

## Variante della settimana per RoboRally Tabelloni Rotanti



### Tabelloni Rotanti

Cosa può essere più interessante (o potenzialmente frustrante) di un tabellone che cambia improvvisamente posizione, mentre il tuo robot lotta per attraversarlo?

Quando giochi a Tabelloni Rotanti, ogni volta che un robot tocca una bandierina tira una moneta: se esce testa, ruota il tabellone di 90° in senso orario, se esce croce, girate il tabellone di 90° in senso antiorario.

### Le spirali vivono nella mia mente!

Non c'è alcuna ragione per fermarsi qui. Dopotutto, il troppo non è mai abbastanza!

1. Ogni volta che un robot tocca una bandierina, tira un dado a 6 facce. Con un risultato da 1 a 3, girate il tabellone in senso orario tante volte quanto è il numero uscito. Con un risultato da 4 a 6 non girate affatto il tabellone.
2. Come nella 1, ma tira il dado ogni volta che un robot tocca una bandierina o finisce il turno in un Sito di Riparazione.
3. Come nella 1, ma tira il dado per tutti i tabelloni alla fine di ogni turno durante la fase di Cleanup, indipendentemente dal fatto che qualcuno abbia toccato una bandierina o si sia fermato su un Sito di Riparazione.
4. Come in una qualsiasi delle altre varianti, ma ruotate solo i tabelloni, i robot mantengono la loro posizione nei confronti del mondo reale. Ad esempio, se ruoti un tabellone di 90° in senso orario, dopo aver mosso il tabellone, ogni robot che vi si trova sopra effettua una rotazione in senso antiorario, tornando rivolto nella posizione originale.



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