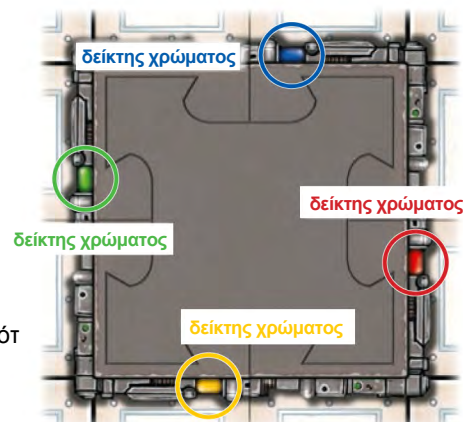


RIICOCHET ROBOTS

του Alex Randolph, για οποιονδήποτε αριθμό παικτών

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 8 κομμάτια ταμπλό, διπλής όψεως
- 1 κεντρικό κομμάτι για να συνδεθούν τα κομμάτια
- 4 ρομπότ (κόκκινο, πράσινο, μπλε και κίτρινο)
- 4 τετραγωνικοί δείκτες θέσης (κόκκινος, πράσινος μπλε και κίτρινος)
- 16 στρογγυλοί δείκτες με σύμβολα (από 4 σε κόκκινο, πράσινο, μπλε και κίτρινο)
- 1 στρογγύλος δείκτης στόχου “πολύχρωμης δίνης”
- 1 κλεψύδρα με χρόνο περίπου 1 λεπτό
- 1 ασημένιο ρομπότ με τον αντίστοιχο δείκτη για την Παραλλαγή του Ασημένιου Ρομπότ



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Σημείωση: Πριν το πρώτο σας παιχνίδι, αφαιρέστε προσεκτικά τα κομμάτια από τα χαρτονένια πλαίσια.

Αρχικά, χρησιμοποιήστε τα κομμάτια του ταμπλό για να σχηματίσετε το κεντρικό ταμπλό. Αυτό αποτελείται από 4 κομμάτια με 4 διαφορετικού χρώματος σημάδια (κόκκινα, πράσινα, μπλε και κίτρινα). Υπάρχουν 1536 πιθανοί συνδυασμοί. Οι εσοχές στις γωνίες του ταμπλό πρέπει πάντοτε να βλέπουν προς το κέντρο. Έπειτα τα κομμάτια του ταμπλό συνδέονται με το κεντρικό κομμάτι. Τα υπόλοιπα 4 κομμάτια του ταμπλό δεν χρειάζονται και επιστρέφονται στο κουτί.

Σημείωση: Για τα πρώτα παιχνίδια, θα σας προτείνουμε να μη χρησιμοποιήσετε τα κομμάτια ταμπλό με τα διαγώνια φράγματα.

Ανακατέψτε τους 17 δείκτες στόχων (16 με σύμβολα + 1 με την “πολύχρωμη δίνη”) και τοποθετήστε τους κλειστούς δίπλα στο ταμπλό. Τοποθετήστε την κλεψύδρα σε κοντινή προς όλους τους παίκτες απόσταση. Οι δείκτες στόχων εμφανίζουν 17 διαφορετικές θέσεις στόχων, με την κάθε μία να υπάρχει από μία μόνο φορά στο ταμπλό. Τοποθετήστε τα 4 ρομπότ σε οποιοσδήποτε 4 θέσεις του ταμπλό, στις οποίες δεν υπάρχει σύμβολο στόχου. Έπειτα, τοποθετήστε τους δείκτες εκκίνησης του χρώματος κάθε ρομπότ, από κάτω του.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μαζέψετε έναν συγκεκριμένο αριθμό δεικτών στόχου. Για να πάρετε έναν δείκτη στόχου, πρέπει να μετακινήσετε το ρομπότ σας στην αντίστοιχη θέση στόχου με λιγότερες κινήσεις από οποιονδήποτε άλλο παίκτη. Το δύσκολο είναι ότι πρέπει πρώτα να έχετε βρει τη λύση στο μυαλό σας.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αρχή του γύρου, ανοίξτε έναν δείκτη στόχου και τοποθετήστε τον ανοιχτό στο κεντρικό κομμάτι του ταμπλό. Κάθε δείκτης στόχου, δείχνει μία θέση στόχου που υπάρχει μόνο μία φορά στο ταμπλό του παιχνιδιού. Αν η θέση στόχου έχει το χρώμα ενός από τα ρομπότ, πρέπει να μετακινήσετε το ρομπότ του αντίστοιχου χρώματος στη θέση αυτή. Αν η θέση στόχος είναι η “πολύχρωμη δίνη”, μπορείτε να μετακινήσετε οποιοδήποτε χρώματος ρομπότ εκεί. Καθώς μετακινείτε ένα ρομπότ προς τη θέση στόχο, μπορείτε ταυτόχρονα να μετακινείτε και οποιοδήποτε άλλο ρομπότ. Αρχικά, κάθε παίκτης δημιουργεί στο μυαλό του την πορεία της κίνησης των ρομπότ προς τον στόχο, προσπαθώντας να χρησιμοποιήσει όσο λιγότερες κινήσεις μπορεί.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΡΟΜΠΟΤ

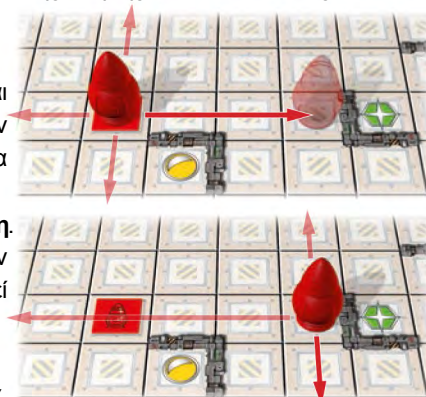
Τα ρομπότ μπορούν να κινηθούν προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, καθέτως ή οριζοντίως και δεν έχουν “φρένα”. Μόλις ένα ρομπότ ξεκινήσει την κίνησή του, μετακινείται ευθεία, και δεν μπορεί να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση μέχρι να συναντήσει ένα εμπόδιο. Εμπόδια θεωρούνται τα άλλα ρομπότ, οι τοίχοι και το κέντρο και το περίγραμμα του ταμπλό.

Κάθε φορά που ένα ρομπότ μετακινείται σε ένα εμπόδιο, η μετακίνηση αυτή θεωρείται μία κίνηση.

Αν ένα ρομπότ συναντήσει ένα εμπόδιο, μπορεί να σταματήσει ή να κάνει άλλη μια κίνηση. Αν κάνει κι άλλη κίνηση, συνεχίζει μετακινούμενο μέχρι το επόμενο εμπόδιο, όπου, και πάλι μπορεί να σταματήσει ή να συνεχίσει να μετακινείται, και ούτω καθεξής.

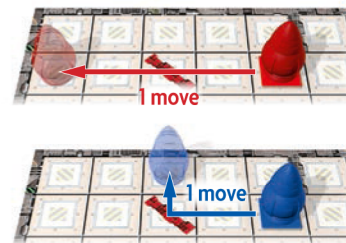
Σημαντικές λεπτομέρειες:

- Αν ένας παίκτης σχεδιάζει να μετακινήσει επιπλέον ρομπότ, για να τα χρησιμοποιήσει σαν εμπόδια ή να τα βγάλει από τη μέση, οι κινήσεις των ρομπότ αυτών υπολογίζονται επίσης. Κάνοντας κάτι τέτοιο, ένα ρομπότ σταματάει σε ένα εμπόδιο, “περιμένοντας” τα άλλα ρομπότ να μετακινηθούν και έπειτα συνεχίζει τη δική του μετακίνηση.
- Στη διαδρομή προς το στόχο του ένα ρομπότ πρέπει να κάνει ricochet (δηλαδή να στρίψει σε κάθετη γωνία, όπως φαίνεται στο παραπάνω σχέδιο) τουλάχιστον μια φορά. Αν ένα ρομπότ μπορεί να μετακινηθεί απευθείας στη θέση στόχο χωρίς τη στροφή αυτή, δεν μπορεί να τερματίσει τη διαδρομή του αν δεν κάνει τουλάχιστον ένα ricochet.



ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ

Τα τέσσερα κομμάτια του ταμπλό έχουν διαγώνια χρωματιστά εμπόδια. Αν ένα ρομπότ φτάσει σε μία θέση με εμπόδιο του ίδιου χρώματος, απλά περνάει μέσα από αυτό. Τα ρομπότ των άλλων χρωμάτων αναπηδούν στο εμπόδιο κάνοντας γωνία. Ένα ρομπότ δεν μπορεί να σταματήσει σε χρωματιστό εμπόδιο, αλλά σταματάει στο επόμενο εμπόδιο που θα συναντήσει. Η μετακίνηση αυτή υπολογίζεται σαν μία κίνηση, παρόλο που το ρομπότ αλλάζει κατεύθυνση κατά την αναπήδηση. **Σημαντικό:** Μία κίνηση του ρομπότ, η οποία χάρη σε ένα γειτονικό εμπόδιο, σταματάει σε θέση με χρωματιστό εμπόδιο, δεν επιτρέπεται.



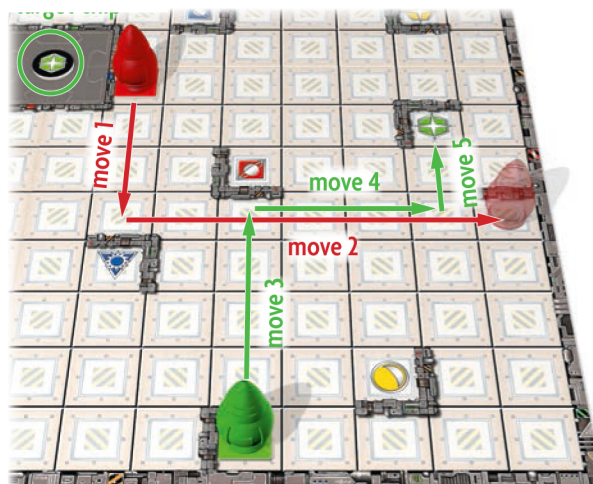
ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΑΠΟΠΕΙΡΑ

Μόλις ένας παίκτης βρει μία λύση, μπορεί να δηλώσει τον αριθμό των κινήσεων που θεωρεί ότι απαιτούνται, για παράδειγμα, “9”. Αυτό σημαίνει ότι πιστεύει ότι μπορεί να μετακινήσει το ρομπότ από την τρέχουσα θέση στη θέση στόχο σε ακριβώς 9 κινήσεις. Ο πρώτος παίκτης που κάνει απόπειρα γυρίζει την κλεψύδρα. Τώρα όλοι οι υπόλοιποι παίκτες έχουν περίπου 1 λεπτό για να δηλώσουν έναν αριθμό κινήσεων. Ο αριθμός αυτός μπορεί να είναι ο ίδιος, μικρότερος ή μεγαλύτερος με του πρώτου παίκτη. Ένας παίκτης μπορεί να αλλάξει τον αριθμό σε μικρότερο (λιγότερες κινήσεις), αλλά ποτέ σε μεγαλύτερο.

ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ ΤΗΣ ΛΥΣΗΣ

Όταν η κλεψύδρα εξαντληθεί, ο παίκτης που έκανε πρώτος τη δήλωση του μικρότερου αριθμού κινήσεων ξεκινάει. Τώρα, πρέπει να μετακινήσει κανονικά τα ρομπότ, αποκδεικνύοντας ότι μπορεί να φτάσει στη θέση στόχο με αυτό τον αριθμό κινήσεων. Μετακινεί τα ρομπότ, μετρώντας δυνατά τις κινήσεις, ώστε όλοι οι παίκτες να παρακολουθούν. Αν καταφέρει να φτάσει το ρομπότ στη θέση στόχο στον αριθμό αυτό ή σε μικρότερο αριθμό κινήσεων, παίρνει τον δείκτη στόχου από το κεντρικό κομμάτι του ταμπλό.

Αν αποτύχει, επιστρέφει τα ρομπότ που μετακίνησε, πίσω στις αρχικές τους θέσεις. Αν περισσότεροι παίκτες έχουν δηλώσει τον ίδιο αριθμό κινήσεων τότε έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τη λύση τους, με τη σειρά με την οποία έκαναν τις δηλώσεις τους. Αλλιώς παίζει ο παίκτης που έδωσε τον αμέσως μεγαλύτερο αριθμό κινήσεων. Αυτό συνεχίζεται μέχρι κάποιος να καταφέρει να πάρει τον δείκτη στόχου. Αν κανείς δεν τα καταφέρει, τότε ο δείκτης δεν δείχνεται και ανακατεύεται μαζί με τους υπόλοιπους.



Αφού επαληθευτεί η λύση της διαδρομής, ο τρέχον γύρος τελειώνει, και

οι δείκτες θέσης των ρομπότ που μετακινήθηκαν τοποθετούνται κάτω από τις τρέχουσες θέσεις τους. Έπειτα ένας νέος γύρος ξεκινάει.

Σημείωση: Οι περισσότερες περιπτώσεις διαδρομών επιλύονται σε λιγότερες από 10 κινήσεις, αλλά μερικές φορές μπορεί να υπάρξει και περίπτωση που απαιτεί 20 ή περισσότερες κινήσεις. Οι περιπτώσεις αυτές είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες για το ατομικό παιχνίδι, αλλά όχι και για πολλούς παίκτες, μιας και το παιχνίδι καθυστερεί αρκετά. Αν κανένας δεν έχει δηλώσει αριθμό κινήσεων μετά από 4 ή 5 λεπτά, ένας από τους παίκτες πρέπει να γυρίσει την κλεψύδρα. Αν δεν υπάρξει κάποια προσφορά ακόμη και στο επόμενο 1 λεπτό, οι παίκτες επιστρέφουν τον δείκτη στόχου, ανακατεύουν όλους τους δείκτες, και ανοίγουν έναν καινούριο.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Με 2 παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει μόλις ένας παίκτης κερδίσει 8 δείκτες στόχων, με 3 παίκτες στους 6 δείκτες και με 4 παίκτες στους 5 δείκτες. Αν παίζουν περισσότεροι από 4 παίκτες, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να κερδηθούν όλοι οι δείκτες στόχων. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη. Ασφαλώς, οι παίκτες μπορούν να συμφωνήσουν από την αρχή τον αριθμό των δεικτών για τη λήξη του παιχνιδιού.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΟΥ ΑΣΗΜΕΝΙΟΥ ΡΟΜΠΟΤ

Στην παραλλαγή αυτή, μπαίνουν στο παιχνίδι το ασημένιο ρομπότ και ο ασημένιος δείκτης θέσης. Το ρομπότ αυτό λειτουργεί σαν οποιοδήποτε άλλο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν εμπόδιο. Αν ο δείκτης στόχου του κεντρικού κομματιού είναι η “πολύχρωμη δίνη”, τότε μπορείτε να μετακινήσετε στη θέση αυτή το ασημένιο ρομπότ.

ΑΤΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στην αρχή του γύρου, ο παίκτης ανοίγει έναν δείκτη στόχου αλλά και γυρίζει την κλεψύδρα. Αν καταφέρει να βρει μια λύση πριν τη λήξη του χρόνου, παίρνει τον δείκτη στόχου ανοιχτό μπροστά του. Αν αποτύχει, τοποθετεί τον δείκτη κλειστό μπροστά του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν χρησιμοποιηθούν όλοι οι δείκτες στόχων. Αν ο παίκτης έχει περισσότερους ανοιχτούς παρά κλειστούς δείκτες μπροστά του, κερδίζει το παιχνίδι. Αν κάποιος θεωρεί την παραλλαγή αυτή πολύ δύσκολη, μπορεί να αφήσει την κλεψύδρα να τρέξει δύο φορές σε κάθε γύρο.

Designer: Alex Randolph

Artist: Franz Vohwinkel

English Version: Team Z-Man Games

Special thanks to Sybille and Bruce Whitehill, “Word for Wort”

©2013 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

©2013 Z-Man Games Inc. 31, rue des Coopératives, Rigaud (Québec) J0P 1P0 Canada

www.zmangames.com

info@zmangames.com

All rights reserved.

We would like to thank Anson Bischoff for the variant for solo play and Hans im Glück Verlag for the first release of the game under the title “Rasende Roboter” in 1999. We would also like to thank Rio Grande Games for the first release of the additional boards in their blue box edition.