

# ROBORALLY

## Carte Opzioni



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

[studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)

Reggio Emilia - Ottobre 2005 - V1.0

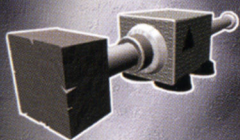


[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

### Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

## BARRA PRESSANTE



Ogni volta che puoi sparare ad un robot con il tuo laser principale, puoi in alternativa azionare la Barra Pressante. Questo muoverà il robot bersaglio lontano uno spazio dal tuo robot.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## SCUDO DA SPENTO



Fintanto che il tuo robot è spento, in ogni fase di registro puoi impedire 1 Danno da ciascuna delle quattro direzioni.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## RIVESTIMENTO ABLATIVO



Il Rivestimento Ablativo assorbirà i prossimi 3 Danni che il tuo robot riceverà. Metti quei segnalini Danno su questa carta invece che sul Foglio Programma. Scarta questa carta e i segnalini quando metterai il terzo.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## MINI OBICE



Ogni volta che puoi sparare ad un robot col tuo laser principale, puoi in alternativa sparare con il Mini Obice. Questo allontana il robot bersaglio di 1 spazio dal tuo robot, ed il robot bersaglio riceve 1 segnalino Danno. (I robot non possono essere spinti attraverso i muri).

Puoi usare questa Opzione 5 volte. Metti un segnalino Danno su questa carta ogni volta che la usi e scarta questa carta e i segnalini quando metterai il quinto.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

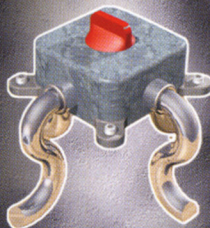
## RETROMARCIA



Ogni volta che esegui uno Back-Up, puoi muovere il tuo robot indietro di 2 spazi invece di 1. La priorità è quella del Back-Up.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

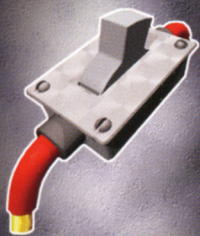
## INTERRUTTORE DI ABORTO



Una volta per turno, puoi sostituire una delle carte Programma che riveli con la carta in cima al mazzo. Se lo fai, il quel turno devi sostituire allo stesso modo le carte di tutti i rimanenti registri.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## CIRCUITO DI INTERRUZIONE



Se hai 3 o più segnalini Danno sul Foglio Programma alla fine del turno, il tuo robot inizierà il turno successivo da spento.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## DISPOSITIVO DI DISTURBO



Ogni volta che puoi sparare ad un robot con il tuo laser principale, puoi in alternativa azionare il Dispositivo di Disturbo. Questo sostituisce la prossima carta Programma del robot bersaglio con la carta Programma in cima al mazzo. Non puoi usare questa Opzione nella quinta fase del registro.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## RAGGIO TRAENTE



Ogni volta che puoi sparare con il tuo laser principale ad un robot che non è in uno spazio adiacente, puoi in alternativa azionare il Raggio Traente per trascinare il robot bersaglio di uno spazio verso il tuo robot.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

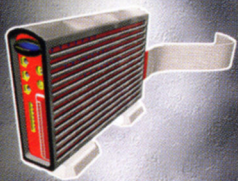
## BRACCIO MECCANICO



Il tuo robot può toccare una bandiera o un riparo da 1 spazio adiacente (diagonalmente o ortogonalmente), sempre che non vi sia un muro tra esso e la bandiera o il riparo.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## ARCHIVIO SUPERIORE



Quando rientri in gioco dopo essere stato distrutto, il tuo robot non riceve i soliti 2 segnalini di Danno.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## FRENI



Ogni volta che esegui il Move 1, puoi muovere il tuo robot di 0 spazi invece di 1. La priorità è quella del Move 1.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

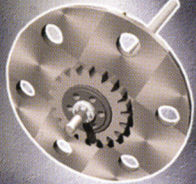
## CONGEGNO PER URTI



Ogni volta che il tuo robot spinge o tampona un altro robot, quel robot riceve un segnalino Danno.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

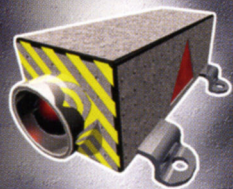
## RUOTE VOLANTI



Dopo che tutti hanno programmato i loro registri in ciascun turno, puoi mettere a faccia in giù su questa carta una delle restanti carte Programma. Puoi aggiungere questa carta Programma a quelle che ti saranno date nel turno seguente. Puoi avere sulle Ruote Volanti solo una carta alla volta.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## LASER AD ALTO POTENZIALE



Il laser principale del tuo robot può sparare attraverso un muro od un robot per colpire un robot bersaglio. Se spari attraverso un robot, anche quel robot riceve il danno. Puoi usare questa Opzione con il Controllo di Fuoco e/o con il Laser a Doppia Canna.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

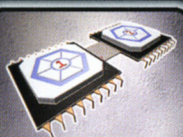
## CONTROLLO RADIO



Ogni volta che puoi sparare ad un robot con il tuo laser principale, puoi in alternativa azionare il Controllo Radio. Questo fa sì che il robot bersaglio esegua il programma del tuo robot per il resto del turno. In caso di priorità della carta, il robot bersaglio muoverà immediatamente dopo il tuo robot.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## DOPPIO PROCESSORE



Quando programmi i tuoi registri, puoi mettere sia una carta Movimento (Move 1, Move 2, Move 3, o Back-Up) e una carta Rotazione (Rotate Left, Rotate Right, U-Turn) nello stesso registro. Se lo fai, durante quella fase il tuo robot si muoverà di 1 spazio in meno di quello previsto dalla carta movimento e poi esegue la carta Rotazione. Se la carta Rotazione è un U-Turn, se possibile muove di 2 spazi in meno di quello previsto della carta movimento.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## CONTROLLO DI FUOCO



Ogni volta che il tuo robot colpisce un altro robot con il suo laser principale, invece di fargli danno può scegliere uno dei registri del robot bersaglio e bloccarlo o scegliere una delle Opzioni di quel giocatore e distruggerla. (Il giocatore non può scartare un'Opzione per evitare questo effetto).

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

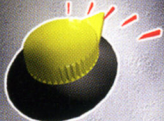
## LASER POSTERIORE



Il tuo robot ha un laser posteriore in aggiunta al suo laser principale. Questo laser segue tutte le stesse regole del laser principale.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## PROGRAMMA CONDIZIONALE



In ciascun turno, dopo aver programmato i tuoi registri, puoi mettere una delle carte Programma inutilizzate della tua mano su questa carta Opzione invece di scartarla. Dopo quel turno, puoi sostituire quella carta con una che hai programmato in qualsiasi registro, scartando la carta originale. Annuncia il cambio prima che ognuno rivali la carta Programma di quel registro. Se metti una carta su questa Opzione e non la usi, scartala alla fine del turno.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

## RICOMPILARE



Una volta per turno, puoi scartare la mano di carte Programma ricevute e pescare una nuova mano dal mazzo. Il tuo robot riceve poi un segnalino Danno.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

## STABILIZZATORE GIROSCOPICO



In ciascun turno, prima che i giocatori rivelino le carte nel primo registro, dichiara se questa Opzione è attiva. Quando lo è, il tuo robot non viene girato da ingranaggi o da nastri trasportatori rotanti per tutto il turno.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

## MEMORIA EXTRA



Ricevi una carta Programma extra ad ogni turno. (Scarta ancora tutte le carte Programma inutilizzate dopo aver programmato i tuoi registri.)

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

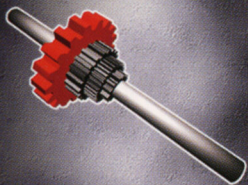
## GAMBE GRANCHIO



Quando programmi i tuoi registri, puoi mettere una carta Move 1 nello stesso registro di una carta Rotate Left o Rotate Right. Se lo fai, durante quel registro il tuo robot si muoverà rispettivamente di 1 spazio a sinistra o a destra, senza ruotare. La priorità è quella del Move 1.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

## QUARTA MARCIA



Ogni volta che esegui il Move 3, puoi muovere il tuo robot di 4 spazi invece di 3. La priorità è quella del Move 3.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

## LASER A DOPPIA CANNA



Ogni volta che il tuo robot spara con il suo laser principale, spara due colpi invece di uno. Puoi usare questa Opzione con il Controllo di Fuoco e/o con il Laser ad Alto Potenziale.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

