

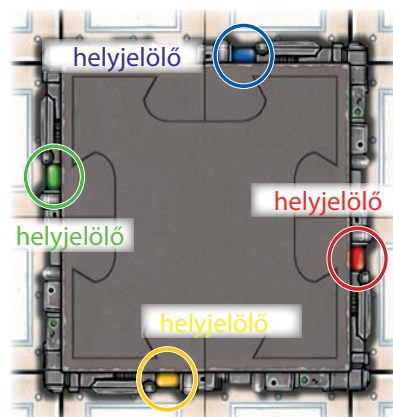
# SZÁGULDÓ ROBOTOK

Logikai akciójáték tetszőleges számú játékos számára

A játék szerzője: Alex Randolf

## A DOBOZ TARTALMA:

- 8 db kétoldalú játéktábla
- 1 db összekötő elem a tábla közepéhez
- 4 db műanyag robot, különböző színekben
- 1 db ezüstsínű robot
- 4 db helyjelölő lapka a robotok színében
- 1 db ezüstsínű zseton
- 1 db kozmikus-örvény célzseton
- 16 db célzseton
- 1 db 1 perces homokóra
- 1 db játékszabály



## ELŐKÉSZÜLETEK:

Az első játék előtt óvatosan távolítsuk el a lapokat és zsetonokat a kartonkeretből!

Az alap játéktábla 4 tábla összeillesztésével állítható össze, az oldalukkal felfelé fordítva, úgy hogy a kivágott részek középre essenek, a 4 különböző szín pedig a játéktér 4 oldalán helyezkedjen el (piros, zöld, kék és sárga). 1536 különböző kombináció létezik. A megmaradt 4 játéktáblára nincs szükségünk, ezeket tegyük vissza a dobozba.

Az első néhány játék alkalmával még ne használjuk azokat a játéktábla elemeket, amelyeken színes, átlós akadályok vannak elhelyezve.

Lefelé fordítva keverjük össze a célzsetonokat és helyezzük el azokat a játéktábla mellé.

Állítsuk a homokórát a tábla mellé, úgy hogy minden játékos elérje.

A 17 célzseton 17 lehetséges célt jelöl, amelyek közül mindegyik pontosan egyszer található meg a játéktérületen.

Helyezzük el a 4 robotot találomra 4 olyan mezőn, amely nincs céllal megjelölve, és csúsztassunk alájuk egy-egy megfelelő színű helyjelölő lapkát.

## A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok körről körre megpróbálják minél gyakrabban megszerezni a tábla közepére helyezett zsetont. A táblán minden zsetonhoz tartozik egy annak megfelelő színű robot és célmező. A feladat: elsőként rájönni, hogyan lehet az éppen kisorsolt robotot minél kevesebb lépésben a neki megfelelő színű célmezőre eljuttatni. A zsetont az a játékos kapja meg, aki a leggyorsabban tippel a lehetséges legkevesebb lépések számára. Végül az nyer, aki legtöbb zsetont összegyűjtötte.

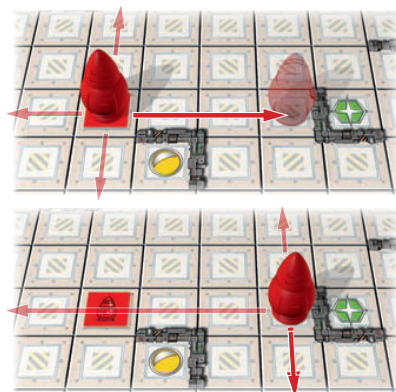
## A JÁTÉK MENETE:

1. Minden kör azzal kezdődik, hogy egy tetszőleges játékos választ egy zsetont, és felfordítva a központi elemre helyezi. Ekkor a játékosok gondolkodni kezdenek azon, hogy lehetne az aktív robotot (azt, amelynek a színe megegyezik a zsetonéval) a lehető legkevesebb lépésben a célig elvezetni. Ekkor még senki nem nyúl a robothoz, csak szemmel keresi a legrövidebb utat. Amikor a kozmikus-örvény zseton (4 színű) kerül középen felfordításra, bármelyik robot aktívnak tekinthető (beleértve az ezüstsínűt is) és elvezethető a kozmikus-örvény mezőre.

## A robotok mozgása

A robotok a négy égtáj szerint bármilyen irányban mozoghatnak, de nem tudnak fékezni! Ha egy robot elindult egy irányban, nem tud megállni, amíg valamilyen akadályba nem ütközik. Akadálynak számít a tábla pereme, a táblára felfestett falak, a központi összekötő elem, a színes útterelő akadályok és a többi robot is. Ha egy robot akadályba ütközik, megállhat, vagy az akadályról lepattanva elfordulhat a lehetséges irányba, amíg egy újabb akadályba nem ütközik, és így tovább tetszőleges számú mezőt haladhat.

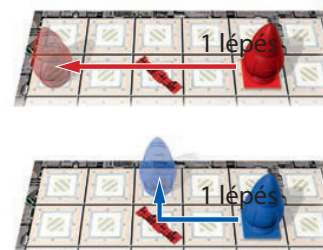
Egy lépésnek számít a robot útja az egyik akadálytól a másikig. Szabad egy vagy több robottal is lépni, ha az aktív robotot akarjuk ezzel terelni, de ezek a lépések is beleszámítanak az aktív robot lépésszámba. A mozgásszabályok minden robotra érvényesek. Visszafelé akkor léphet egy robot, ha előtte egy másik robot is lépett.



A célmezőhöz vezető úton az aktív robotnak egy akadályról legalább egyszer le kell pattannia (az akadályt elérve jobbra vagy balra fordulva egy szakaszt meg kell tennie). Ha a célmező közvetlenül is elérhető, más utat kell választania.

### Színes akadályok használata

Különleges lehetőségeket rejtenek magukban a színes, átlós irányú akadályok. Azonos színű robot esteében egyszerűen átmehet az akadályon a robot és folytathatja a lépését a megfelelő irányban. Különböző színű robot esetében a robot továbbpattan az akadályon, nem áll meg, hanem az akadály irányát követve folytatja útját. Az akadályról való lepattanás nem szakítja meg az aktív robot lépését, egy lépésnek számít az akadálytal való találkozás és irányváltás. Fontos, hogy azon a mezőn, amelyen a színes akadály van, a robot lépése nem fejeződhet be.



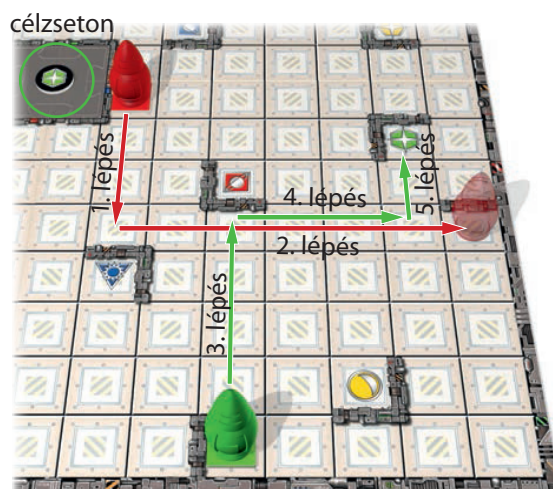
2. Amint egy játékos kitalált egy megoldást, bemondhatja a cél eléréséhez szerinte szükséges lépések számát, és megfordíthatja a homokórát.

3. Ekkor a többi játékosnak 1 perce marad egy rövidebb utat találnia, és erre licitálni. Nincs megszabott licitálási sorrend, bárki bármikor mondhat egy számot, sőt egy játékos akár többször is licitálhat. Az egymást követő licitek rendszerint egyre kisebbek, de lehet nagyobb lépésszámra is tippelni (pl. valaki a korábbi tippeket kivitelezhetetlennek tartja). Ha egy játékos már licitált, nem mondhat be a saját licitjénél magasabb számot.

4. Ha a homokóra lepergett, a legkisebb licitet bemondó játékos kapja meg a lehetőséget. A robotot az előre megtervezett módon mozgatja, és hangosan számolja a lépéseket. Ha sikerül az aktív robotot a célmezőhöz juttatni, megkapja középőrl a zsetont és a körnek vége. Ellenkező esetben vissza kell állítani a robotot a kezdő pozícióra. Majd átadja a lehetőséget a következő legalacsonyabb licitet bemondó játékosnak. Egyenlő nagyságú licitek esetén a kevesebb zsetonnal rendelkezőnek van elsőbbsége (ha ebben is holtverseny alakul ki, akkor a gyorsabbnak).

5. Mindez addig folytatódik, amíg egy játékos a licitjében vállalt lépésszámon belül célba nem ér. Ha ez nem sikerül senkinek, a zsetont vissza kell tenni az asztalra és a zsetonokat újra össze kell keverni.

6. Ha véget ért egy kör, kezdődhet a következő. Csúsztassuk vissza a színes helyjelölő lapot az elmozgatott robotok alá, válasszunk egy újabb zsetont, helyezzük a központi elemre és így tovább folytatva készítsük elő a következő kört. Megjegyzés: az esetek többségében a feladat kevesebb, mint 10 lépésben megoldható, de előfordulhat alkalmanként olyan állások is, hogy a megoldás 20 vagy annál több lépést igényel. Az ilyen helyzetek izgalmas feladványok lehetnek, de egy játékon belül zavaróak is. Azt tanácsoljuk, válasszunk ki egy játékmestert, aki ha 4-5 percen belül nem érkezik licit, megfordítja a homokórát. Ha a fennmaradó 1 percen belül senki nem licitál, helyezzük vissza a zsetont az asztalra és húzzunk újat helyette.



### A JÁTÉK VÉGE

2 játékos esetén a játék akkor ér véget, ha az egyik összegyűjt 8 zsetont, 3 játékos esetén 6 zsetont, 4 játékos esetében pedig 5 zsetont kell megszerezni. Ha 4 játékosnál többen játszanak a játék addig tart, míg van fennmaradó zseton. A játékosok természetesen a játék megkezdése előtt bármilyen egyéb feltételben megegyezhetnek.

### EZÜST ROBOT JÁTÉKBA HOZÁSA

A játékosok tetszés szerint dönthetnek úgy, hogy beveszik a játékba az ezüstsínű robotot is és bekeverik a zsetonok közé a 4 színű kozmikus-örvény zsetont. Az ezüst robot ugyanúgy viselkedik, mint a többi robot, és olyankor válik aktívvá, ha a kozmikus-örvény zseton kerül középre.

### JÁTÉKVARIÁCIÓ EGY JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A kör elején a játékos felfordít egy zsetont és ezzel szinte egy időben a homokórát is megfordítja. Ha sikerül a homok lepergése előtt megtalálnia az utat a célhoz, lefordítva maga elé teszi a zsetont. Ha nem találja meg a helyes utat az idő lejártá előtt, akkor képpel felfelé fordítva teszi maga elé a zsetont. Ezt egészen addig folytatja a játékos, míg az összes zseton így-vagy úgy fordítva nem kerül maga elé. Ekkor megszámlolja, hogy melyikből van több, ha a képpel lefelé fordított zsetonból van több előtte, nyert. Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy a homokóra 1 perce kevés számára a megfelelő út kitalálásában, könnyíthet a játék menetén, kétszer forgathatja meg az órát.