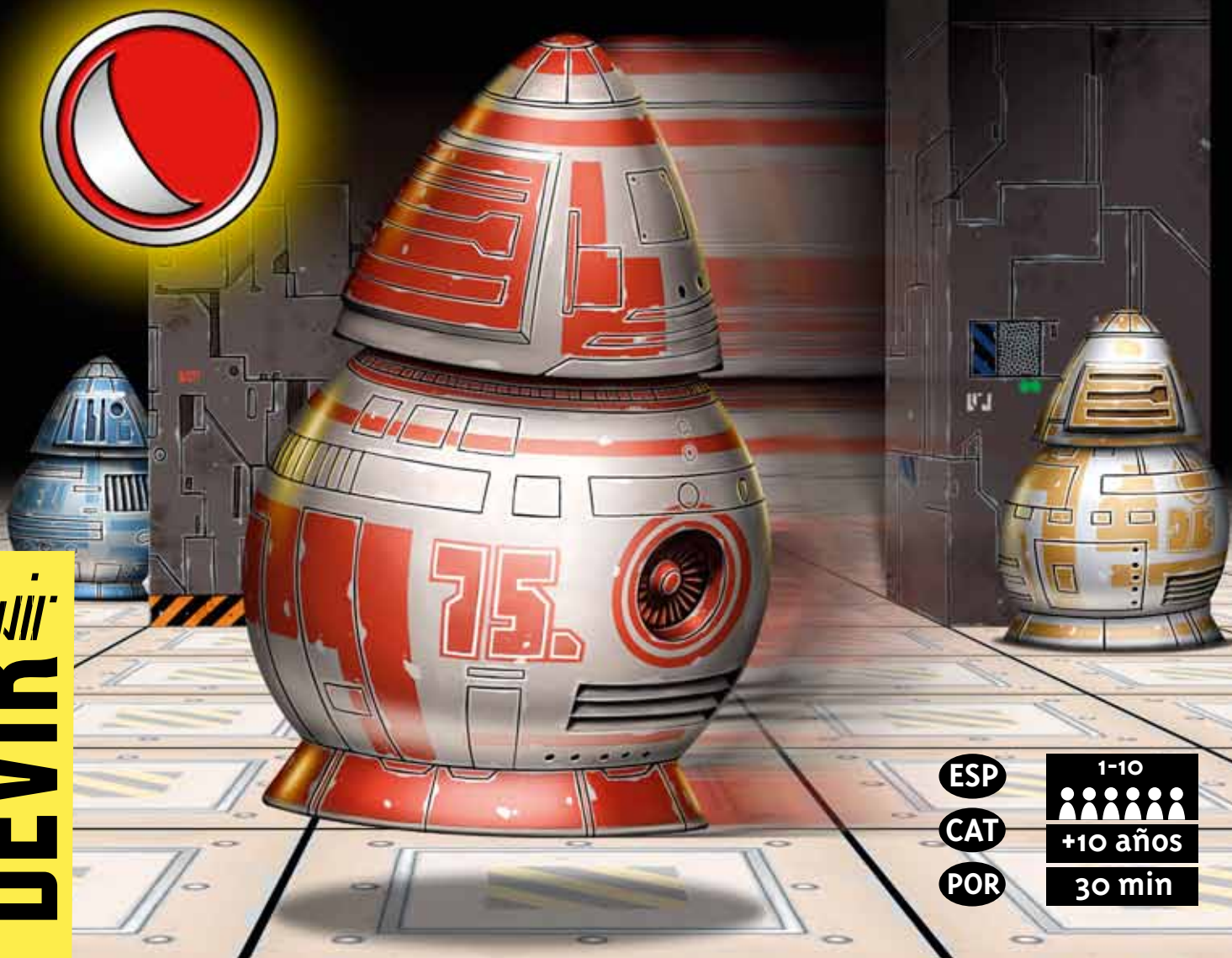


# RICOCHET ROBOTS

Alex Randolph



**DEVIR**

ESP

CAT

POR

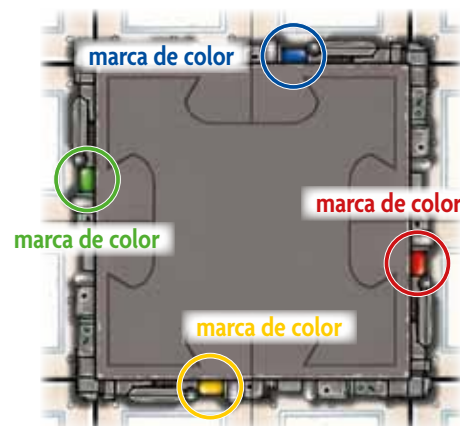
1-10  
+10 años  
30 min

# RICOCHET ROBOTS

UN JUEGO DE ALEX RANDOLPH PARA CUALQUIER NÚMERO DE JUGADORES

## COMPONENTES

- 8 secciones de tablero de doble cara
- 1 pieza central para ensamblar 4 secciones del tablero
- 4 robots (rojo, amarillo, verde y azul)
- 4 fichas cuadradas de posición para cada uno de los robots
- 16 fichas redondas de objetivo (4 símbolos distintos en cada uno de los 4 colores)
- 1 ficha redonda de objetivo de "vórtice multicolor"
- 1 reloj de arena con una duración aproximada de 1 minuto
- 1 robot plateado con su ficha de posición correspondiente para la variante de juego
- 1 reglamento



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**Atención:** antes de la primera partida, separa con cuidado los componentes de la plancha de cartón.

Para empezar, elige cuatro secciones para montar un tablero de juego. Para que un tablero de juego sea válido debe estar compuesto por cuatro secciones con cuatro marcas de color distintas (roja, amarilla, verde y azul); en total existen 1.536 combinaciones diferentes. Las esquinas ahuecadas de las secciones siempre deben estar orientadas hacia el centro para que se puedan encajar con la pieza central. Las otras cuatro secciones que hayan sobrado no se utilizarán y se devuelven a la caja.

**Atención:** para las primeras partidas te recomendamos que no utilices las secciones del tablero que tienen las barreras de color en diagonal.

Mezcla las 17 fichas de objetivo y disponlas boca abajo junto al tablero (las fichas de objetivo muestran 17 casillas distintas, cada una de las cuales está representada en el tablero una sola vez). Deja el reloj de arena al alcance de todos los jugadores y coloca los 4 robots en cualquier casilla del tablero que no tenga un símbolo de objetivo. Después, pon la ficha de posición que coincida con el color del robot debajo de cada robot.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es recoger una determinada cantidad de fichas de objetivo. Para conseguir una ficha de objetivo deberás mover un robot hasta la casilla objetivo correspondiente en el menor número de movimientos posible. Sin embargo, primero deberás encontrar la solución mentalmente.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Al principio de una ronda se le da la vuelta a una ficha de objetivo y se deja boca arriba en la pieza central del tablero. Cada ficha de objetivo muestra una casilla objetivo que sólo aparece una vez en el tablero de juego. Si la ficha de objetivo tiene el color de uno de los robots, significa que se debe mover el robot de ese color hasta la casilla objetivo. Si la ficha de objetivo es el "vórtice multicolor", significa que se puede mover cualquier robot hasta el "vórtice multicolor". Para llevar un robot hasta la casilla objetivo también se puede desplazar a los demás robots. Al principio, los robots solo deben moverse virtualmente; cada jugador intentará alcanzar la casilla objetivo con el menor número de movimientos pero sin tocar en realidad las figuras de robots que hay sobre el tablero.

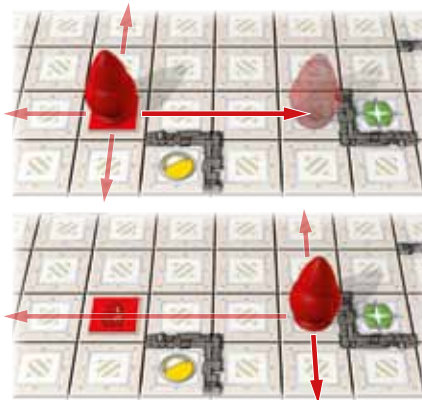
## LOS MOVIMIENTOS DE LOS ROBOTS

Los robots pueden mover en cualquier dirección, pero siempre en vertical u horizontal, y no tienen "frenos". En cuanto un robot empieza su movimiento sigue en línea recta y no puede detenerse ni cambiar de dirección hasta que tope con un obstáculo. Los obstáculos son los otros robots y las paredes. El centro y los bordes del tablero también se consideran paredes. Cada desplazamiento de un robot hasta el siguiente obstáculo cuenta como 1 movimiento.

Si un robot se encuentra con un obstáculo, puede detenerse o realizar otro movimiento. Si realiza otro movimiento, sigue moviéndose hasta que se tope con el siguiente obstáculo donde, de nuevo, podrá detenerse o seguir moviendo, etc.

### Detalles importantes:

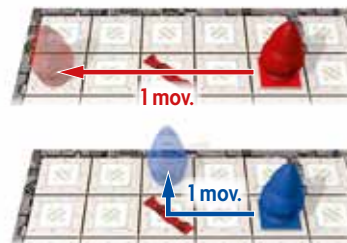
- Si un jugador quiere mover otros robots (para usarlos como obstáculo), los movimientos de estos robots también deben incluirse en el recuento. Al hacerlo, un robot puede "esperarse" a los movimientos de otros robots y luego proseguir sus movimientos.
- Para llegar hasta el objetivo un robot debe rebotar al menos una vez (es decir, cambiar de dirección 90 grados después de desplazarse). Si un robot pudiera llegar hasta la casilla objetivo sin rebotar, deberá tomar otra ruta.



## LAS BARRERAS DE COLOR

Las barreras de color en diagonal que aparecen en cuatro de las secciones de tablero son especiales. Si un robot alcanza una casilla que tiene una barrera del mismo color, simplemente la atraviesa. Los robots de otro color, en cambio, rebotan contra ella en un ángulo recto. Un robot no puede pararse en una casilla que tenga una barrera de color sino que debe seguir hasta detenerse en el siguiente obstáculo. Todo el desplazamiento cuenta como un solo movimiento, independientemente de si el robot atraviesa la barrera o rebota en ella.

**Atención:** si debido a un obstáculo adyacente el movimiento de un robot fuera a terminar en una casilla que contiene una barrera de color, el robot no podrá realizar este movimiento..



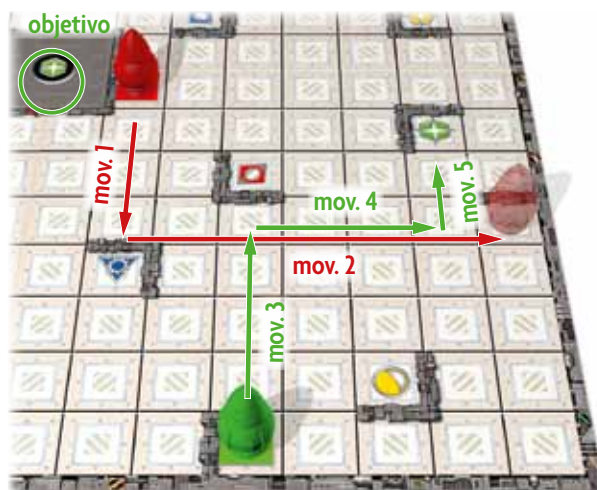
## PROPONER UNA SOLUCIÓN

En cuanto un jugador haya encontrado una ruta posible, puede decir en voz alta la cantidad de movimientos necesarios (por ejemplo, "9"). Con ello está afirmando poder mover el robot desde su posición actual hasta la casilla objetivo en exactamente 9 movimientos. El primer jugador en proponer una solución le da la vuelta al reloj de arena; a partir de entonces el resto de jugadores tendrán aproximadamente 1 minuto para proponer un número de movimientos (puede ser incluso el mismo número o una cifra mayor). El propio jugador puede mejorar su propuesta original, pero no podrá proponer un número mayor del que dijo al principio.

## COMPROBAR LA SOLUCIÓN PROPUESTA

En cuanto el reloj de arena se ha agotado, el jugador que fue el primero en proponer la cifra menor de movimientos empieza. Ahora tiene que mover el robot sobre el tablero y demostrar que es capaz de alcanzar la casilla objetivo con el número de movimientos que ha predicho. Para ello mueve los robots, contando los movimientos en voz alta, de modo que todos los jugadores puedan verlo. Si logra llegar con el robot a la casilla objetivo con la cifra de movimientos que ha propuesto, se queda con la ficha de objetivo que hay en la pieza central del tablero.

Si no lo consigue, devuelve los robots que haya movido a sus posiciones iniciales (marcadas por las fichas de posición). En caso de que uno o más jugadores hayan dicho la misma cifra de movimientos, ahora cada uno tiene la opción de comprobar la solución siguiendo el orden en el que la propusieron. Si no hay ningún otro jugador que haya propuesto la misma cifra, le toca el turno al siguiente jugador con la siguiente solución más alta. Este procedimiento sigue hasta que uno de los jugadores logre quedarse con la ficha de objetivo. Si ningún jugador lo consigue, nadie se queda la ficha de objetivo y ésta vuelve a mezclarse boca abajo con las fichas de objetivo restantes.



Después de comprobar la solución o soluciones propuestas, termina la ronda actual y las fichas de posición de los robots que se han movido se ponen debajo de los robots correspondientes para indicar su nueva posición. Luego empieza la siguiente ronda.

**Atención:** la mayoría de situaciones pueden resolverse en menos de 10 movimientos, pero a veces surge alguna situación que requiere 20 o más movimientos. Estas situaciones son interesantes como problemas para resolver en solitario, pero durante la partida pueden afectar el buen fluir del juego. Si, transcurridos 4 o 5 minutos, nadie ha propuesto una solución, te recomendamos que un jugador le dé la vuelta al reloj de arena. Si al agotarse el reloj sigue sin haber ninguna propuesta, devuelve la ficha de objetivo, mézclala con las restantes y descubre otra nueva.

## FIN DE LA PARTIDA

Con 2 jugadores la partida termina en cuanto un jugador haya conseguido 8 fichas de objetivo; con 3 jugadores, 6 fichas de objetivo; y con 4 jugadores, 5 fichas de objetivo. Si participan más de 4 jugadores, la partida continúa hasta que se hayan agotado todas las fichas de objetivo. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria. Si lo desean, los jugadores pueden acordar una cifra distinta de fichas para determinar el final de la partida y el vencedor.

## VARIANTE DEL ROBOT PLATEADO

Con esta variante entran en juego el robot plateado y la ficha de posición plateada. Este robot funciona como cualquier otro y también puede usarse como obstáculo. Si la actual ficha de objetivo es el "vórtice multicolor", también se puede mover el robot plateado hasta la casilla objetivo.

## PARTIDA EN SOLITARIO

Al principio de la ronda da la vuelta a la ficha objetivo y al reloj de arena a la vez. Si logras encontrar una solución antes de que el reloj se agote, te quedas con la ficha de objetivo boca arriba. Si no lo logras, quédate con la ficha de objetivo boca abajo. La partida termina cuando se hayan utilizado todas las fichas de objetivo. Si tienes más fichas de objetivo boca arriba que boca abajo, ganas la partida. Si esta variante te resulta demasiado difícil, puedes dejar que el reloj de arena se agote dos veces por ronda.

Diseño: Alex Randolph  
Ilustraciones: Franz Vohwinkel

Traducción: Oriol Garcia  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

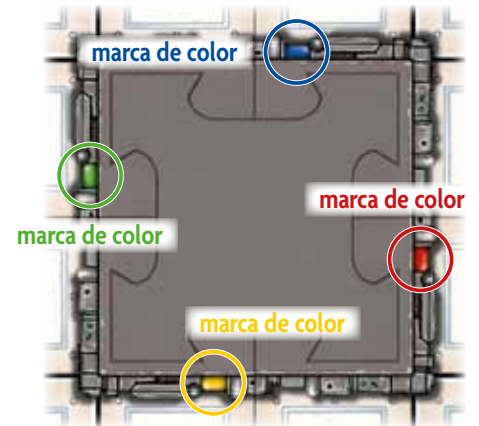
Agradecimientos a Anson Bischoff por la variante en solitario y a Hans im Glück Verlag por la primera edición del juego, de 1999. También queremos dar las gracias a Rio Grande Games por publicar por primera vez los tableros adicionales con la edición de la caja azul.

# CAT RICOCHET ROBOTS

UN JOE D'ALEX RANDOLPH PER A TANTS JUGADORS COM ES VULEU!

## COMPONENTS

- 8 seccions de tauler de doble cara
- 1 peça central per acoblar 4 seccions del tauler
- 4 robots (vermell, groc, verd i blau)
- 4 fitxes quadrades de posició per a cadascun dels robots
- 16 fitxes rodones d'objectiu (4 símbols diferents en cadascun dels 4 colors)
- 1 fitxa rodona d'objectiu de "vòrtex multicolor"
- 1 rellotge de sorra amb una durada aproximada d'1 minut
- 1 robot platejat amb la seva fitxa de posició corresponent per a la variant de joc
- 1 llibret de regles



## PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

**Atenció:** abans de la primera partida, separeu amb compte els components de la planxa de cartró.

Abans de començar, escolliu quatre seccions per muntar el tauler de joc. Per tal que un tauler sigui vàlid, cal que estigui fet per quatre seccions amb quatre marques de color diferents (vermella, groga, verda i blava); en total existeixen 1.536 combinacions diferents. Les cantonades buides de les seccions sempre s'han d'orientar cap al centre per tal que es puguin encaixar amb la peça central. Les altres quatre seccions que hagin sobrat no es faran servir i es poden tornar a la capsa.

**Atenció:** per a les primeres partides us recomanem que no utilitzeu les seccions del tauler que tenen les barreres de color en diagonal.

Poseu el rellotge de sorra a l'abast dels jugadors, barregeu les 17 fitxes d'objectiu i deixeu-les de cara avall prop del tauler (les fitxes d'objectiu mostren 17 caselles diferents, cadascuna de les quals està representada únicament una vegada al tauler). Col·loqueu els 4 robots a qualsevol casella del tauler que no tingui un símbol d'objectiu. Després, poseu sota cada robot la fitxa de posició de tal manera que coincideixi amb el color del robot.

## OBJECTIU DEL JOC

L'objectiu del joc és recollir una quantitat determinada de fitxes d'objectiu. Per tal d'aconseguir una fitxa d'objectiu cal moure un robot fins a la casella objectiu corresponent amb el menor nombre de moviments possible. Tanmateix, primer caldrà que esbrineu la solució mentalment.

## TRANSCURS DE LA PARTIDA

Al començament d'una ronda es gira una fitxa d'objectiu i es deixa de cara amunt sobre la peça central del tauler. Cada fitxa d'objectiu mostra una casella objectiu que només apareix una vegada al tauler de joc. Si la fitxa d'objectiu té el color d'un dels robots, significa que s'ha de moure el robot d'aquell color fins a la casella objectiu. Si la fitxa d'objectiu és el "vòrtex multicolor", significa que es pot moure qualsevol robot fins al "vòrtex multicolor". Per dur un robot fins a la casella objectiu també es poden desplaçar els altres robots. Al començament els robots només s'han de moure virtualment; cada jugador intentarà arribar a la casella objectiu amb el menor nombre de moviments possible però sense tocar en realitat les figures de robots que hi ha al tauler.

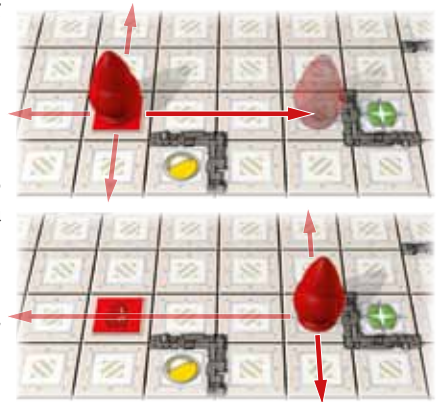
## ELS MOVIMENTS DELS ROBOTS

Els robots es poden moure en qualsevol direcció, però sempre en vertical o horitzontal, i no tenen "frens". Quan un robot comença el seu moviment segueix en línia recta i no es pot aturar ni canviar de direcció fins que ensopegui amb un obstacle. Els obstacles són els altres robots i les parets. El centre i els marges del tauler també es consideren parets. Cada desplaçament d'un robot fins el següent obstacle compta com a 1 moviment.

Si un robot es troba amb un obstacle, pot aturar-se o fer un altre moviment. Si fa un altre moviment, seguirà movent-se fins que ensopegui amb el següent obstacle on, de nou, podrà aturar-se o seguir movent, etc.

### Detalls importants:

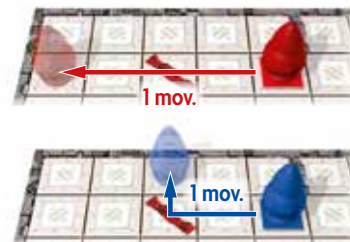
- Si un jugador vol moure altres robots (per fer-los servir com a obstacle), els moviments d'aquests robots també s'han d'incloure en el recompte. Si es vol, un robot pot "esperar-se" a que els altres robots facin el seu moviment i després seguir movent-se.
- Per arribar al seu objectiu un robot ha de rebotar com a mínim una vegada (és a dir, canviar de direcció 90 graus abans de desplaçar-se). Si un robot pogués arribar fins a la casella objectiu sense rebotar, hauria d'agafar una altra ruta.



## LES BARRERES DE COLOR

Les barreres de color en diagonal que hi ha a quatre de les seccions del tauler són especials. Si un robot arriba a una casella que té una barrera del mateix color, simplement la travessa. Els robots d'un altre color, en canvi, reboten contra la barrera en un angle recte. Un robot no es pot aturar en una casella que tingui una barrera de color, sinó que ha de seguir fins aturar-se al següent obstacle. Tot el desplaçament compta com un sol moviment, independentment de si el robot travessa la barrera o de si hi rebota.

**Atenció: si per culpa d'un obstacle adjacent el moviment d'un robot hagués d'acabar-se en una casella que té una barrera de color, el robot no podrà fer el moviment.**



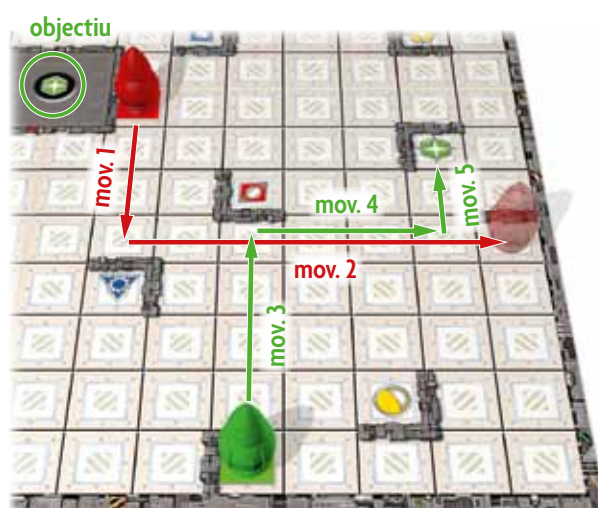
## PROPOSAR UNA SOLUCIÓ

Tan bon punt un jugador hagi trobat una ruta possible, pot dir en veu alta la quantitat de moviments necessaris (per exemple, "9"). En fer-ho està afirmant poder moure el robot des de la seva posició actual fins a la casella objectiu en exactament 9 moviments. El primer jugador que proposi una solució gira el rellotge de sorra; a partir de llavors la resta de jugadors disposaran aproximadament d'1 minut per proposar un nombre de moviments (fins i tot pot ser una xifra igual o superior). El mateix jugador pot millorar la seva pròpia proposta, però no podrà dir una xifra més alta de la que va dir primer.

## COMPROVAR LA SOLUCIÓ PROPOSADA

Quan el rellotge de sorra s'hagi esgotat, el jugador que hagi estat el primer en proposar la xifra més baixa de moviments comença. En aquest moment haurà de moure el robot sobre el tauler i demostrar que és capaç d'arribar a la casella objectiu amb el nombre de moviments que ha predit. Per fer-ho mou els robots, comptant els moviments en veu alta, de tal manera que tothom pugui veure-ho ben clar. Si aconsegueix arribar amb el robot a la casella objectiu amb la xifra de moviments que ha proposat, es queda amb la fitxa d'objectiu que hi ha a la peça central del tauler.

Si no ho aconsegueix, torna els robots que hagi mogut a les seves posicions inicials (marcades per les fitxes de posició). En cas que un o més jugadors hagin proposat el mateix nombre de moviments, ara cadascun d'ells té l'opció de comprovar la solució seguint l'ordre en el que han presentat les propostes. Si no hi ha cap altre jugador que hagi proposat la mateixa xifra, li tocarà al següent jugador amb la següent solució més alta. Aquest procediment segueix fins que un dels jugadors aconsegueixi quedar-se amb la fitxa d'objectiu. Si cap jugador ho aconsegueix, ningú no es queda amb la fitxa d'objectiu i aquesta es torna a barrejar de cara avall amb les fitxes d'objectiu restants.



Després de comprovar la solució o solucions proposades, s'acaba la ronda actual i les fitxes de posició dels robots que s'han mogut es posen sota els robots corresponents per marcar la seva nova posició. Llavors comença la ronda següent.

**Atenció: la majoria de situacions es poden resoldre en menys de 10 moviments, però a vegades sorgeix alguna situació que requereix 20 o més moviments. Aquestes situacions poden ser interessants com a problemes per resoldre en solitari, però durant la partida poden afectar la fluïdesa del joc. Si, un cop han passat 4 o 5 minuts, ningú no ha proposat cap solució, us recomanem que un jugador giri el rellotge de sorra. Si quan s'esgota el rellotge segueix sense haver-hi cap proposta, torneu a barrejar la fitxa d'objectiu amb les restants i destapeu-ne una de nova.**

## FINAL DE LA PARTIDA

Amb 2 jugadors la partida s'acaba tan bon punt un jugador ha aconseguit 8 fitxes d'objectiu; amb 3 jugadors, 6 fitxes d'objectiu; i amb 4 jugadors, 5 fitxes d'objectiu. Si participen més de 4 jugadors, la partida segueix fins que s'hagin acabat totes les fitxes d'objectiu. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria. Si es vol, els jugadors poden acordar una xifra diferent de fitxes per determinar el final de la partida i el guanyador.

## VARIANT DEL ROBOT PLATEJAT

Amb aquesta variant entren en joc el robot platejat i la fitxa de posició platejada. Aquest robot funciona com qualsevol altre i també es pot utilitzar com a obstacle. Si l'actual fitxa d'objectiu és el "vòrtex multicolor", també es pot moure el robot platejat fins a la casella objectiu.

## PARTIDA EN SOLITARI

Al començament de la ronda gira alhora la fitxa d'objectiu i el rellotge de sorra. Si aconsegueixes trobar una solució abans que el rellotge s'esgoti, et quedes amb la fitxa d'objectiu de cara amunt. Si no ho aconsegueixes, queda't amb la fitxa d'objectiu de cara avall. La partida s'acaba quan s'hagin utilitzat totes les fitxes d'objectiu. Si tens més fitxes d'objectiu de cara amunt que de cara avall, hauràs guanyat la partida. Si aquesta variant et resulta massa difícil, pots deixar que el rellotge de sorra s'esgoti dues vegades per ronda.

Disseny: Alex Randolph  
Il·lustrador: Franz Vohwinkel

Traducció: Oriol Garcia  
Adaptador gràfic: Antonio Catalán

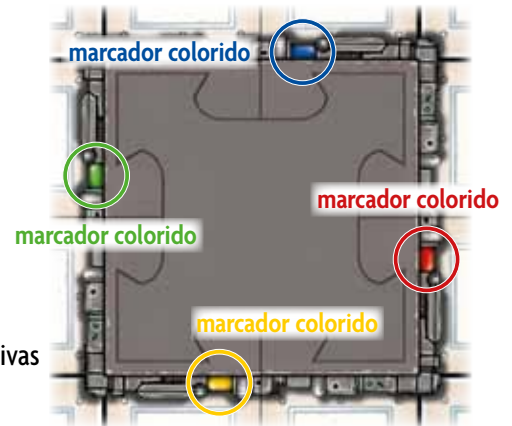
Moltes gràcies a Anson Bischoff per la variant en solitari i a Hans im Glück Verlag per la primera edició del joc, de 1999. També volem agrair a Rio Grande Games la publicació per primera vegada dels taulers addicionals amb l'edició de la caixa blava.

# POR RICOCHET ROBOTS

DE ALEX RANDOLPH, PARA QUALQUER NÚMERO DE JOGADORES

## CONTEÚDO DO JOGO

- 8 partes de tabuleiro que podem ser usadas dos dois lados
- 1 peça central para conectar 4 partes de tabuleiro
- 4 robôs nas cores vermelho, verde, azul e amarelo
- 4 marcadores de posição quadrados nas cores dos robôs
- 16 fichas de alvo redondas com 4 símbolos – 4 de cada nas cores
- 1 ficha de alvo redonda “vórtice multicolorido”
- 1 ampulheta com tempo de aproximadamente 1 minuto
- 1 robô prateado com seu marcador de posição para utilização com as regras alternativas
- 1 regras



## PREPARAÇÃO DO JOGO

**Observação:** Antes da primeira partida, destaque as peças do jogo com cuidado.

Para começar, use as partes de tabuleiro para montar o tabuleiro do jogo. Um tabuleiro completo válido é composto de 4 partes com 4 marcadores de cores diferentes (vermelho, verde, azul e amarelo). Ao todo, existem 1536 combinações possíveis. Os cantos rebaixados das partes de tabuleiro sempre devem estar orientados para o centro; depois, as partes de tabuleiro são conectadas à peça central. As 4 partes de tabuleiro remanescentes não são necessárias e podem ser guardadas na caixa.

**Observação:** Durante as primeiras partidas, recomendamos que não sejam usadas as partes de tabuleiro que têm uma barreira colorida diagonal.

Embaralhe as 17 fichas de alvo e coloque-as próximas ao tabuleiro com a face para baixo. Coloque a ampulheta ao alcance de todos os jogadores. As fichas de alvo representam 17 espaços alvo diferentes, cada um dos quais só aparece uma vez no tabuleiro. Coloque os 4 robôs em quaisquer espaços do tabuleiro que não estejam marcados com o símbolo de alvo. Depois disso, coloque cada marcador de posição sob o robô de cor correspondente.

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é juntar um determinado número de fichas de alvo. Para obter uma ficha de alvo, você deve mover um robô para o espaço alvo correspondente usando o menor número de movimentos possível. O desafio é que você tem de encontrar primeiro uma solução mentalmente.

## ANDAMENTO DO JOGO

No começo de cada rodada, você deve virar uma ficha de alvo e colocá-la com a face para cima no centro do tabuleiro. Cada ficha de alvo representa um espaço alvo no tabuleiro. Se o espaço alvo da vez tiver a mesma cor que um dos robôs, você deve mover o robô da cor correspondente até o espaço alvo. Se o espaço alvo for o “vórtice multicolorido”, você pode mover qualquer robô até o “vórtice multicolorido”. Para levar um robô até o espaço alvo, você também pode usar os outros robôs. Para começar, os jogadores devem imaginar em sua cabeça o caminho que o robô deve percorrer no tabuleiro; cada jogador deve tentar chegar ao espaço alvo com o menor número de movimentos possível, sem realmente mover o robô sobre o tabuleiro.

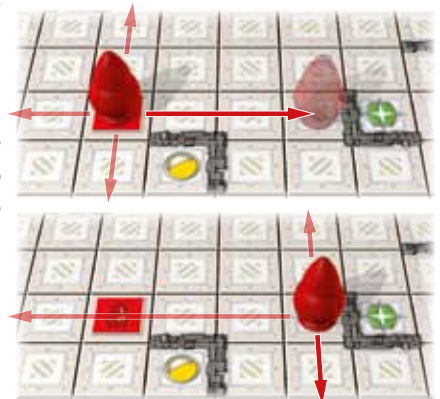
## O MOVIMENTO DO ROBÔ

Os robôs podem se mover na vertical e na horizontal, mas eles não têm freio (travões). Uma vez iniciado o movimento, ele não pode mais parar nem mudar de direção até encontrar um obstáculo. Entre os obstáculos incluem-se outros robôs e paredes. O centro e as bordas do tabuleiro também contam como paredes. Cada movimento de um robô até o próximo obstáculo conta como 1 movimento.

Se um robô encontrar um obstáculo, ele pode parar ou realizar outro movimento. Se realizar outro movimento, ele continua se movendo até encontrar outro obstáculo, onde, novamente, pode parar ou realizar um novo movimento, e assim por diante..

### Detalhes importantes:

- Se um jogador planejar mover mais de um robô – para usá-los como obstáculos – o movimento desses robôs também deverá ser incluído na contagem. Nesse caso, um robô pode mover-se, “esperar” pelo movimento de outro robô e, então, continuar seu movimento.
- Em seu caminho até o alvo, um robô tem de ricochetear pelo menos uma vez e mudar sua direção em 90 graus depois do movimento. Se houver algum robô que pode se mover diretamente até o espaço alvo, sem ricochetear, ele terá de adotar outra rota.



## AS BARREIRAS COLORIDAS

Um característica especial do tabuleiro são as barreiras diagonais coloridas em 4 das partes de tabuleiro. Se um robô chegar a um espaço onde existe uma barreira de mesma cor, ele passa diretamente através dela. Contudo, robôs de outras cores ricocheteiam em ângulos retos. Um robô não pode parar em um espaço onde existe uma barreira colorida, ele tem que seguir até o próximo obstáculo. O movimento completo conta como um único movimento, independente de o robô ter passado diretamente pela barreira ou ricocheteado nela.



## APOSTAS

Quando um jogador descobre uma rota, ele pode fazer uma aposta em voz alta, dizendo o número de movimentos que ele acredita serem necessários – por exemplo, “9”. Isso significa que ele acredita ser capaz de mover o robô de sua posição atual até o espaço alvo em exatamente 9 movimentos. O primeiro jogador a fazer uma aposta vira a ampulheta. Agora, todos os outros jogadores têm aproximadamente 1 minuto para apostar um número de movimentos; que pode ser o mesmo número ou um número maior. Um jogador pode melhorar sua própria aposta, mas não pode mudar sua aposta para um número maior do que o que já havia apostado antes.

## VERIFICANDO A MELHOR ROTA

Quando o tempo acabar, o jogador que foi o primeiro a apostar o menor número de movimentos começa. Ele precisa realmente mover os robôs para provar que é capaz de alcançar o espaço alvo com o número de movimentos que apostou. Ele tem de mover os robôs contando o número de movimentos em voz alta para que todos os jogadores possam acompanhar a contagem. Se ele conseguir mover o robô até o espaço alvo com o número de movimentos apostados, ele fica com a ficha de alvo que se encontra na parte central do tabuleiro.

Se não conseguir, ele coloca os robôs que moveu de volta em seus marcadores de posição. Se um ou mais dentre os outros jogadores tiverem apostado no mesmo número de movimentos, eles agora têm sua chance, na ordem em que realizaram suas apostas. Caso contrário, o jogador com a menor aposta seguinte tem sua chance. Isso continua até algum jogador conseguir obter a ficha de alvo. Se nenhum jogador obtiver sucesso, a ficha de alvo não é dada a nenhum jogador e é embaralhada com a face para baixo junto com as fichas de alvo restantes.



Depois da verificação da rota, a rodada termina e os marcadores de posição são colocados novamente sob seus respectivos robôs para marcar sua nova posição. Tem início a rodada seguinte.

*Observação: A maioria das situações no tabuleiro pode ser resolvida em menos de 10 movimentos; contudo, às vezes, situações extremas podem surgir que requerem 20 ou mais movimentos. Essas situações são interessantes quando estamos jogando sozinhos, mas durante uma partida, podem atrapalhar o fluxo do jogo. Se ninguém conseguir fazer uma aposta em 4 ou 5 minutos, recomendamos que algum jogador vire a ampulheta; se ninguém conseguir fazer uma aposta até o final do tempo, os jogadores devem devolver a ficha de alvo, embaralhar a pilha e escolher uma nova.*

## FIM DO JOGO

No caso de 2 jogadores, a partida termina quando um jogador acumular 8 fichas de alvo; no caso de 3 jogadores, 6 fichas de alvo; 4 jogadores, 5 fichas de alvo. Se houver mais de 4 jogadores, a partida continua até todas as fichas terem sido recolhidas. Em caso de empate, os jogadores envolvidos compartilham a vitória. Obviamente, os jogadores podem escolher qualquer outro número de fichas de alvo para determinar o fim do jogo e o vencedor.

## VARIANTE – ROBÔ PRATEADO

Nesta variante, o robô prateado e seu marcador de posição prateado entram em jogo. Esse robô funciona como os outros e também pode ser usado como obstáculo. Além disso, se a ficha de alvo atual for o “vórtice multicolorido”, os jogadores também podem mover o robô prateado até o espaço alvo.

## PARA UM ÚNICO JOGADOR

No começo de cada rodada, o jogador deve virar a ampulheta juntamente com a ficha de alvo. Se ele conseguir encontrar uma solução antes de o tempo acabar, ele coloca a ficha de alvo a sua frente com a face para cima. Caso contrário, ele a coloca com a face para baixo. O jogo acaba quando todas as fichas tiverem sido usadas. Se o jogador tiver mais fichas de alvo com a face para cima, ele ganha o jogo. Se considerar essa variante muito difícil, o jogador pode se permitir usar a ampulheta duas vezes por rodada.

Criação: Alex Randolph  
Arte: Franz Vohwinkel

Tradução para o Português: Otávio A. Gonçalves  
Adaptação gráfica: Antonio Catalán

Gostaríamos de agradecer a Anson Bischoff pela variante oferecida para um jogador e a Hans im Glück Verlag pela primeira versão do jogo lançada sob o título “Rasende Roboter” em 1999. Também gostaríamos de agradecer a Rio Grande Games pelo lançamento de sessões do tabuleiro adicionais em sua versão de caixa azul.



# RICOCHETEL ROBOTS

**DEVIR**

Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló 184 6º 1ª  
08008 - Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

Devir Livraria Ltda.  
Rua Teodureto Souto, 624  
São Paulo  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)

Devir Livraria, Lda  
Polo Ind. Brejos de Carreteiros  
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo  
Palmela - Portugal  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)

**AS**  
**ABACUSSPIELE**

© 2013 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)