

# Variante della settimana per RoboRally

## Robot Bizarro

di Steve Winter



### Robot Bizarro

In Robot Bizarro, tutti i giocatori usano la stessa selezione di carte per programmare i loro robot. È una sfida per vedere chi ottiene le carte.

All'inizio del primo turno, il giocatore che occupa il posto di partenza numero 1 sarà il mazziere, e gira una carta a faccia in su al centro del tavolo. Tutti i giocatori sono liberi di afferrare la carta se lo vogliono. Chiunque tocca la carta per primo la prenderà.

Quando la carta è stata presa, o se nessuno la vuole, il mazziere gira un'altra carta a faccia in su e, di nuovo, chiunque la vuole deve cercare di afferrarla. Una volta presa, o se nessuno la vuole, viene girata un'altra carta e così via. I giocatori sono liberi di afferrare qualsiasi carta a faccia in su nel tabellone, non solo quella girata per ultima.

Se due giocatori prendono la carta nello stesso momento, rompete lo stallo seguendo una di queste priorità:

1. il giocatore con meno carte scelte ottiene la carta
2. il giocatore che ha toccata meno bandierine ottiene la carta
3. si decide in base al numero del robot nella griglia di partenza, 1 primo, 2 secondo, e così via.

Una volta che una carta viene presa, il giocatore la può mettere in un registro immediatamente oppure tenerla in mano per utilizzarla in seguito. Quando un giocatore ha preso abbastanza carte da riempire i suoi registri non danneggiati, non può più prendere carte per quel turno.

Quando rimane un giocatore a cui servono ancora carte, il numero delle carte a faccia in su è limitato a quattro. Se ci sono meno di quattro carte, il mazziere ne gira il numero necessario per arrivare a quattro. Se ci sono già quattro carte o più, il giocatore deve decidere tra queste.

Quando l'ultima carta è stata presa, girate la clessidra come al solito.

Il ruolo di mazziere passa dal primo giocatore in senso orario, ogni turno.

### Varianti

**Scelta del mazziere** – il mazziere ha il diritto di scegliere per primo la carta appena rivelata. Se la vuole, la prende automaticamente. Se il mazziere dice "Non la voglio", gli altri possono cercare di afferrarla.

**Non essere goloso** – Un giocatore non può prendere due carte di fila. Il giocatore che ha appena ottenuto una carta, deve aspettare che qualcun'altro ne prenda una, prima di prenderne una nuova.



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini