SCOPO DEL GIOCO

Benvenuto su ROBOWORLD, il pianeta dove il futuro si costruisce una carta alla volta!

In un lontano settore dell'universo esiste un pianeta ancora tutto da conquistare. Le grandi fazioni robotiche lo hanno individuato e sono pronte a contenderselo settore dopo settore.

In ROBOWORLD sarai alla guida della tua armata di robot nella corsa alla colonizzazione. Ogni scelta sarà importante: dovrai espandere i tuoi insediamenti, sfruttare al meglio lo spazio disponibile e ostacolare i tuoi avversari con tecnologie avanzate e armi futuristiche.

La sfida non premia soltanto la forza, ma soprattutto la capacità di pianificare e adattarsi agli eventi. Solo chi saprà costruire la strategia migliore riuscirà a lasciare il proprio segno sul pianeta.

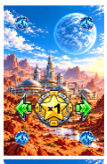
Sfida i tuoi amici in partite sempre diverse oppure organizza avvincenti tornei, e scopri chi diventerà il vero dominatore di ROBOWORLD!

Ad ogni partita possono prendere parte da 3 a 5 giocatori (dai 6 ai 99 anni). Durata: da 10 a 40 minuti circa.

PREPARAZIONE

La confezione contiene 56 carte totali suddivise in tre categorie riconoscibili dai simboli presenti sui 4 angoli (LUOGHI: città su sfondo blu – ROBOT: robot su sfondo giallo – SPECIALI: vortice su sfondo grigio), un tabellone segnapunti, 5 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore – ogni colore corrisponde a quello di una fazione di carte ROBOT) e questo foglio di istruzioni.







Posizionare sul tavolo le carte bifronte “insediamento minore” e “insediamento maggiore” (carte LUOGHI) seguendo l'esempio illustrato a fianco. Poi consegnare ad ogni giocatore la pedina del proprio colore (da posizionare sullo “0” del tabellone segnapunti – questo tracciato indicherà i punti totali progressivi, che in alcuni casi possono scendere anche sotto lo zero) e 6 delle 8 carte ROBOT del colore corrispondente alla propria pedina (solo le carte ROBOT del proprio colore contribuiscono al punteggio), quindi eliminare dal gioco le carte ROBOT dei colori non utilizzati. Infine, mescolare le rimanenti carte e consegnarne 4 (5 se si gioca in 3) ad ogni giocatore, che le aggiungerà alle proprie carte ROBOT. Le carte non distribuite vengono rimosse dal gioco per la manche corrente.

COME SI GIOCA



La partita si svolge a turni in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore deve posizionare orizzontalmente sul tavolo a propria scelta una sua carta ROBOT (se c’è ancora spazio e con il limite massimo di 5 carte ROBOT ad ogni lato di ogni carta LUOGO) o una carta LUOGO (muro separatore) a fianco di una qualsiasi carta già presente e chiudendo così un’area da colonizzare nella quale non sarà più possibile aggiungere ulteriori robot (ma aprendone però una nuova al lato opposto), oppure giocare una sua carta SPECIALE (se posseduta) e comportarsi come questa prevede:



- **Arma ai raggi GAMMA (carta con sfondo tendente al rosso)**: elimina* fino a 3 carte ROBOT adiacenti tra loro posizionate su un solo lato di una carta LUOGO. L’effetto si ferma se incontra un’altra carta LUOGO. Si può iniziare a eliminare da destra, da sinistra o dal centro, ricompattando poi la fila dei robot rimasti. Costo tattico: questa mossa costa -1 punto sul tabellone segnapunti.

GIOCHI DI SOCIETA'
giochi.ita.zone

- **Arma ai raggi DELTA (carta con sfondo tendente al marrone)**: elimina* fino a 3 carte ROBOT alternate su un solo lato di una carta LUOGO (senza andare oltre ad una eventuale ulteriore carta LUOGO). Partendo da destra o da sinistra a propria scelta, vengono eliminate la 1ª, la 3ª e la 5ª carta ROBOT (se presenti). Ricompattare poi la fila dei robot rimasti.



- **Arma ai raggi BETA (carta con sfondo tendente al verde)**: elimina* fino a 2 carte ROBOT adiacenti su un solo lato di una carta LUOGO (senza andare oltre ad una eventuale ulteriore carta LUOGO). Si può scegliere se partire da destra, da sinistra o dal centro. Ricompattare poi la fila dei robot rimasti.



- **Arma ai raggi ALFA (carta con sfondo tendente al blu)**: elimina* 1 carta ROBOT a propria scelta tra quelle presenti sul tavolo. Ricompattare poi la fila dei robot rimasti.



- **Portale dimensionale (carta con sfondo tendente al viola)**: consente di scambiare la posizione di 2 carte ROBOT a propria scelta tra quelle presenti sul tavolo, anche se appartengono a fazioni avversarie o si trovano in aree diverse.



Il turno passa poi al giocatore successivo.

*Le carte ROBOT eliminate vanno rimosse dal gioco per tutta la durata della manche corrente.

La manche termina quando tutti i giocatori rimangono con solo 3 carte in mano e solo ora si può procedere al calcolo dei punti (da sommare a quelli già accumulati sul tabellone). **Attenzione! A fine manche si considera sempre e solo un'unica area per il punteggio**: si prende in considerazione quella dove sono presenti più carte ROBOT in assoluto (si ricorda che un'area può contenere al massimo 5 robot) e, solo in caso di parità tra più aree, spetta al giocatore che ha effettuato l'ultimo turno decidere quale tra quelle considerare per il punteggio. Ogni carta ROBOT presente assegna un punto al giocatore proprietario, ma il punteggio raddoppia se l'area è direttamente a lato della carta LUOGO che rappresenta l'insediamento maggiore (x2).

Si consiglia di disputare sempre almeno tante manches quanti sono i giocatori in partita, ruotando l'ordine di gioco in modo che ogni manche inizi (e si concluda) con un giocatore differente (ma la partita termina istantaneamente se un giocatore raggiunge o supera il punteggio complessivo di 12 punti).
Chi ha più punti viene eletto dominatore assoluto di ROBOWORLD (in caso di parità si può accettare il pari merito o disputare una manche supplementare).

Buon divertimento.



Esempi di posizionamento carte e definizione delle aree:



Aree punti doppi X Posizionamento non consentito

Area vittoria (ma sceglierne una tra le due parimerito)

Area dove non è più consentito aggiungere robot

