

FUORI di ROTELLA

Autore e Grafica: Andrea Nani
Illustratore: Guido Favaro
Produzione: Federico Dumas
Revisione: Michele Faiman

Un gioco creato, pubblicato e distribuito da:

RED GLOVE di Dumas Federico
Via Passo Volpe 94, 54033 Carrara (MS), Italia
PIVA: 01230330456 CF: DMSFRC82E25B832P
www.redglove.eu



In *Fuori di Rotella* prenderete il controllo di un robot in lotta con altri per la conquista delle sue parti di ricambio. Durante la partita accumulerete rotelle ai piedi del vostro robot e le trasferirete nei vostri Circuiti Interni per fare punti. Ricordate: le rotelle del vostro tipo danno più punti rispetto alle altre a fine partita.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie una carta robot tra le 8 disponibili e la posiziona su uno dei piedistalli. Quindi prende la tessera Circuito Interno del colore corrispondente (posizionandola davanti a sé, vicino alla carta robot) e il set di carte con il retro uguale al robot scelto, scartando da queste ultime tutte le carte numero corrispondenti ai robot non utilizzati. Riponete tutte le restanti carte all'interno della scatola: non saranno utilizzate.

Disponete a cerchio al centro del tavolo tutte le discariche, posizionandole una accanto all'altra, così da formare un ottagono. Mettete a faccia in giù le discariche con il numero corrispondente ai robot non utilizzati in modo che mostrino il simbolo di divieto: non saranno utilizzate durante la partita. Prendete tutte le rotelle dei colori corrispondenti ai robot scelti e mettetele a faccia in giù al centro del tavolo, mescolandole tra di loro. Potete riporre le altre rotelle all'interno della scatola (consigliamo di tenerle divise per colore in piccoli sacchetti, in modo da velocizzare la preparazione del gioco). Per ogni discarica pescate due rotelle dal centro e mettetele a faccia in su sulla discarica stessa... Siete ora pronti per cominciare a giocare!

TURNO DI GIOCO

Una partita a *Fuori di Rotella* è composta da vari turni di gioco, in cui tutti i giocatori giocano contemporaneamente.

I turni si avvicendano uno dopo l'altro e sono divisi nelle seguenti fasi:

1. Programmazione dei Robot

Tutti i giocatori decidono l'azione del proprio robot per quel turno.

2. Attivazione dei Robot

Tutti i giocatori attivano le azioni dei robot seguendo questo ordine:

2.1 Attacchi

2.2 Trappole

2.3 Raccolte

3. Assemblaggio Rotelle

Tutti i giocatori spostano le rotelle nei loro Circuiti Interni, se possono.

4. Esplorazione

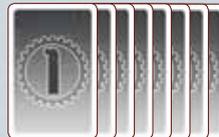
Vengono pescate le nuove rotelle per il turno successivo.

La partita termina quando, alla fine di un turno, la riserva di rotelle al centro del tavolo si esaurisce e almeno una discarica rimane sprovvista di rotelle.

CONTENUTO

8 set di 12 carte

ognuno composto da:



8 Carte **Numero**
numerate da 1 a 8

Ogni set di carte
ha raffigurato sul retro
della carta il relativo robot.



1 Carta
Raccolta



1 Carta
Attacco



1 Carta
Trappola



1 Carta
Robot



88 Rotelle

Divise in 8 colori
(11 per colore)



8 Piedistalli



8 Circuiti Interni



8 Discariche

CONTENUTO AGGIUNTIVO

Questa edizione di *Fuori di Rotella*
contiene anche l'espansione:

Potenziamenti Robotici

Per il regolamento, vai sul sito dedicato:
www.fuoridirodella.redglove.eu



10 Carte
**Potenziamento
Robotico**

*Il gioco base non necessita di queste
carte speciali: lasciatele nella scatola!*

REGOLE AVANZATE PER 2-4 GIOCATORI

Per rendere maggiormente avvincente una partita a 2-4 giocatori potete usare la seguente variante. Preparate il gioco come di consueto, con la differenza che ogni giocatore controllerà due robot al posto di uno. Il set di carte del giocatore è composto da entrambi i set di carte **Numero** dei robot scelti, ma solo da un tris di carte **Azione (Attacco, Trappola, Raccolta)**. La partita si svolge come al solito, ma ogni giocatore dovrà programmare entrambi i suoi robot con le sole carte a disposizione. A fine partita, contate i punti per entrambi i robot e scartate quello di valore più alto: solo il più basso sarà il punteggio finale del giocatore.

1. PROGRAMMAZIONE DEI ROBOT

Ogni giocatore sceglie in segreto dalla propria mano una carta **Azione** (**Attacco**, **Trappola** o **Raccolta**) e una carta **Numero** (il bersaglio) e le mette coperte davanti a sé, a formare la **Programmazione del Robot**. Fino a quando tutti gli altri giocatori non hanno deciso la propria programmazione (posizionando le carte sul tavolo) vi è concesso di modificare la vostra. Una volta che siete tutti pronti, la fase termina e si passa alla successiva.

CARTE AZIONE

ATTACCO



La carta **Numero** programmata insieme ad una carta **Attacco** indica come bersaglio il **robot** corrispondente a quel numero. Si utilizza per attaccare gli altri robot (indicando il *loro* numero) o per difendersi (indicando il *proprio* numero).

Attacco - Se l'attacco va a segno, il giocatore attaccante può sottrarre alla vittima **tutte** le rotelle ai piedi della sua carta robot (ma non quelle sulla sua tessera Circuito Interno) e le posizionerà ai piedi della propria carta robot.

Difesa - Le azioni **Attacco** giocate in questo turno su quel robot non avranno effetto. Inoltre, il giocatore che si è difeso con successo sottrarrà **1** rotella da ogni giocatore che ha cercato di attaccarlo, prendendola dai piedi del robot o dai Circuiti Interni e posizionandola ai piedi della propria carta robot.

TRAPPOLA



La carta **Numero** programmata insieme a una carta **Trappola** indica come bersaglio la discarica corrispondente a quel numero. Si utilizza per impedire agli altri giocatori di raccogliere (con l'azione **Raccolta**) le rotelle nella discarica.

La **Trappola** annulla tutte le azioni **Raccolta** eseguite su quella discarica e permette al giocatore di raccogliere (e mettere ai piedi del proprio robot) **tutte** le rotelle della discarica bersaglio, ma **solo e unicamente** se ha annullato almeno un'azione di **Raccolta**. In caso contrario, la Trappola non avrà effetto.

RACCOLTA



La carta **Numero** programmata insieme a una carta **Raccolta** indica come bersaglio la discarica corrispondente a quel numero. Si utilizza per raccogliere tutte le rotelle presenti su quella discarica.

Se l'azione **Raccolta** ha effetto (ovvero se nessun giocatore ha giocato un'azione **Trappola** sulla stessa discarica), il giocatore potrà prendere **tutte** le rotelle e posizionarle ai piedi della propria carta robot.

Spartizione delle Rotelle: Nel caso in cui due o più giocatori si ritrovino a raccogliere contemporaneamente dalla stessa discarica (sia con un'azione **Raccolta** o con un'azione **Trappola** andata a segno) o dallo stesso robot, dovranno spartirsi equamente le rotelle presenti, dando priorità alle rotelle del proprio colore. Eventuali rotelle avanzate rimarranno ai piedi del robot o disponibili sulla discarica. Nel caso in cui vi siano più giocatori che rotelle e quindi non ne tocchi una a testa, tutti rimarranno a mani vuote.

2. ATTIVAZIONE DEI ROBOT

2.1 Attacchi

Tutti i giocatori che hanno nella loro **Programmazione** una carta **Attacco** rivelano le due carte. Ogni giocatore il cui attacco è stato annullato da una **Difesa** perde una rotella a favore del difensore e riprende in mano le carte della sua **Programmazione**. Tutti i giocatori il cui attacco è invece andato a segno, rubano le rotelle al bersaglio e riprendono in mano le loro carte **Programmazione**. *Risolvete sempre tutte le difese prima degli attacchi*, in modo da non creare confusione.

2.2 Trappole

Tutti i giocatori che hanno nella loro **Programmazione** una carta **Trappola** rivelano le due carte. Dopodiché, uno alla volta, dichiarano ad alta voce la discarica bersaglio della loro trappola. Se uno o più giocatori hanno giocato una carta **Raccolta** su quella discarica, lo dichiarano, rivelano la loro **Programmazione** e la riprendono in mano: in questo caso, la **Trappola** ha avuto effetto e chi l'ha giocata recupera le rotelle dalla discarica. Alla fine della fase, tutti i giocatori che hanno giocato una **Trappola** riprendono in mano le loro carte **Programmazione**.

2.3 Raccolte

I rimanenti giocatori rivelano la loro **Programmazione** e raccolgono le rotelle dalle discariche, posizionandole ai piedi della loro carta robot. Riprendono quindi in mano le due carte giocate.

3. ASSEMBLAGGIO ROTELLE

Finita la fase Attivazione dei Robot, i robot possono finalmente mettere al sicuro parte delle loro rotelle. Tutti i giocatori in possesso di **3 o più** rotelle ai piedi del proprio robot, possono sceglierne **2** e spostarle sulla tessera Circuiti Interni del proprio robot. Una volta lì, non potranno più essere rubate dall'azione **Attacco** degli altri giocatori.

4. ESPLORAZIONE

Dopo l'Assemblaggio, è il momento di trovare nuove rotelle: pescate dal centro dell'ottagono una rotella per ogni discarica e mettetela, a faccia in su, sulla stessa discarica.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando la riserva di rotelle al centro del tavolo si esaurisce e almeno una delle discariche è vuota. Ogni giocatore prende tutte le rotelle rimaste ai piedi del robot, le aggiunge a quelle nei Circuiti Interni e conta i punti: ogni rotella del colore del suo robot vale **2** punti, ogni altra rotella vale **1** punto. Vince la partita il giocatore con più punti! In caso di parità, vince il giocatore con più rotelle del proprio colore.