



ROBOTROC

Un gioco di Cesare Mainardi, da 2 a 4 giocatori dai 7 anni in su.
Durata di una partita : circa 15 minuti. Illustrato da Maryline Weyl.

*Nel mondo di RoboTroc, degli scienziati un po' pazzi si fanno una concorrenza spietata per concepire il robot più potente a partire da pezzi di recupero: saranno pure matti ma sono rispettosi dell'ambiente!
Vesti i panni di uno di questi scienziati e costruisci il robot più forte con quello che avrai a disposizione.*

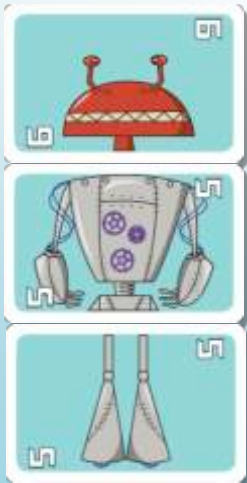
•Composizione del gioco: 9 carte « testa », 9 carte « busto », 9 carte « gambe » (su sfondo turchese), 9 carte « arma » (su sfondo giallo), 9 carte « bonus » (su sfondo verde), 4 carte « personaggio » e 1 busta con 50 gettoni.

•Tutte le carte « testa », « busto », « gambe » e « arma » hanno dei **punti potenza** da 1 a 10 distribuiti secondo la tabella sottostante :

Punti potenza	1pt	2 pt	3 pt	3 pt	4 pt	5 pt	5 pt	6 pt	10pt
---------------	-----	------	------	------	------	------	------	------	------

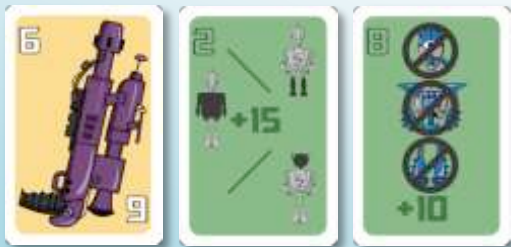
•Il simbolo « ♀ » presente su alcune carte, significa che si tratta di una parte di robot femmina.

•Le carte « bonus », numerate dall'1 al 9, non hanno punti potenza, ma delle abilità particolari specificate nella pagina seguente.



Come spiegato nella pagina seguente, l'immagine qui a fianco é un esempio di come si costruirà il proprio robot.

Con un robot come questo, il giocatore totalizzerebbe:
 $6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10 = 47$ punti



•Scopo del gioco: costruire il robot più potente recuperando delle teste, dei busti delle gambe e delle armi presenti in una specie di mercatino dell'usato per robot.

Partita su più manches

I giocatori possono decidere di fare una partita di una o più manches, basterà sommare i punti totalizzati dai giocatori durante le varie manches per conoscere il vincitore.

•Preparazione del gioco: A caso, si dispongono le carte sul tavolo a faccia in su per formare un rettangolo di 9 carte su 5 file.

•Ogni giocatore sceglie una carta personaggio.

La Partita

Fase I: la raccolta di pezzi al mercatino dell'usato dei robot

• Il giocatore con le idee più strampalate comincia la partita: **prende una carta ai bordi del rettangolo di gioco** rappresentate il mercatino e **la rimpiazza con la sua carta personaggio**. Poi mette la carta che ha preso nel suo stock. In senso antiorario, gli altri giocatori fanno lo stesso.

• Dopo questo primo turno di gioco, **si cambia senso** e si gioca in senso orario a cominciare dall'ultimo giocatore ad aver preso la carta di diritto: **ogni giocatore sposta** la sua carta personaggio **verso una casella adiacente** (in alto, in basso, a destra, a sinistra o in diagonale) e **s'impadronisce della carta** presente sulla casella se ce n'è ancora una.

• Se nella casella adiacente non ci sono carte, si tratterà di un movimento a vuoto (il giocatore non può né rigiocare, né saltare su un'altra casella).

• Per facilitare lo svolgimento del gioco, si consiglia di piazzare un gettone su ogni casella vuota per orientarsi meglio sul mercatino dei robot.

• Ogni giocatore costituirà in questo modo uno stock personale di carte che conserverà a faccia in giù. Potrà guardare le sue carte in ogni momento della partita, ma non quelle degli avversari.

• **La fase I finisce quando tutte le carte del mercatino saranno state prese.**

Variante Junior: Per semplificare le regole, si può saltare direttamente dalla fase I alla fase III.

Fase II: il furto di pezzi durante il ritorno al laboratorio

- Ogni giocatore conta e rivela **quante carte armi ha nel suo stock**.
- **Ogni giocatore mette 4 carte** del suo stock **faccia in giù**. Queste carte saranno protette dalle azioni degli avversari per tutta la fase II (come se fossero in cassaforte). In seguito, disporrà le altre carte davanti a sé in bella mostra.
- Ogni giocatore potrà **accaparrarsi** fra le carte disposte sul tavolo (anche fra le sue) **una quantità di carte uguale al numero di carte « arma »** contate all'inizio della fase. Comincia il giocatore con la testa di potenza 1 poi gli altri continuano in senso orario prendendo una carta alla volta fino a che ciascuno non abbia preso il numero di carte a cui ha diritto. Le carte prese in questo modo vanno nella cassaforte del giocatore che le ha scelte (a faccia in giù).
- Alla fine di questa fase, i giocatori ricompongono il loro stock a partire dalle carte nella loro cassaforte più quelle che rimangono davanti a loro.

Fase III: la fabbricazione dei robot e lo scontro (conteggio dei punti)

- **Ogni giocatore costruisce un solo robot** con le carte del suo stock. Un robot è costituito obbligatoriamente da una carta « Testa », una carta « Busto » e una carta « Gambe ». Si possono anche utilizzare tutte le carte « Bonus » che si voglia per rafforzare il proprio robot ed **equipaggarlo con una carta « Arma »** (solo la carta « Bonus » numero 5 permette d'utilizzare più di una carta « Arma »).
- **Ogni giocatore conta il numero di punti « potenza » del suo robot**, che sarà uguale alla somma dei valori delle carte « Testa », « Busto », « Gambe » e « Arma » utilizzate, prendendo anche in considerazione gli effetti delle carte « Bonus ». *Nell'esempio della pagina precedente, il giocatore totalizza $6+5+5+6+15+10 = 47$ punti.*
- Se un robot non è completo, il suo proprietario non farà punti e non avrà bonus.
- **Costruire dei robot alleati**: I giocatori possono assemblare altri robot con le parti che rimangono nel loro stock. Questi robot, obbligatoriamente costituiti da una Testa, un Busto ed un paio di Gambe, si alleano al proprio robot principale. Ogni robot alleato aumenterà il punteggio del suo proprietario di **10 punti supplementari**, qualunque sia il valore dei pezzi che lo compongono.
- **Il giocatore che totalizza il punteggio « potenza » più alto vince la partita.**

Le carte Bonus



+ 15 se i valori di potenza della Testa, del Busto e delle Gambe del tuo robot sono uguali fra loro ma diversi da 10



+15 se il robot è composto con 2 di queste parti:



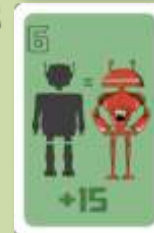
+10 se il robot ha una di queste carte « Testa »:



+5 oppure, +15 ma solo se costruisci un robot fatto di sole parti di robot femmina



Possibilità di equipaggiare il tuo robot con 1, 2 o 3 armi fra quelle del tuo stock



+15 se il robot è composto da queste 3 parti:



I punti potenza della carta « Testa » del tuo robot sono moltiplicati per due



+ 10 se il robot è composto senza alcuna di queste parti :



I punti potenza di una delle parti che compongono il tuo robot sono moltiplicati per due

L'editore ringrazia Vincent Bonnard, l'Espace Ludique Marcel Aymé, Marian Lacombe, Julie Lejarre, Lia-Sabine Laverrière, Martial Fréguelin, Stéphane Gallani, Andreas Propst e La Sphère per i preziosi consigli forniti in fase di sviluppo del gioco e Gérard Kraus per la traduzione inglese e tedesca.