

RoboRally Variante della settimana

Dream Team



Dream Team

In Dream Team, i giocatori formano squadre da due membri. Lo scopo di ogni squadra è toccare tutte le bandierine. È sufficiente che un solo membro d'ogni squadra tocchi una bandierina, ma le bandierine devono in ogni caso essere toccate in ordine. Quindi, se SpinBot e Twonky sono nella stessa squadra, è perfettamente accettabile che Twonky tocchi la bandierina 1 e SpinBot la 2, oppure che Twonky tocchi sia la 1 che la 2 mentre SpinBot nessuna. Le migliori strategie sono mandare un robot verso la prossima bandierina (ad esempio la 2 se l'altro sta andando verso la 1), per essere pronti a toccarla in fretta, oppure avere un robot impegnato a bloccare i robot avversari mentre il compagno va a toccare le bandierine. Provatetele entrambe!

I compagni di squadra possono parlare tra loro e progettare insieme la fase di programmazione. Il timer, però, sarà fatto partire quando *una squadra* dovrà finire la programmazione, e non quando manca solo un giocatore.

Varianti del gioco a squadre

Come al solito queste varianti possono essere combinate a piacimento.

- Prima che una Carta Opzione venga messa in gioco, il giocatore può decidere di darla al suo compagno di squadra, invece di tenerla per se.
- Il tuo laser non colpisce il tuo compagno. Puoi spingere come al solito il tuo compagno.
- I compagni di squadra non possono discutere su quali Carte Programma utilizzare nei registri durante la fase di programmazione.
- Quando un robot si spegne per ripararsi, anche il suo compagno di squadra deve spegnersi.
- Quando un robot si spegne per ripararsi ed il suo compagno no, entrambi i robot della squadra sono completamente riparati.
- I danni sono equamente divisi tra i compagni di squadra. Ad esempio, se un robot è colpito da un doppio laser, prende un punto danno ed uno lo prende il suo compagno. Se un robot ha tre punti danno e l'altro due, il prossimo danno sarà dato al robot che ne ha due, indipendentemente da quale robot è stato colpito.
- Quando si copia il proprio Archivio (su una Bandierina o un Sito di Riparo), il salvataggio è valido per entrambi i robot non soltanto per uno.

L'ufficiale Sfida Dream Team è avvenuta nel 1996 durante il Campionato del mondo di Magic: The Gathering. Richard Garfield (l'inventore del gioco) e Pete Adkison (il presidente della Wizard), hanno dichiarato vincitori del '96 il Campione Nazionale Robert Campbell di Alameda, California, e il finalista U.S. Andrew Stalker di Columbus, Ohio.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini