

Variante della settimana per RoboRally

Programmazione a giro

di Steve Winter



Programmazione a giro

Questa variante aumenta la pressione dei giocatori richiedendo una programmazione del loro robot veloce e limitando la scelta delle carte programma.

Preparazione

Invece di distribuire nove carte ad ogni giocatore, piazza nove carte a faccia in su in modo che tutti possano vederle. Poi gira la clessidra. Il giocatore nella Griglia di partenza 1 ha 30 secondi per scegliere cinque carte. Non c'è bisogno di metterle nei registri durante i 30 secondi, bisogna solo scegliere le cinque carte che si useranno. Quando il tempo è finito, ogni carta sul tavolo rimane dove si trova. Ora giocherà il prossimo giocatore in senso orario. Aggiungete abbastanza carte a faccia in su per raggiungere le nove necessarie e poi girate la clessidra! Quando il tempo è finito, il prossimo giocatore ripeterà la scelta delle carte e così via.

Dopo che l'ultimo giocatore ha scelto le cinque carte, girate di nuovo la clessidra. Ognuno dovrà programmare i registri prima che il tempo finisca. I giocatori che hanno scelto per primi le proprie carte avranno più tempo per pensare a come disporle, ma gli ultimi giocatori avranno più tempo per pensare al proprio movimento e studiare le carte disponibili.

I giocatori che hanno i registri danneggiati non selezionano cinque carte. Loro sceglieranno solo le carte dei registri funzionanti. Comunque, potranno fare la loro scelta tra le nove carte disponibili. I danni non sono un grosso handicap con questa variante, al contrario del solito.

Ogni turno, il giocatore che ha scelto le carte per primo, passa la prima posizione in senso orario. Ognuno avrà la possibilità di iniziare il turno per primo.

Vittoria

La condizione di vittoria è la solita: il primo robot che tocca tutte le bandierine vince.



www.goblins.net

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini