

ROBOTS



Počet hráčů: 2-6
Herní doba: okolo 15 min.

Dej mu trochu času - Robbi pak dojede docela daleko!

5+

Materiál

12 tabulek



Přední strana



Zadní strana

50 dřevěných kotoučů



Myšlenka hry

Jeden hráč převezme roli robota. Robot udělá „píp“ a vyjede ze startovacího místa ve směru šipky - přičemž robot samozřejmě nevyjíždí ve skutečnosti, ale jen v **myšlenkách**. Pak udělá robot podruhé „píp“ a zůstane stát. Otázka na všechny spoluhráče zní: Jak daleko a k jakému předmětu robot mezi oběma pípnutími dojel? Ostatní hráči se snaží uhodnout správný předmět.

Upozornění: Existují tři zadané jízdní rychlosti pro robota:



pomalou



normálně



rychle

„píp“!



„píp“!

Tim je hráč robota. Dělá píp. Robot vyjede (s normální rychlostí). Cca po 4 sekundách udělá Tim znovu píp. Jak daleko robot dojel? K fénu? K hrníčku? K banánu? Nebo dokonce ke zmrzlině?

Týmová varianta

12 tabulek se zamíchá a položí doprostřed stolu jako hromádka jízdní trasou nahoru. 50 žetonů se položí v dosahu ruky na kraj stolu.

Všimněte si: Všichni hráči jsou tým a pokouší se o dosažení co nejlepšího výsledku. „Hra proti sobě“ bude vysvětlena na konci pravidel hry.

Hráč robota vezme vrchní tabulku z hromádky do ruky tak, aby mohl (jen on!) vidět zadní stranu tabulky - tabulka v ruce je **informační tabulka**. Tabulka, která nyní leží nahore na kupce, je **aktuální závodní trasa**.

Na informační tabulce je uvedeno, k jakému předmětu musí robot **na aktuální závodní trase** dojet, a jakou má přitom mít rychlost (pomalou, normální nebo rychlou). Jízdní rychlost pozná hráč na základě čísla, které je uvedeno vpravo dole na aktuální jízdní trase. Hlasitě a jasně oznamuje rychlost.

Aktuální jízdní trasa ukazuje vpravo dole číslo 3. Hráč robotu tím na základě své informační tabulky ví, že robot musí jet pomalou rychlostí až k semaforu.



→ Hráč robotu udělá „píp“ a robot vyjede. Když hráč robotu udělá podruhé „píp“, zůstane robot stát.

Velmi důležité: Když se hráč robotu dívá na aktuální závodní trasu a tam hledá požadovaný předmět, pak by to měl dělat tak, aby ostatní hráči nemohli z jeho pohledu poznat řešení. Je tedy cílem jablko, pak by se hráč robotu neměl dívat na jablko příliš nápadně - nejlépe, když se podívá všude kolem a případně trochu zakryje své oči rukou.

Co tedy přesně znamená pomalu, normálně nebo rychle? No, je to tak, že rychlost si musí každý hráč pro sebe sám vybrat a spoluhráči se na to musí nastavit. Čím déle a častěji budete hrát, tím lépe se nastavíte na rychlost spoluhráčů. Přesně o tom to je!

Zavolal-li hráč robotu po druhé „píp“, musí ostatní hráči tipnout, u jakého předmětu robot zůstal stát. Hráči jsou tým a smí se radit. Nakonec se musí shodnout na jednom předmětu a tento nahlas a jasně vyslovit.

→ Když je tip úplně správný, dostane tým 3 žetony. Pokud se netrefí a předmět leží vedle vpravo nebo vlevo, dostane tým 2 žetony. Pokud leží tip o dva předměty vedle vpravo nebo vlevo, dostane tým 1 žeton. V jiných případech tým nedostane žádný žeton.

Hráč robotu položí informační tabulku do krabice. Nyní se hráčem robotem stane další hráč po směru hodinových ručiček. I on vezme vrchní tabulku z hromádky do ruky tak, aby mohl (jen on!) vidět zadní stranu tabulky. Tato tabulka bude novou **informační tabulkou**. Tabulka, která nyní leží nahoře na kupce, je **novou aktuální závodní trasou**.

Popsaným způsobem se hraje tak dlouho (11 kol), až zůstane uprostřed už jen jedna tabulka. Tým spočítá žetony a bude tak moci zjistit, jak byl dobrý. Výsledky nad 15 jsou dobré, nad 20 skvělé, od 25 roboticky bombovní a vše kolem 30 už skoro není z tohoto světa!

Pro začátečníky

Když chcete hrát hru trochu jednodušeji, můžete ignorovat různé rychlosti. Hrajte každé kolo normální rychlostí. Číslo na aktuální závodní trase prostě ignorujte.

Ještě jednodušeji: Hráči roboti se po každém kole nestřídají ve směru hodinových ručiček. Je určen jeden hráč, který bude robotem, a ten absolvuje všech 11 kol - tak se budete moci lépe nastavit na jednoho hráče a jeho pocit rychlosti.

Hra proti sobě (3-6 osob)

Průběh hry je přesně takový, jak je popsáno v týmové variantě, s tímto rozdílem: Když hráč robotu udělá podruhé „píp“, dají **všichni** hráči po sobě vždy **jeden tip**. Kdo tipoval správně, dostane 2 žetony. Kdo tipoval předmět vedle, dostane 1 žeton. Hráč robotu dostane pro každého hráče, který tipoval **úplně** správně, vždy 1 žeton. Hráči roboti se po každém kole střídají ve směru hodinových ručiček. Hraje se tolik kol, až byl každý třikrát hráč robotem. Když bude hromádka spotřebovaná, tabulky se znovu zamíchají a položí jako nová hromádka. Kdo získal nejvíc žetonů, vyhrává.