

ROBORALLY

Contenuto

- 1 Libro delle regole (Rulebook) con il manuale delle corse (Course Manual)
- 8 Miniature di Robot in plastica, da pitturare (Prepainted Plastic Robots)
- 8 Schede Programmazione dei robot (Program Sheets)
- 8 Segnalini Archivio (Archivi Markers)
- 60 Segnalini Danno (Damage Tokens)
- 40 Segnalini Vita (Life Tokens)
- 1 Clessidra di sabbia di 30 secondi (Sand Timer)
- 8 Segnalini Spegnimento (Power Down Tokens)
- 8 Bandierine con figurine numerate da attaccare (Flags with Number Stickers)
- 2 Guide al Suolo della Fabbrica (Factory Floor Guides)
- 1 Tabellone Griglia di Partenza a doppia faccia (Two-Sided Docking Bay Board)
- 4 Tabelloni Suolo della Fabbrica a doppia faccia (Two-Sided Factory Floor Boards)
- 26 Carte Opzione (Option Cards)
- 84 Carte Programma (Program Cards)

Mazzo delle Carte Programma

Carte Movimento

- 18..... Muovi di 1 in avanti (Move 1)
- 12..... Muovi di 2 in avanti (Move 2)
- 6..... Muovi di 3 in avanti (Move 3)
- 6..... Retromarcia - indietro di 1 - (Back Up)

Carte Manovra

- 18..... Gira a destra (Rotate Right)
- 18..... Gira a Sinistra (Rotate Left)
- 6..... Inversione ad U (U-Turn)

Riassunto del gioco

Pronti a lanciarsi in Roborally, il gioco delle gare dei robot! Ogni turno, dovrai pescare Carte Programma in cui troverai le istruzioni per far muovere il tuo robot. Sceglierai in segreto cinque di queste carte per pianificare il movimento del tuo robot attraverso un pericoloso percorso, con lo scopo d'essere il primo a toccare in ordine tutte le Bandierine.

Raggiungere le Bandierine non sarà sempre facile, perché mostrerai i tuoi movimenti segreti insieme agli altri giocatori. I robot hanno altri modi per vincere, come spingere gli avversari fuori della pista e colpirli con i laser. A volte la sfida più grande è sopravvivere!

Istruzioni

Prima di giocare per la prima volta, attacca le figurine sulle Bandierine: un numero davanti alla Bandierina per identificarla ed un numero e la chiave inglese sulla bassetta.

Per ogni partita, segui queste istruzioni in ordine:

- 1) Scegli una pista dal Manuale delle Corse (Course Manual) basata sull'esperienza dei giocatori e sulla durata che vorresti dare alla partita. Posiziona la Griglia di partenza, il Suolo della Fabbrica e le Bandierine come indicato nella descrizione della pista.
- 2) Ogni giocatore sceglie un robot e prende la miniatura, la Scheda di Programmazione ed il Segnalino Archivio corrispondenti a quel robot.



3) Ogni giocatore prende tre Segnalini Vita e li mette nella sua Scheda di Programmazione. (In una partita con cinque o più giocatori si può usare la regola opzionale di dare ad ogni Robot quattro Segnalini Vita)

4) Metti i Segnalini Danno, i Segnalini Spegnimento e la Guida al Suolo della Fabbrica di fianco al tabellone. Mischia le Carte Programma e le Carte Opzione e mettile vicine al tabellone, a faccia in giù.

5) Determina a caso chi è il primo ad iniziare. Questo giocatore mette il suo Segnalino Archivio ed il robot nella Casella di Partenza 1 (Dock 1) nella Griglia di Partenza sul tabellone, con il robot puntato verso la pista. Il giocatore alla sua sinistra prenderà la Casella di Partenza 2, e così via in senso orario finché tutti i robot sono stati posizionati.

L'ordine in cui sono state assegnate le Caselle di Partenza potrebbe essere utile per determinare delle priorità di alcune azioni durante la partita, quindi annotalo prima di partire!

Come giocare

Fai le seguenti cose in ordine ogni turno.

- 1. Distribuisci le Carte Programma.**
- 2. Disponi le tue Carte Programma, a faccia in giù, sui tuoi cinque registri.**
- 3. Dichiarati di volerti Spegnere o di continuare a correre nel PROSSIMO turno.**
- 4. Completa ogni registro in ordine: esegui le Carte Programma, completa i movimenti del tabellone, risolvi tutte le interazioni, il raggiungimento di una Bandierina e le riparazioni.**
- 5. Porta a compimento ogni effetto di fine turno.**

Infrangere le Regole: Alcune piste o Carte Opzione che non coincidono con le regole generali. In questi casi, segui le regole della corsa o della carta.

1. Distribuisci le Carte Programma

Mischia le Carte Programma e distribuiscile a faccia in giù. Ogni giocatore che non ha Segnalini Danno riceve nove carte.

Appena un Robot accumula Segnalini Danno, la sua abilità nel ricevere Programmi si riduce. Ad esempio un Robot con un Segnalino Danno prende otto Carte Programma, un Robot con due Segnalini Danno ne prende sette, e così via. (Per i Robot con 5 o più Segnalini Danno, vedere Registri Bloccati, a pagina 6.)

Non guardare le tue carte, finché tutti i giocatori non hanno pescato la propria mano.

2. Programmare i Registri

Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto nuove Carte Programma, puoi guardare la tua mano e scegliere le cinque carte che vuoi usare questo turno. Metti queste carte sul registro nella Scheda di Programmazione, a faccia in giù, da sinistra a destra nell'ordine in cui verranno eseguite. (Il registro è numerato da 1 a 5.) Scarta ogni altra carta che ti sia rimasta in mano.

Quando hai terminato di programmare il registro, annuncia che hai finito. Una volta terminato non puoi riguardare le tue carte né riposizionarle.

TIMER

Quando è rimasto solo un giocatore che non ha ancora dichiarato di aver terminato, capovolgi la clessidra, facendo partire i trenta secondi. Quel giocatore ha solo questo tempo a disposizione per terminare la programmazione del suo Robot. (Ha trenta secondi per ogni Robot da programmare, se ne controlla più di uno.)

Se il tempo finisce prima che il giocatore abbia terminato, metti tutte le carte inutilizzate dal giocatore sul tavolo, a faccia in giù, ed il giocatore alla sua destra sceglie a caso delle carte fino a riempire i registri ancora vuoti (senza vedere le carte). Scarta tutte le carte che rimangono.



Se c'è un solo giocatore che deve programmare i registri in quel turno (perché gli altri Robot sono Spenti oppure sono fuori gioco), fai partire la clessidra appena avrà pescato le Carte Programmazione. Avrà solo quel tempo a disposizione per terminare la sua programmazione.

3. Annunciare di Spegneresi

Un giocatore con un Robot danneggiato può scegliere di Spegneresi. Un'azione di Spegnimento, dichiarata questo turno, avrà effetto nel turno seguente. Segnala che intendi spegnerti nel turno seguente mettendo un Segnalino Spegnimento nella Scheda di Programmazione.

All'inizio del turno in cui il tuo Robot è spento, scarta tutti i Segnalini Danno. Il Robot non riceve Carte Programma e non si muoverà mentre è spento, ma gli elementi del tabellone avranno effetto su di lui. Ad esempio, un Robot spento che si trova su un nastro trasportatore, verrà mosso secondo il movimento del nastro.

Gli altri Robot possono spingere un Robot Spento, ed il Robot può essere danneggiato (ad esempio dai laser), in questo caso, il Robot danneggiato riceverà nuovi Segnalini Danno durante il turno.

Se annunci di spegnerti nel nuovo turno, ma vieni distrutto prima del suo inizio, puoi rientrare in gioco già spento.

Ogni turno, prima che siano distribuite le Carte Programma, i giocatori che hanno i Robot Spenti possono decidere di farli rimanere Spenti (ad esempio, a causa di nuovi Segnalini Danno ricevuti). All'inizio di ogni turno in cui un Robot si trova Spento, tutti i Segnalini Danno sono scartati.

Priorità per Spegneresi

A volte la tua decisione di spegnerti, può dipendere dal fatto che anche un altro giocatore possa scegliere questa opzione. In questi casi, parti dal giocatore il cui Robot aveva guadagnato la Casella di Partenza 1 nella Griglia di Partenza. Quel giocatore annuncia di Spegneresi oppure passa. In senso orario, ogni altro giocatore dichiara di Spegneresi oppure passa.

4. Completare i Registri

Completa i cinque registri in ordine, da sinistra a destra. Per ognuna, segui questa fase di sequenza dei registri:

- A. Rivela le Carte Programma**
- B. Muovi i Robot**
- C. Muovi gli elementi del tabellone**
- D. Raggi Laser**
- E. Toccare un Punto di Controllo**

A. Rivela le Carte Programma

Insieme, i giocatori rivelano la Carta Programma di quel registro.

B. Muovi i Robot

Movimento

Muovi ogni Robot come indicato nella Carta Programma. Un "Move 2" farà muovere il Robot avanti di 2 caselle, una Carta "Back up" farà muovere il Robot di uno spazio indietro, e così via.

Priorità

Il numero di priorità sopra ogni Carta Programma ("digitale in alto a destra") indica quanto velocemente si muoverà il Robot in quella fase di registro. Ogni volta in cui i Robot possono avere una collisione tra loro, usa il numero di priorità per stabilire chi muove per primo. Un numero più alto significa maggior velocità, quindi un Robot con una Carta a 200 si muoverà prima di un Robot con una Carta a 100.



Spingere gli altri Robot

Quando i Robot collidono, uno spinge l'altro. I Robot possono spingersi ovunque sul tabellone (anche fuori della pista!), perfino in una buca o sopra un nastro trasportatore. Un Robot non può essere spinto oltre un muro, in quel caso, il movimento di spinta viene bloccato se il Robot spostato finirebbe oltre un muro. I Robot sbattono contro i muri tutti i giorni, quindi non è possibile prendere Segnalini Danno in questo modo.

C. Muovi gli elementi del tabellone

Ordine degli elementi del tabellone

Gli elementi del tabellone si muovono in questo ordine:

1. I nastri trasportatori rapidi si muovono di uno spazio in direzione delle frecce.
2. I nastri trasportatori rapidi e quelli normali si muovono di uno spazio in direzione delle frecce.
3. I Respingenti spingono se attivi
4. Gli ingranaggi ruotano di 90° in direzione delle frecce.

Più di un elemento del tabellone può influire su un Robot in ogni fase di registro. Le Guide al Suolo della Fabbrica includono una lista completa di tutti gli elementi e di cosa fanno.

Priorità dei Nastri Trasportatori

Normalmente, tutti i Robot su un nastro trasportatore si muovono simultaneamente; perché questi movimenti non provengono dalle Carte Programma, quindi non hanno un rango di priorità. A volte, però, più di un nastro trasportatore converge nello stesso spazio ed i Robot mossi dai nastri dovrebbero arrivare contemporaneamente. I Robot che sono mossi dai nastri trasportatori non possono spingere gli altri Robot, in questi casi, entrambi i Robot rimangono sul proprio spazio del nastro trasportatore.

Allo stesso modo, se un Robot si trova fuori da un nastro trasportatore, ed un altro Robot dovrebbe arrivare in quello spazio grazie al movimento del nastro, non avviene alcun spostamento. Il Robot sul nastro rimane dove si trova.

Se non è chiaro cosa devi fare, non muovere nessun Robot.

Nastri trasportatori che ruotano

Alcuni spazi dei nastri trasportatori hanno delle frecce che curvano, ad indicare una sezione che ruota. Un robot che si muove su un nastro trasportatore che ruota, grazie al movimento del nastro, è ruotato di 90° in aggiunta al normale movimento in avanti di una casella che farebbe seguendo il nastro. Questo è possibile sia quando un Robot è mosso da un nastro trasportatore rapido sia da un normale nastro trasportatore che ruota.

Questa rotazione avviene solo se il Robot si sta muovendo su uno spazio che ruota da un nastro trasportatore, non quando un Robot si muove sullo spazio che ruota da solo o come conseguenza di una spinta. In questi casi, il nastro non ruota il Robot, dovrai solo spostare normalmente il Robot, quando muoverai gli elementi del tabellone.

D. Raggi Laser

Laser del tabellone

Un robot che finisce una fase di registro in uno spazio attraversato ad un laser riceve 1 Segnalino Danno per ogni laser in quello spazio. I laser non passano attraverso i Robot, quindi, se più Robot si trovano sulla linea di fuoco, solo il Robot più vicino alla fonte del laser viene danneggiato. Muovendosi i Robot possono passare attraverso i laser senza danneggiarsi. Solo i Robot che si trovano sulla linea di fuoco di un laser dopo che tutti gli elementi del tabellone sono stati mossi prendono un Segnalino Danno.

Vedi **Danni e Distruzione** a pagina 6 per dettagli sugli effetti dei danni.



Laser dei Robot

In aggiunta ai laser posti sul tabellone, ogni Robot ha un proprio raggio laser che spara dritto davanti a sé. Ogni Robot nella linea di vista di un altro Robot è automaticamente danneggiato dal laser di questo e riceve 1 Segnalino Danno. Per trovarsi nella linea di vista di un altro Robot, un Robot deve trovarsi davanti a lui senza nessun ostacolo tra loro (come muri o altri Robot). I laser dei Robot sparano lungo il tabellone finché non colpiscono qualcosa, quindi non basta trovarsi lontani dagli altri Robot per essere in salvo.

E. Toccare Bandierine e Siti di Riparazione

Ogni Robot che sopravvive fino a questo punto e si trova sopra una Bandierina, “tocca” la Bandierina. A partire dal nuovo turno, può muovere verso la prossima Bandierina in ordine. (Può essere d’aiuto usare carta e penna per segnare le Bandierine che i giocatori hanno già raggiunto.) Qualsiasi Robot che si trovi su una Bandierina o su uno Spazio Riparazione può aggiornare il suo archivio, piazzando il Segnalino Archivio su quello spazio. Se il Robot è distrutto prima di raggiungere un nuovo spazio in cui aggiornare l’archivio, questo sarà il punto da cui rientrerà in gara.

Così si completa una singola fase di registro. Si ripete questa sequenza per ogni registro (da sinistra a destra).

5. Ripulire

Mettere a posto

Dopo aver completato l’ultima fase registro del turno (il registro 5), è tempo ripulire il tutto e preparare per il prossimo turno.

Ripararsi e Migliorarsi

I Robot su uno spazio con una chiave inglese scartano 1 Segnalino Danno. I Robot che si trovano su uno spazio con una chiave inglese ed un martello incrociati scartano 1 Segnalino Danno e pescano una Carta Opzione. Quando peschi una Carta Opzione, leggi il testo ad alta voce poi mettila di fronte a te, a faccia scoperta (Vedi Usare Carte Opzione per prevenire danni a pagina 7, per avere maggiori informazioni sulle Carte Opzione).

Ripulire i Registri

Scarta tutte le Carte Programma dai registri che non sono bloccati. (Vedere Registri Bloccati a pagina 6.)

Priorità delle Carte Opzione

A volte decidendo come e quando usare una Carta Opzione, può accadere che sia un problema stabilire chi sarà il primo. In questi casi, il giocatore che ha iniziato il gioco nella Casella di Partenza 1 sulla Griglia di Partenza sarà il primo a decidere, e da lui in senso orario. Ogni giocatore avrà una opportunità di annunciare come e se usare la sua Carta Azione.

Preparazione per il nuovo Turno

I giocatori i cui Robot si stanno Spegnendo questo turno possono annunciare che il loro Robot rimarrà a Spento anche nel prossimo turno.

Ogni Robot distrutto in questo turno rientrerà in gioco dallo spazio che contiene il suo Segnalino Archivio. Il giocatore sceglierà in che direzione rivolgere il Robot.

I Robot che rientrano in gara ricevono 2 Segnalini Danno. A questo punto, un giocatore può decidere di rientrare in gara Spento nel nuovo turno (per scartare i Segnalini Danno).

Appena hai finito di “ripulire” tutto, inizia un nuovo turno.



Più Segnalini Archivio nello stesso Spazio

Se due o più Robot devono rientrare in gioco nello stesso spazio, saranno riposizionati nel tabellone nell'ordine in cui erano stati distrutti.

Il primo Robot che è stato distrutto si piazzerà sullo spazio con il Segnalino Archivio, in qualsiasi direzione il giocatore scelga.

Il giocatore che si è visto distruggere il Robot per secondo sceglierà una casella adiacente al Segnalino Archivio (attenzione: SIA ortogonalmente SIA diagonalmente) e ci metterà il proprio Robot. Questo Robot potrà essere posizionato in qualsiasi direzione il giocatore vorrà, con l'unica eccezione che non dovrà avere nessun altro Robot in linea di vista di 3 spazi o meno.

Ignora tutti gli elementi del tabellone eccetto le buche, quando posizioni il tuo Robot adiacente al Segnalino Archivio. Non puoi partire con il Robot all'interno di una buca. Ha già sofferto abbastanza.

Danni & Distruzione

A causa di laser, speronate, colpi polverizzanti e spinte dentro le buche la capacità di "pensare" del Robot verrà compromessa, i Robot danneggiati prendono una Carta Programma in meno per ogni Segnalino Danno che hanno. E quando un Robot ha accumulato 5 Segnalini Danno, le cose iniziano a farsi interessanti...

Segnalini Danno

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Effetti

Prendi **nove** Carte Programma

Prendi **otto** Carte Programma

Prendi **sette** Carte Programma

Prendi **sei** Carte Programma

Prendi **cinque** Carte Programma

Prendi **quattro** Carte Programma, registro 5 **bloccato**

Prendi **tre** Carte Programma, registri 4 e 5 **bloccati**

Prendi **due** Carte Programmai, registri 3, 4 e 5 **bloccati**

Prendi **una** Carte Programma, registri 2, 3, 4 e 5 **bloccati**

Non prendere Carte Programma, tutti i registri **bloccati**

Distrutto!

Registri Bloccati

Se un Robot ha 5 o più Segnalini Danno, i suoi registri iniziano a bloccarsi, dal registro 5 fino al numero 1 (in ordine inverso, quindi). Segna un registro bloccato piazzando il Segnalino Danno sopra il registro nella Scheda di Programmazione.

Una volta che il registro è bloccato, la Carta Programma in quel registro rimane lì finché il Danno al registro non sarà riparato. Quando questo avviene, scarta sia il Segnalino Danno sia la Carta Programma.

Devi sbloccare i registri in ordine inverso, dal più basso (registro 1) al più alto (registro 5).

Un Robot con i registri bloccati continuerà a muoversi: le Carte Programma del nuovo turno verranno pescate, e, semplicemente, il programma verrà eseguito di nuovo.

Registri Bloccati durante lo Spegnimento

Visto che i Robot possono essere danneggiati mentre sono Spenti, possono anche accumulare abbastanza Segnalini Danno da ritrovarsi con i registri bloccati prima di rientrare in gioco. I registri che verranno bloccati, mentre il tuo Robot è Spento, saranno immediatamente decisi casualmente: pesca una carta dalla cima del mazzo e mettila nel registro a faccia in su.



Usare Carte Opzione per prevenire i Danni

Se vuoi, il tuo Robot può scartare una Carta Opzione per evitare di ricevere un Segnalino Danno. (In pratica è l'Opzione a prendere il Danno al posto del Robot.) Puoi fare questo per ogni Carta Opzione che hai, ma devi fare lo "scambio" appena ricevi il Segnalino Danno. Con le Opzioni così scartate forma una pila di scarti a faccia in su.

Distruzione

Un Robot è immediatamente distrutto quando:

- Riceve il decimo Segnalino Danno
- Oppure
- Si muove o è mosso dentro una buca
- Oppure
- Si muove o è mosso fuori dei confini del tabellone

Un Robot distrutto perde immediatamente una Carta Opzione a scelta del giocatore, che deve anche scartare un Segnalino Vita. Quando un giocatore ha scartato l'ultimo Segnalino Vita del Robot, è definitivamente fuori dal gioco. Se così non fosse, il Robot rientra in gioco dallo spazio in cui si trova il suo Segnalino Archivio, durante la fase di Ripulire.

Vincere la partita

Il vincitore è il primo giocatore che tocca tutte le bandierine in ordine. Il gioco può finire sia quando il vincitore ha toccato l'ultima bandierina, oppure può continuare per stabilire le altre posizioni.



GUIDA AL SUOLO DELLA FABBRICA

Spazi Base (Basic Space)

- **Terreno Libero (Open Floor)** – I Robot si muovono liberamente su questo spazio.
- **Buche (Pits)**- I Robot che si muovono o vengono mossi in uno di questi spazi, sono distrutti. Gli spazi aperti ai bordi del tabellone funzionano come le buche.
- **Mura (Walls)** – I Robot non possono muoversi attraverso le mura, ed i laser non sparano attraverso queste. Un Robot che prova a muovere attraverso un muro rimane dove si trova. Due sezioni di mura adiacenti tra due tabelloni, contano come un unico muro.

Nastri Trasportatori (Conveyor Belts)

Tutti i nastri trasportatori muovono i Robot nella direzione indicata dalle frecce.

- **Nastro trasportatore (Conveyor Belts)** – I nastri trasportatori normali muovono una volta durante ad ogni fase di registro.
- **Nastro trasportatore rapido (Conveyor Belts Express)** – I nastri trasportatori rapidi muovono due volte ad ogni fase di registro.
- **Nastri trasportatori che ruotano (Rotating Conveyor Belts)** – Se un nastro trasportatore muove un Robot su uno di questi spazi, ruota il Robot di 90° nella direzione della freccia.
- **Nastri trasportatori che convergono e ruotano (Rotating Merge Conveyor Belts)** – Se un nastro trasportatori muove un robot su uno di questi spazi dal lato in cui la freccia ruota, bisogna ruotare il Robot di 90° gradi in direzione della freccia.
- **Nastri trasportatori che convergono e ruotano da entrambi i lati (Rotating Double-Merge Conveyor Belts)** – Se un nastro trasportatore muove un Robot su uno di questi spazi da qualsiasi delle due direzioni, ruota il Robot di 90° in direzione della freccia.

Respingenti (Pushers)

- **Respingenti attivi (Active Pusher)** – Se un robot si trova in questa casella, quando il respingente è attivo, allora quel Robot viene spinto nella casella davanti al Respingente. I Respingenti possono muovere più Robot, e spingono solo nelle fasi di registro segnate sul Respingente. (Il respingente raffigurato sulla Guida è attivo nel secondo e quarto registro.)

Ingranaggi (Gears)

- **Ingranaggio a senso orario (Clockwise Gears)** – Questo ingranaggio ruota il Robot di 90° in senso orario, in direzione delle frecce.
- **Ingranaggio a senso antiorario (Counterclockwise Gears)** – Questo ingranaggio ruota il Robot di 90° in senso antiorario, in direzione delle frecce.

Laser

- **Raggio Laser (Laser Fire)** – I Robot che si trovano sulla linea del laser alla fine di una fase registro ricevono 1 Segnalino Danno per ogni raggio che attraversa lo spazio. Se due o più Robot finisco il proprio movimento sulla linea del laser, solo il più vicino alla fonte del laser riceverà il Segnalino Danno.

Bandierine (Flags)

- **Ogni fase di registro (Each Register Phase)** – Un Robot su uno spazio con una bandierina alla fine di una fase di registro mette il suo Segnalino Archivio sullo spazio, e questa bandierina conta ai fini della vittoria della corsa.
- **Solo alla Fine del turno (End of Turn Only)** – Un Robot su uno spazio con una bandierina alla fine del turno scarta 1 Segnalino Danno.



Siti di Riparazione (Repair Sites)

- **Ogni fase di registro (Each Register Phase)** – Un Robot su un sito di riparo qualsiasi alla fine di una fase di registro può mettere il suo Segnalino Archivio sullo spazio.
- **Solo alla Fine del turno (End of Turn Only)** – Un Robot su uno spazio con una singola chiave inglese alla fine del turno scarta 1 Segnalino Danno. Un Robot su uno spazio con una chiave inglese ed un martello incrociati scarta 1 Segnalino Danno e pesca 1 Carta Opzione.

Caselle di Partenza (Docks)

- I numeri di partenza sulla Griglia di Partenza sono utilizzati come punti d'inizio per i Robot e per i loro Segnalini Archivio. Non hanno altri utilizzi e sono considerati ad ogni effetto come dei Terreni Liberi.