

Variante della settimana per RoboRally

Texas Hold 'Em

di Steve Winter



Texas Hold'em (il titolo non è tradotto così come alcuni termini nel testo perché si riferiscono ad una variante del poker, che si chiama proprio Texas Hold'em)

Il Pulsante

Il giocatore il cui robot parte dalla posizione 1 della griglia di partenza, inizia il gioco con "Il Pulsante". Questo dovrebbe essere un oggetto facilmente reperibile e che possa essere passato da giocatore a giocatore. Ad esempio, vanno bene una sveglia portatile, un cubo di Rubik o una action figure di Chewbacca.

Distribuzione delle carte

Ad ogni giocatore vengono date cinque Carte Programmazione ("the hole"). Altre quattro carte sono scoperte di fianco al tabellone ("the flop").

Programmazione

I giocatori utilizzano le cinque carte hole più le flop per programmare il proprio robot. Dovunque vogliate usare una carta flop, lasciate il registro vuoto.

Appena tutte le programmazioni sono terminate, il giocatore con Il Pulsante controlla i suoi registri. Se il suo primo registro è vuoto mantiene Il Pulsante, altrimenti, lo passerà in senso orario. Il prossimo giocatore che ha il primo registro vuoto prende Il Pulsante. Se nessuno ha il primo registro vuoto, sarà il giocatore con il secondo registro vuoto a prenderlo, e così via, finché qualcuno (che ha un registro vuoto) non si aggiudica Il Pulsante.

In altre parole, il primo giocatore che ha bisogno del Pulsante, cerca di prenderlo.

Eeguire la Programmazione

Quando i registri sono completati, i robot che intendono usare carte flop in un registro muovono prima dei robot che hanno piazzato Carte Programma in quel registro. Il giocatore che possiede Il Pulsante dichiara quale carta flop usa, ed esegue la sua azione. Poi passa Il Pulsante in senso orario, al prossimo giocatore che ne ha bisogno, questo dichiara quale Carta Programma (del flop) utilizza ed esegue la sua azione, poi passa Il Pulsante in senso orario, e così via. Se solo un giocatore ha bisogno di una carta flop in un registro, passa Il Pulsante al giocatore che ha bisogno di una carta flop nel prossimo registro. L'unico modo in cui un giocatore può mantenere Il Pulsante è essere il solo che utilizza una carta flop nel prossimo registro, oppure

se è l'ultimo giocatore che ha utilizzato una carta flop del turno (in questi casi, probabilmente lo passerà alla fine della prossima fase di programmazione).

Le carte flop non devono essere scelte in anticipo! Puoi scegliere la tua carta flop nel momento in cui ne hai bisogno, in base alla situazione che si è creata sul tabellone.

I giocatori con i registri programmati, tuttavia, hanno l'opportunità di venire prima di una carta flop. Dopo che un giocatore ha annunciato quale carta flop userà, ma prima che sia effettivamente utilizzata, qualsiasi giocatore i cui registri sono programmati con una Carta Programma della hole può decidere di eseguire la sua per primo (di solito per spingere o evitare di essere spinto). In questo caso, la Carta Programma hole è considerata avere il numero di priorità più alto della carta flop, indipendentemente dal numero di priorità riportato sulle carte.

La stessa carta flop può essere usata più volte durante lo stesso turno ed anche durante la stessa fase di registro.

Danni

Quando un robot prende Danni, perde Carte Programma come al solito. Dopo aver preso cinque punti danno, il giocatore non prenderà più carte hole e potrà usare solo le carte flop per la programmazione. Se un registro vuoto rimane bloccato a causa dei danni, rimane vuoto ed il robot non esegue azioni in quella fase, non può scegliere una carta flop per riempire il registro.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini