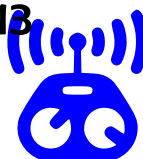








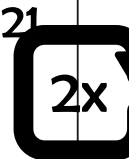

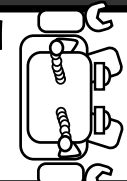
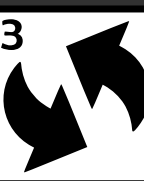









Cercatori di energia

	13 	12	11	10 	9
	14	15 	16 	17 	8 
CodyRoby	23	24 	25 	18	7 
	22	21 	20 	19	6
	1 	2	3 	4	5 


Telecomando


Teletrasporto


Scambio


Ripetizione



penitenza	penitenza	penitenza
penitenza	penitenza	penitenza
penitenza	penitenza	penitenza

Cercatori di energia
<http://codeweek.it/cody-robby/energia/>
Cioccolati. 2 o più
Gioco. I robot hanno bisogno di energia. Metti il tuo Roby sulla casella 1, prendi tre carte dal mazzo e usane una o più per guidarlo lungo il percorso fino alla carica. All'inizio di ogni turno prendi la mazzo le carte che ti servono per averne 3.
Stallo. Devi muovere a ogni turno. Se non ai mosse valide devi mostrare le tue carte per saltare un turno.
Mossa ibergliata. Se il tuo Roby finisce fuori dal percorso devi annullare la mossa e al turno successivo vieni telecomandato.
Telecomando. Se finisci sul telecomando al turno successivo sarai mosso da tutti gli altri giocatori, che decideranno quante delle loro carte usare per muovere il tuo Roby.
Teletrasporto. Se finisci su una casella di teletrasporto sposta Roby dall'altra parte del tunnel, mantenendo l'orientamento.
Scambio. Scambia il tuo Roby con quello in posizione simmetrica: primo con ultimo, secondo, con penultimo, ...
Ripetizione. Esegui due volte la sequenza di mosse.
Penitenza. Inventale e piazzale dove vuoi.

