

Ricochet Robots

Auteur: Alex Randolph, vertaling: Kurt Van den Branden

1 Spelmateriaal

- 4 stukken spelbord die aan beide kanten gebruikt kunnen worden
- 1 plexiglas plaatje om het spelbord bij elkaar te houden
- 4 robots uit plexiglas in 4 kleuren
- 4 vierkante kartonnen plaatjes in de kleuren van de robots
- 4 ronde chips
- 1 zandloper (ongeveer 1 minuut)
- 1 spelreglement

2 Voorbereiding

Leg de 4 stukken van het spelbord zo aan elkaar dat de 4 gaten bij elkaar zitten in het midden (96 verschillende mogelijkheden). Dan gebruik je het plexiglas plaatje om de stukken vast te zetten.

Zet de 4 robots op een willekeurig veld op het spelbord dat geen symbool draagt en plaats onder elk het vierkante plaatje van zijn kleur.

draai de 17 chips om en schud ze goed.

Zet de zandloper klaar, neem een chip en leg hem open in het midden van het spelbord. Het spel kan beginnen.

3 Doel van het spel

Het doel van elke ronde is om de chip in het midden te veroveren.

Als je het spelbord bekijkt zie je dat er 1 symbool is dat overeenstemt met de chip in het midden. Dat symbool is het doelveld van deze ronde.

Alle symbolen (behalve de kosmische draaikolk) hebben de kleur van een robot — Rood, groen, blauw of geel. De opgave van de spelers bestaat eruit om in zo weinig mogelijk zetten de gelijk gekleurde robot op het doelveld te krijgen.

4 Zetten van de robots

De robots *razen* niet echt over het speelbord heen en weer. Ze bewegen zich enkel in de gedachten van de spelers. Met andere woorden: Elke speler probeert in gedachten de kortste weg naar het doelveld te vinden zonder de robots op het spelbord te verzetten.

De 4 robots kunnen enkel rechtdoor bewegen, horizontaal of vertikaal. Ze hebben ook geen remmen. Vanaf dat een robot in beweging komt kan hij enkel stoppen door op een hindernis te botsen. Hindernissen zijn de randen van het spelbord, de op het bord getekende muren, het plaatje in het midden en de andere robots. Als een robot tegen een hindernis komt kan hij blijven staan of in een rechte hoek afbuigen tot hij in die richting weer een hindernis tegenkomt, enz.

De weg die een robot aflegt tot de eerstvolgende hindernis geldt als 1 zet.

5 Verloop van een ronde

Een willekeurige speler neemt een chip, draait hem om en legt hem op het plaatje in het midden.

Dan zoeken alle spelers in gedachten hoe ze de gelijkgekleurde robot met zo weinig mogelijk zetten op het doelveld kunnen krijgen. Als een speler daarbij ook andere robots wil bewegen — om ze als hindernis te gebruiken — dan moeten hun zetten natuurlijk ook meegeteld worden.

Als de kosmische draaikolk in het midden ligt dan mag gelijk welke robot op het doelveld gezet worden.

Een robot moet op zijn weg naar het doelveld minstens 1 keer afbuigen. Als de juiste robot in 1 zet naar het doelveld kan verzet worden moet hij een andere weg nemen.

Als een speler een weg gevonden heeft zegt hij luidop het aantal zetten dat hij hiervoor denkt nodig te hebben. Hij draait ook onmiddellijk de zandloper om.

Tijdens de minuut die het duurt voor de zandloper leeggelopen is hebben de andere spelers nog de mogelijkheid om een lager getal te zeggen. Ook de speler die het eerste getal noemde mag dit nog doen.

Als de zandloper leeg is begint de speler met het laagste aantal zetten de robots te verzetten. Hij beweegt de robots nu echt over het speelbord. Hierbij telt hij luidop de zetten die hij doet. Als hij erin slaagt om de juiste robot op het doelveld te krijgen binnen het aantal zetten dat hij noemde dan krijgt hij de chip. Als het niet lukt mag de speler met het eerstvolgende hogere getal proberen. Dit gaat voort tot het een speler lukt. Slaagt niemand erin om het doelveld te bereiken dan gaat de chip terug bij de voorraad.

Na een ronde wordt onmiddellijk met een nieuwe begonnen. De vierkante gekleurde plaatjes worden weer onder de juiste robots gelegd. Er wordt een nieuwe chip genomen en in het midden gelegd ...

6 Einde van het spel

Bij 2 spelers eindigt het spel als er iemand 8 chips gewonnen heeft. Bij 3 spelers zijn er 6 nodig, bij 4 5 chips. Bij meer dan 4 spelers worden alle chips gespeeld en wint de speler met de meeste chips.

7 Voorbeelden

Voor de tekeningen die bij deze voorbeelden horen moet je op het 2e blad van de Duitse handleiding kijken. Beispiel 1 en Beispiel 2.

Voorbeeld 1: Een andere robot dient als hindernis. Eerst wordt de rode robot als hindernis klaargezet (zetten 1 en 2). Dan wordt de groene robot naar het doelveld verplaatst (zetten 3 tot 5).

Let er op dat een robot die als hindernis gebruikt wordt ook alleen kan stoppen tegen andere hindernissen. Hij kan niet zo maar ergens blijven staan. Deze hulp-robots kunnen op elk willekeurig moment verzet worden. Ook tussen 2 zetten van dezelfde robot in.

Voorbeeld 2: De groene robot mag niet met 1 zet naar het doelveld verzet worden en moet dus een omweg maken.

De ander weg van de groene robot bestaat uit 6 zetten. Hij beweegt hierbij over zijn startplaatje, dat niet als hindernis telt.

De rode robot staat niet tegen een hindernis omdat hij sinds het begin van het spel nog niet verzet is.