

Variante della settimana per RoboRally

RoboCluedo

di Steve Winter



RoboCluedo

Il responsabile della Fabbrica Robotica 1124-98-7bw, incaricato della produzione di “tutte le manopole, zigrinate di 4 centimetri” per l’intera sezione-superiore-metà-centrale-orientale, è morto! La cosa peggiore è che il suo assassino può essere un robot! È vitale che la macchina malfunzionante sia portata a davanti alla giustizia. Purtroppo, non ci sono robodetective disponibili per risolvere questo caso, quindi i robot della fabbrica 1124-98-7bw devono risolvere questa situazione da soli. Uno di loro numero è un assassino... potrà essere arrestato prima che colpisca ancora?”

Preparazione

È necessaria un po’ di preparazione per questo gioco, in particolare, bisogna creare delle carte. Usate le carte 3x5 per le note, o utilizzate dei pezzi di carta da inserire nelle bustine trasparenti per proteggere le carte.

Preparare un tipo di ciascuna di queste carte:

Chess (tabellone)

Chop Shop (tabellone)

Cross (tabellone)

Exchange (tabellone)

Island (tabellone)

Maelstrom (tabellone)

Spin Zone (tabellone)

Vault (tabellone)

Smerigliatrice (arma)

Pressa (arma)

Crogiuolo di metallo fuso (arma)

Stiratrice (arma)

Centrifuga (arma)

Strizzatore (arma)

Twitch (robot)

Zoombot (robot)

Twonky (robot)

Hammer Bot (robot)

Trundle Bot (robot)

Hulk X90 (robot)

Spin Bot (robot)

Squash Bot (robot)

Preparate qualsiasi tipo di pista volete usare.

Separate le carte in tre pile per tipo: tabelloni, armi dell'assassino e robot sospetti. Mescolate ogni pila, e prendete una carta a caso da ognuna. **Non guardate le carte!** Piazzate le tre carte in un posto sicuro, ad esempio sotto il tabellone. Queste carte servono a determinare chi ha ucciso il responsabile della fabbrica, dove e con che macchinario. Ora mescolate insieme le carte rimanenti, e distribuitele ai giocatori una alla volta, fino a finire il mazzo.

Ora siete pronti ad iniziare

Giocare a RoboCluedo

Lo scopo del gioco è scoprire chi ha ucciso il dirigente della fabbrica, dove e con che macchinario. Le risposte a queste domande si trovano nelle 3 carte sistemate sotto il tabellone.

La partita si svolge come al solito, ma con queste differenze:

- Ogni turno, durante la Fase di Ripulire (Cleanup), se il vostro robot si trova in uno spazio libero (conta libero ogni spazio bandierina, chiave inglese, nastro trasportatore, ingranaggio, respingente ma non buche o laser), potete *formulare un'ipotesi*. Per formulare un'ipotesi nominate un tabellone, un robot sospettato ed un'arma dell'assassino. Se il giocatore alla vostra sinistra ha almeno una di queste carte, ve ne deve mostrare una. Sarà lui a scegliere quale mostrarvi. Se non ha nessuna di quelle carte, sarà il giocatore alla sua sinistra a mostrarvene una se possibile, e così via finché qualcuno non vi avrà mostrato una carta oppure se nessuno può.
- Il primo giocatore a poter formulare un'ipotesi è il giocatore che è partito dal numero 1 della griglia di partenza. Dopo il primo turno, ogni volta che un robot tocca una bandierina, il giocatore che tiene il robot sarà il primo a poter formulare un'ipotesi, questo finché qualcun altro non toccherà la bandierina.
- Dopo aver formulato un'ipotesi ed aver valutato la risposta, potete *formulare un'accusa*. Per formulare un'accusa nominate un tabellone, un robot sospettato ed il macchinario che credete coinvolti nell'omicidio. Poi prendete le tre carte posizionate sotto il tabellone (o in qualunque posto siano state messe) e guardatele. Se la vostra accusa è corretta, hai vinto! Se avete sbagliato, siete ancora in gioco, ma adesso il solo modo in cui potete vincere è toccare tutte le bandierine.
- Se un robot viene distrutto dal laser di un altro robot o perché spinto da lui dentro una buca, questo robot diventa automaticamente l'ovvio sospettato dell'omicidio. Chiaramente è un assassino, ed il resto della fabbrica sarà felice di avere qualcuno da accusare e portare davanti alla corte. Quando formulate un'accusa, anche se non avete idea di chi possa essere l'assassino, potete accusare un robot che ha ucciso un altro robot durante il gioco e questa parte dell'accusa verrà trattata come esatta, indipendentemente da quale carta robot si trovi sotto il tabellone.

Vittoria

La partita è vinta dal primo robot che tocca in ordine tutte le bandierine, oppure dal robot che formula l'accusa corretta.

Note per i giocatori

Una partita con molti giocatori richiede più tabelloni, di solito, questo accade per avere una partita più lunga, ma in questo caso, più giocatori significa anche che ogni giocatore partirà con meno carte indizio nella sua mano, in pratica ogni giocatore deve raccogliere più informazioni per formulare un'accusa decente. (Ovviamente, se diversi robot diventano assassini uccidendo altri robot, la partita sarà più breve, perché non ci sarà bisogno di identificare il reale assassino.)

Per giocare una partita più breve, fate passare una o due delle vostre carte al giocatore alla vostra sinistra, prima che inizi la partita. Per giocare una partita veramente breve, togliete una o due carte dai mazzi (prima di distribuirle) e piazzatele a faccia scoperta di fianco al tabellone. Tutti inizieranno il gioco sapendo che quelle non sono le risposte esatte.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini