRally

Pac-Man

di Steve Winter



Pac-Man

Ricordi PacMan? La piccola palla gialla affamata dello storico videogioco? Grazie a questa variante, i vostri robot possono inghiottire punti, mentre tentano di raggiungere le bandierine.

Per giocare questa versione di RoboRally, è necessaria una manciata di piccoli segnalini (penny, chicchi di grano, M&Ms, piccoli dadi, ecc.). I segnalini devono essere piazzati sulle caselle del tabellone, come per gli spazi neri degli scacchi. Salta gli spazi con le bandierine. Da notare che bisogna avere circa 72 segnalini per ogni tabellone di gioco.

Ogni volta che il tuo robot entra in uno spazio contenente un segnalino, prendi il segnalino e aggiungilo alla tua pila (formata, appunto, dai segnalini raccolti). Anche quando il tuo robot entra in uno spazio in cui si trova una bandierina, prendila ed aggiungila alla tua pila! In aggiunta, dopo aver preso la bandierina, il tuo robot diventa invulnerabile per il prossimo turno. Un robot invulnerabile non può essere ferito da laser o altre armi, ma buche e cadute fuori del tabellone hanno effetto normalmente su di lui.

I segnalini sui nastri trasportatori non si muovono, oltre al fastidio di doverli muovere continuamente avrebbero la tendenza ad accumularsi alla fine dei nastri trasportatori! Per gli stessi motivi, non sono spinti dai respingenti. Un segnalino può essere piazzato su una buca. Per prenderlo devi caderci dentro.

Potendo mancare le bandierine in cui mettere i Segnalini Archivio, un robot distrutto può rientrare in gioco da una posizione sulla Griglia di Partenza (non per forza la sua) o da un qualsiasi Spazio Riparazione scelto dal giocatore. Solo un giocatore per turno può rientrare da una singola casella. L'ordine in cui rientrano è quello in cui sono stati distrutti.

Il gioco finisce nel momento in cui l'ultima bandierina viene rimossa dal gioco. Quando avviene ciò, ognuno conta i suoi punti: 1 per ogni segnalino nella propria pila e 10 per ogni bandierina. Il giocatore con più punti vince. Se usate caramelle come segnalini, ora potete mangiarle.

Ms. Pac-Man

Può non sembrare vero, ma sono le varianti per questa variante.

- Piazza i segnalini in ogni casella;
- Piazza i segnalini a caso (tira una moneta per ogni casella – testa, piazza un segnalino, croce, lascia lo spazio vuoto);
- Usa dei tassellini numerati con 1, 2 e 3 come segnalini. Piazzali a faccia in giù. Ogni tassellino vale un numero di punti uguale al numero con cui è contrassegnato. Per ogni tabellone usate 36 tassellini da 1, 24 da 2 e 12 da 3. In alternativa potete usare dei tassellini colorati, i colori indicheranno il valore;
- Quando il tuo robot è distrutto, prendi 2 punti di consolazione;
- Quando danneggi un altro robot con il tuo laser, guadagni 1 punto;
- Quando danneggi un altro robot con il tuo laser, puoi scegliere di causargli danni come al solito, oppure di rubare un punto dalla sua pila;
- Quando distruggi un altro robot (colpendolo con il laser, spingendolo contro un laser, in una buca o fuori dal tabellone), guadagni 5 punti;
- I robot distrutti finiscono di giocare;
- Puoi riparare un punto danno alla fine del turno sacrificando 2 punti dalla tua pila.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini