

Robbi Robot

Giocatori: 2 - 6
Durata: ca. 15 minuti

5+

Mentre corre, il tempo scorre!

Contenuto

12 carte extra large



Fronte



Retro

50 gettoni in legno



Idea del gioco

Uno dei giocatori gioca come Robbi Robot. Il robot dice "bip!" e si muove dal punto di partenza lungo la linea nella direzione della freccia, anche se ovviamente il robot non si muove davvero, ma solo con il pensiero! Poi il robot dice "bip!" per la seconda volta e si ferma. Adesso la domanda per tutti gli altri giocatori è: di quanto si è mosso il robot tra i due bip e quale oggetto ha raggiunto? Gli altri giocatori cercano di indovinare su quale oggetto si è fermato Robbi Robot.

Nota. Il robot può muoversi con tre diverse velocità:



lento



normale



veloce

"Bip!"



"Bip!"

Tommaso sta giocando come Robbi Robot. Fa "bip!". Robbi Robot parte a velocità normale. Dopo circa 4 secondi Tommaso fa di nuovo "bip!". Dov'è arrivato Robbi? Fino al fon? Oppure fino alla tazza? Magari fino alla banana? O addirittura fino al gelato?

Il gioco in squadra

Mischia le 12 carte e mettile in un mazzo al centro del tavolo con il lato con il percorso visibile. Tieni i gettoni a portata di mano, da parte. Tutti i **giocatori giocano nella stessa squadra** e cercano di ottenere il miglior punteggio possibile. Per giocare uno contro l'altro vedi più avanti.

Il giocatore che fa il robot prende in mano la carta in cima al mazzo e guarda in segreto il retro. A parte lui nessuno può guardare il retro! Questa carta diventa la **carta obiettivo**. La carta che ora è in cima al mazzo è il **percorso attuale**. Sulla carta obiettivo sono indicati l'**oggetto** che il robot deve raggiungere lungo il **percorso attuale** e a che **velocità** deve andare (lento, normale o veloce). Il giocatore che fa il robot individua la velocità e l'oggetto che deve raggiungere, sulla carta obiettivo, guardando il numero in basso a destra sulla carta del percorso attuale. Quindi annuncia la velocità ad alta voce.



Il percorso attuale in cima al mazzo mostra in basso a destra il numero 3. Guardando la carta obiettivo che ha in mano in corrispondenza del numero 3, il giocatore che fa il robot sa che deve raggiungere la **mela** a velocità **lenta**. Dice ad alta voce: "lento".

→ Poi il giocatore che fa il robot dice "bip!" a indicare che Robbi Robot parte. Quando il giocatore fa "bip!" per la seconda volta, indica che Robbi Robot si ferma.

Importante: se il giocatore che fa il robot guarda sul percorso attuale per cercare l'oggetto che deve raggiungere, deve farlo in modo tale che gli altri giocatori non possano capire dal suo sguardo qual è l'oggetto! Ad esempio, se la meta è la mela, il giocatore che fa il robot deve evitare di fissare la mela; è meglio se guarda un po' ovunque, o se copre un po' gli occhi con la mano.

Cosa vuol dire lento, normale o veloce? Beh, ogni giocatore decide per sé la velocità, spetta agli altri sintonizzarsi su di lui. Più a lungo e più spesso giocate, meglio riuscirete a sincronizzarvi. È proprio questo il bello!

Dopo che il giocatore che fa il robot ha detto per la seconda volta "bip!", gli altri giocatori devono indovinare su quale oggetto si è fermato Robbi Robot. I giocatori giocano nella stessa squadra e possono consultarsi tra loro liberamente. Infine devono mettersi d'accordo su un oggetto e annunciarlo a voce alta.

→ Se hanno indovinato, la squadra ottiene 3 gettoni. Se l'oggetto annunciato si trova subito prima o subito dopo di quello giusto, la squadra ottiene 2 gettoni. Se l'oggetto annunciato si trova a due oggetti di distanza prima o dopo, la squadra ottiene 1 gettone. In tutti gli altri casi, la squadra non ottiene alcun gettone.

Il giocatore che fa il robot scarta la carta obiettivo che ha in mano nella scatola. Il ruolo di robot passa al prossimo giocatore in senso orario. Anche lui prende in mano la carta in cima al mazzo e ne guarda segretamente il retro: questa carta è la nuova carta obiettivo. La carta rivelata in cima al mazzo è la nuova carta percorso attuale, e il gioco continua.

Si gioca come descritto fino a quando resta una sola carta nel mazzo (si giocano 11 turni). A quel punto la squadra conta i gettoni guadagnati: un risultato sopra 15 è buono, sopra 20 è fantastico, da 25 in su è da veri robot e attorno a 30 è quasi di un altro mondo!

Variante per principianti

Se desiderate rendere il gioco più semplice, potete ignorare le diverse velocità. Ogni turno viene giocato a velocità normale. Ignorate il numero in basso a destra sulla carta del percorso attuale.

Ancora più semplice? Allora il giocatore che fa il robot non cambia ogni turno, ma gioca per tutta la partita come Robbi Robot (11 turni consecutivi). Così sarà più facile sintonizzarsi su di lui e sul suo senso di velocità.

Giocare uno contro l'altro (3 - 6 giocatori)

Lo svolgimento del gioco è lo stesso di quello descritto per il gioco in squadra con la seguente differenza: dopo che il giocatore ha fatto "bip!" per la seconda volta, tutti gli altri giocatori fanno uno dopo l'altro un tentativo a testa per indovinare l'oggetto. Il giocatore robot aspetta di sentire ogni tentativo prima di annunciare il suo obiettivo.

Chi indovina ottiene 2 gettoni. Chi ha sbagliato di un solo oggetto ottiene 1 gettone. Il giocatore che fa il robot ottiene 1 gettone per ogni giocatore che ha indovinato esattamente. Il ruolo di Robbi Robot cambia a ogni turno in senso orario. Si gioca fino a quando ognuno è stato per tre volte il robot. Se il mazzo di carte finisce, rimischiate le carte scartate per formare un nuovo mazzo. Vince chi ha il maggior numero di gettoni!

Autore: Reinhard Staupe **Grafica:** Oliver e Sandra Freudenreich

Publicato da daVinci Editrice S.r.l., Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia

© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de
Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

Seguici su:

