

ROBOTS



Gracze: 2-6 osób
Czas trwania: ok. 15 minut

Jeśli się mu na to pozwoli - to robot przemieści się bardzo daleko!

5+

Materiał

12 tabliczek



Strona przednia



Strona tylna

50 drewnianych krążków



Zasada gry

Jeden z graczy przejmuje rolę robota. Robot wydaje dźwięk „piip” i porusza się od punktu początkowego wzdłuż linii w kierunku strzałki - przy czym robot naturalnie w rzeczywistości nie porusza się, lecz porusza się **tylko w myślach**. Następnie robot po raz drugi wydaje dźwięk „piip” i zatrzymuje się. Pytanie do wszystkich graczy współuczestniczących w grze brzmi: Jak daleko robot przemieścił się pomiędzy tymi dwoma dźwiękami „piip” i do którego przedmiotu się przemieścił? Pozostali gracze próbują odgadnąć ten właściwy przedmiot.

Wskazówka: Istnieją trzy zadane prędkości przemieszczania się robota:



powoli



normalnie



szybko

„piip”!



„piip”!

Tim jest graczem robotem. Wydaje on dźwięk „piip”. Robot rozpoczyna przemieszczanie (z normalną prędkością). Po około 4 sekundach Tim wydaje ponownie dźwięk „piip”. Jak daleko robot się przemieścił? Być może do suszarki do włosów? Do filizanki? Do banana? Lub całkiem do lodu?

Wariant zespołowy

Potasować 12 tabliczek i ułożyć trasą przemieszczania się do góry jako stos na środku stołu. 50 chipów należy ułożyć w zasięgu ręki na krawędzi stołu.

Należy pamiętać: Wszyscy gracze stanowią **zespół** i starają się uzyskać możliwie dobry wynik. „Gra przeciwko sobie” zostanie objaśniona na końcu reguł gry.

Gracz robot bierze wierzchnią tabliczkę stosu do ręki tak, aby on (i tylko on!) mógł widzieć odwrotną stronę tabliczki - tabliczka w ręce jest **tabliczką informacyjną**. Tabliczka, która obecnie znajduje się na wierzchu, jest **aktualną trasą wyścigu**.

Na tabliczce informacyjnej podane jest, do którego przedmiotu robot musi się przemieszczać **na aktualnej trasie wyścigu** i jaką prędkość powinien przy tym posiadać (powolną, normalną lub szybką). Gracz poznaje prędkość przemieszczania na podstawie liczby, która jest podana na aktualnej trasie przejazdu z prawej strony u dołu. Głośno i wyraźnie ogłasza prędkość.



Aktualna trasa wyścigu pokazuje z prawej strony u dołu liczbę 3. Gracz robot wie tym samym ze swojej tablicy informacyjnej, że robot ma się przemieszczać z powolną prędkością do jabłka.



→ Gracz robot wydaje dźwięk „piip” i robot zaczyna się przemieszczać. Robot po raz drugi wydaje dźwięk „piip” i zatrzymuje się.

Bardzo ważne: W przypadku, gdy gracz robot patrzy na aktualną trasę wyścigu i szuka tamżądanego przedmiotu, powinien czynić to w ten sposób, aby pozostali gracze na podstawie jego spojrzenia nie mogli rozpoznać wyniku. Jeśli celem jest np. jabłko, wtedy gracz robot nie powinien w sposób widoczny patrzeć na jabłko -powinien rozglądać się najlepiej wszędzie i w razie potrzeby zakryć swoje oczy trochę ręką.

Co właściwie znaczy powoli, normalnie lub szybko? No cóż, gracz sam musi wybrać dla siebie prędkość a pozostali gracze powinni się do tego dostosować. Im dłużej i częściej się gra, tym lepiej dostosowuje się do prędkości pozostałych graczy. Dokładnie o to chodzi!

W przypadku, gdy gracz robot po raz drugi zawołał „piip”, pozostali gracze powinni odgadnąć, przy którym przedmiocie robot się zatrzymał. Gracze są zespołem i mogą się ze sobą naradzać. Ostatecznie muszą zgodzić się na jeden przedmiot i wypowiedzieć go głośno i wyraźnie.

→ W przypadku, gdy typowanie było prawidłowe, zespół otrzymuje 3 chipy. Jeśli typowanie różniło się o jeden przedmiot z lewej lub prawej strony, zespół otrzymuje 2 chipy. Jeśli typowanie różniło się o dwa przedmioty z lewej lub prawej strony, otrzymuje się 1 chip. We wszystkich innych przypadkach zespół nie otrzymuje żadnego chipa.

Gracz robot odkłada tabliczkę informacyjną do pudełka. Teraz do gry przystępuje następny gracz robot w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Również on bierze do ręki wierzchnią tabliczkę stosu w ten sposób, aby on (i tylko on!) mógł zobaczyć tylną stronę tabliczki. Tabliczka ta jest nową **tabliczką informacyjną**. Tabliczka, która teraz znajduje się na wierzchu stosu, jest nową **aktualną trasą wyścigu**.

W ten opisany sposób należy grać tak długo (11 partii), dopóki w środku nie zostanie tylko jedna tabliczka. Zespół liczy chipy i może tym samym zobaczyć, jaki uzyskał wynik. Wyniki powyżej 15 są dobre, powyżej 20 znakomite, od 25 mocne jak roboty a wszystkie w pobliżu 30 prawie jak nie z tego świata!

Dla początkujących

Jeśli chce się nieco uprościć grę, można również zignorować różne prędkości. Każdą partię należy rozgrywać z normalną prędkością. Liczba na aktualnej trasie wyścigu zostanie po prostu zignorowana.

Jeszcze łatwiej: Gracz robot nie zmienia się po każdej partii w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyznacza się gracza na gracza robota i ten rozgrywa wszystkie 11 partii - w ten sposób można się lepiej nastawić na gracza i jego odczucie prędkości.

Gra przeciwko sobie (dla 3-6 osób)

Gra przebiega dokładnie tak, jak to zostało opisane w wariantcie zespołowym, z następującą różnicą: W przypadku, gdy gracz robot po raz drugi wyda dźwięk „piip” również **wszyscy** pozostali gracze dokonują pojedynczo po kolei **typowania**. Ten, kto prawidłowo wytypował, otrzymuje 2 chipy. Ten, kto typował o jeden przedmiot obok, otrzymuje 1 chip.

Gracz robot otrzymuje za każdego gracza, który **dokładnie** prawidłowo wytypował, po 1 chipie. Po zakończeniu partii do gry przystępuje gracz w kolejności zgodnej z ruchem zegara. Gra prowadzona jest tak długo, aż każdy z graczy trzykrotnie wystąpi jako gracz robot. W przypadku, gdy stos zostanie zużyty, tabliczki trzeba od nowa potasować i wyłożyć jako stos. Ten, kto zdobył największą ilość chipów, wygrywa.