

RoboRally™

Regelbuch

Inoffizielle Vorabübersetzung
Nur in Verbindung mit dem englischen
Regelheft verwenden.

Achtung: Dies ist eine inoffizielle Vorabübersetzung und nur in Verbindung mit dem englischen RoboRally™ Rulebook verwendbar.

Alter: 12+
Spieler: 2-8

RoboRally™ Regelbuch

Neues Streckenhandbuch! Seite 11

Inhalt des Spiels

1 zweiseitiger Spielplan „Andockstation“ [Docking Bay Board]

8 bemalte Plastikroboter

4 zweiseitige Spielpläne „Fabrikhalle“ [Factory Floor Boards]

2 Merkblätter „Fabrikhalle“ [Factory Floor Guides]

1 Regelbuch mit Streckenhandbuch

8 Programmierblätter [Program Sheets]

1 Sanduhr (30 Sekunden)

26 Optionskarten [Option Cards]

8 Checkpoints mit Zählenaufklebern [Flags]

84 Programmierkarten [Program Cards]

40 Lebenspunkte [Life Tokens]

8 Sicherheitskopien [Archive Markers]

8 Abschalten-Marken [Power Down Tokens]

60 Schadenspunkte [Damage Tokens]

Achtung: Dies ist eine inoffizielle Vorabübersetzung und nur in Verbindung mit dem englischen RoboRally™ Rulebook verwendbar.

INHALTSVERZEICHNIS

Achtung: Alle Seitenangaben beziehen sich auf das englische Regelbuch!

REGELBUCH	
ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELS	3
AUFBAU	3
SO WIRD GESPIELT	3
1. Programmierkarten austeilen	4
2. Programmieren der Roboter	4
Die Sanduhr	4
3. Abschalten ankündigen	5
4. Programmablauf	5
A) Programmierkarten aufdecken	5
B) Roboter bewegen	5
Bewegung	5
Priorität	6
Andere Roboter schieben	6
C) Fabrikelemente treten in Aktion	7
Reihenfolge der Fabrikelemente	7
Priorität der Förderbänder	7
Rotierende Förderbänder	7
D) Laserbeschuss	8
Laser auf dem Spielplan	8
Laser der Roboter	8
E) Checkpoints und Reparaturfelder abfahren	8
5. Aufräumen	8
Timing	8
Reparaturen und Aufrüstungen	8
Befehle löschen	8
Aufbau für den nächsten Zug	9
SCHADEN UND ZERSTÖRUNG	9
Blockierte Befehle	10
Optionen benutzen, um Schaden zu verhindern	10
Zerstörung	10
WIE MAN GEWINNT	10
STRECKENHANDBUCH	
WIE MAN DIE STRECKENBESCHREIBUNGEN LIEST	12
STRECKENÜBERBLICK	12
STRECKEN FÜR ANFÄNGER	13
STRECKEN FÜR EXPERTEN	18
STRECKEN FÜR TEAMS	29
EIGENE STRECKEN ERSTELLEN	33

Es war ein harter Arbeitstag auf dem Planeten.

Widget Fertigungscomputer RSL973, kurz „Russel“ genannt, hing mit seiner Widget-Quote ein wenig hinterher und wurde von den anderen Computern dafür gehänselt. Er hatte gehofft, es ihnen in einem RoboRally™ Spiel heimzahlen zu können, doch auch hier liefen die Dinge nicht gut für ihn.

Gerade im letzten Zug war Russels Rennroboter schwer beschädigt worden und einer seiner Programmbefehle war stecken geblieben. Gemäß den Regeln des Rennens würde Russel vom Zentralcomputer nur vier Befehle erhalten.

Nicht gerade viel, dachte Russell.

Und was für lausige Befehle das waren. Russel begriff schnell, dass er keine Chance hatte, seinen Roboter so zu programmieren, dass er auf eine Reparaturstation kam.

Doch Moment – was war das? Tief im „Hinterkopf“ von Russels „Gehirn“ schlugen seine strategischen Subroutinen einen anderen Trick vor: Russel hatte noch eine kleine Chance, die Reparaturstation in dieser Runde zu erreichen, wenn er einen seiner Gegner dazu bringen könnte, ihn zu schieben.

In einem Rennen schob ein Roboter normalerweise einen anderen, um ihn anzugreifen. Ein Roboter, der vom Kurs abkam, konnte versehentlich in eine Grube stürzen. Wenn er seinen Roboter jedoch in eine Position bringen könnte, wo er von einem Schubser profitieren würde, bliebe er vielleicht im Rennen und könnte den Respekt der anderen Steuerungscomputer erlangen.

Russel lud die Befehle in seinen Rennroboter.

Er war wieder im Rennen!

REGELBUCH

KURZFASSUNG DES SPIELS

Mach dich bereit, das Roboter-Rennspiel RoboRally™ hochzufahren! In jedem Zug ziehst du zufällige Programmierkarten, die jeweils einen Befehl für die Bewegung deines Roboters enthalten. Wähle fünf dieser Karten im Geheimen aus, um die Bewegung deines Roboters über eine gefährliche Strecke mit dem Ziel zu planen, alle Checkpoints in der richtigen Reihenfolge abzufahren. Es ist jedoch nicht immer einfach, zu den Checkpoints zu gelangen, denn du musst deine geheim geplanten Bewegungen zur gleichen Zeit wie alle anderen Spieler ausführen. Roboter kommen sich gegenseitig in die Quere, schieben sich gegenseitig von der Strecke und beschießen sich gegenseitig mit Lasern. Manchmal ist das nackte Überleben die größte Herausforderung.

AUFBAU

Klebe vor dem ersten Spiel die Aufkleber auf die Checkpoints, wobei eine Zahl zur Kennung auf die Vorderseite des Checkpoints und eine weitere Zahl zusammen mit dem Schraubenschlüssel-Aufkleber auf die Grundfläche geklebt wird.

Führt in jedem Spiel folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Wählt je nach Erfahrung der Spieler und beabsichtigter Spieldauer eine Strecke aus dem Streckenhandbuch aus. Legt den Spielplan „Andockstation“ [Docking Bay Board], die Spielpläne „Fabrikhalle“ [Factory Floor board] und die Checkpoints wie in der Streckenbeschreibung angegeben aus.
2. Jeder Spieler wählt einen Roboter aus und nimmt sich die Plastikfigur, die Sicherheitskopie [Archive Marker] und das Programmierblatt [Program Sheet] für diesen Roboter.
3. Jeder Spieler erhält drei Lebenspunkte [Life Tokens] und legt sie auf sein Programmierblatt. (Wenn man mit fünf oder mehr Spielern spielt, kann man die optionale Regel verwenden, jedem Spieler stattdessen vier Lebenspunkte zu geben.)
4. Legt die Schadenspunkte [Damage Tokens], Abschalten-Marken [Power Down Tokens] und die Merkblätter „Fabrikhalle“ [Factory Floor Guides] neben den Spielplan. Die Programmierkarten [Program Cards] und Optionskarten [Option Cards] werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
5. Bestimmt per Zufall, wer anfängt. Dieser Spieler setzt seine Sicherheitskopie und seinen Roboter auf Dock 1 in der Andockstation [Docking Bay Board], wobei der Roboter in Richtung des Hauptspielplans blickt. Der Spieler zu seiner Linken setzt seine Marke und seinen Roboter auf Dock 2 und im Uhrzeigersinn so weiter, bis alle Roboter auf einem Dock sind. Diese Zuweisung der Docks ist eventuell im Verlauf des Spiels noch von Bedeutung, wenn in bestimmten Fällen die Priorität festgelegt wird. Merkt euch daher euer Startfeld!

SO WIRD GESPIELT

Führt in jedem Zug folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch.

1. Teilt die Programmierkarten [Program Cards] aus.
2. Legt eure Programmierkarten [Program Cards] verdeckt auf den fünf Programmschritten aus.
3. Kündigt an, ob ihr den Roboter im NÄCHSTEN Zug abschalten [Power Down] oder weiterlaufen lassen wollt.
4. Führt jeden Programmschritt in folgender Reihenfolge aus: Programmierkarten abarbeiten, Spielplanbewegungen durchführen, alle Interaktionen, das Abfahren von Checkpoints und Reparaturfeldern abhandeln.
5. Räume alle Effekte, die am Ende des Zuges eintreten, auf.

DIE REGELN BRECHEN

Manche Strecken und Optionskarten haben Sonderregeln, die die normalen Regeln außer Kraft setzen. Im Fall eines Konflikts gelten die Regeln dieser Karte oder Strecke.

1. Programmierkarten austeilen

Mische den Programmierkartenstapel und teile die Karten verdeckt aus. Jeder Spieler, der keine Schadenspunkte hat, erhält neun Karten. Wenn Roboter Schadenspunkte ansammeln, wird ihre Fähigkeit, Programmierungen zu empfangen, reduziert. Für jeden Schadenspunkt, die ein Roboter hat, erhält der Spieler eine Programmierkarte weniger. Beispielsweise erhält ein Spieler mit 1 Schadenspunkt acht Programmierkarten, ein Spieler mit 2 Schadenspunkten erhält sieben Karten und so weiter (Für jeden Roboter mit fünf oder mehr Schadenspunkten siehe „Blockierte Befehle“ auf Seite 10). Schaut euch die Programmierkarten erst an, wenn alle Spieler ihre Karten erhalten haben.

2. Programmieren der Roboter

Nachdem alle Spieler neue Programmierkarten erhalten haben, kannst du dir deine Hand ansehen und fünf Karten auswählen, die du in diesem Zug benutzen willst. Lege diese Karten verdeckt in der Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden sollen, in die Programmschritte auf deinem Programmierblatt (Die Programmschritte sind mit 1 bis 5 beziffert). Lege alle übrigen Karten ab. Wenn du deine Befehle fertig programmiert hast, sage an, dass du fertig bist. Sobald du fertig bist, darfst du deine Karten nicht mehr ansehen oder ihre Reihenfolge ändern.

PROGRAMMIERKARTENSTAPEL

Bewegungskarten

18	1 Vor [Move 1]
12	2 Vor [Move 2]
6	3 Vor [Move 3]
6	Rückwärts [Back Up]

Drehungskarten

18	Rechtsdrehung [Rotate Left]
18	Links drehung [Rotate Right]
6	Kehrtwendung [U-Turn]

Die Sanduhr

Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, der noch nicht „fertig“ gesagt hat, wird die Sanduhr umgedreht. Diesem Spieler bleiben dann noch dreißig Sekunden, um seinen Roboter zu programmieren (dreißig Sekunden für jeden nicht programmierten Roboter, wenn der Spieler mehr als einen kontrolliert). Wenn die Zeit abläuft, bevor der Spieler seine Programmierung beendet hat, werden die unbenutzten Karten dieses Spielers verdeckt auf den Tisch gelegt und der Spieler zu seiner Rechten benutzt diese Karten, um per Zufall die verbliebenen leeren Programmschritte zu füllen (ohne die Karten anzusehen). Lege alle übrigen Karten ab.

Wenn in einem Zug nur ein Spieler seine Befehle programmiert (weil die anderen Roboter abgeschaltet oder aus dem Spiel sind), drehe die Uhr um, sobald dieser Spieler die Programmierkarten erhalten hat. Diesem Spieler bleibt solange Zeit, seine Befehle zu programmieren, bis die Uhr abläuft.

3. Abschalten [Power Down] ankündigen

Ein Spieler mit einem beschädigten Roboter kann sich entscheiden, diesen abzuschalten. Wird eine Abschaltung [Power Down] in diesem Zug angekündigt, findet sie im nächsten Zug statt. Lege eine Abschalten-Marke [Power Down token] auf dein Programmierblatt, um anzuzeigen, dass du im nächsten Zug abschalten wirst.

Lege zu Beginn des Zuges, in dem dein Roboter abschaltet, alle Schadenspunkte [Damage Tokens] ab. Solange der Roboter abgeschaltet ist, erhält er keine Programmierkarten, führt keine aus und kann sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wird aber immer noch von Fabrikelementen betroffen. Zum Beispiel wird ein abgeschalteter Roboter auf einem Förderband immer noch von diesem Förderband bewegt, obwohl er sich nicht von selbst bewegt.

Andere Roboter können einen abgeschalteten Roboter schieben und der Roboter kann immer noch beschädigt werden (etwa durch Laserbeschuss). Daher kann ein abgeschalteter Roboter während des Zuges neue Schadenspunkte [Damage Tokens] erhalten.

Wenn du ankündigst, deinen Roboter im nächsten Zug abzuschalten [Power Down], dieser aber vorher zerstört wird, kannst du dich entscheiden, ob er in diesem Zug abgeschaltet oder nicht abgeschaltet wieder ins Spiel zurückkehrt.

Bevor die Programmierkarten in jedem Zug ausgeteilt werden, können sich Spieler mit abgeschalteten Robotern entscheiden, diese abgeschaltet [Power Down] zu lassen, wenn sie möchten (zum Beispiel aufgrund von neuen Schadenspunkten [Damage Tokens]). Zu Beginn jedes Zuges, in dem ein Roboter abgeschaltet ist, werden alle Schadenspunkte [Damage Tokens] abgelegt.

Manchmal hängt die Entscheidung, den Roboter abzuschalten, davon ab, ob ein anderer Spieler abschaltet. In diesen Fällen wird mit dem Spieler angefangen, dessen Roboter das Spiel auf Dock 1 auf der Andockstation begonnen hat. Dieser Spieler kündigt an, dass er abschaltet oder passt. Danach kündigen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn an, ob sie abschalten oder passen.

4. Programmablauf

Führe die fünf Programmschritte in der Reihenfolge von links nach rechts aus. Führt folgenden Programmablauf für jede einzelnen Programmschritt durch.

- A) Programmierkarten aufdecken
- B) Roboter bewegen
- C) Fabrikelemente treten in Aktion
- D) Laserbeschuss
- E) Checkpoints abfahren

A) Programmierkarten aufdecken

Alle Spieler decken ihre Programmierkarten für diesen Programmschritt gleichzeitig auf.

B) Roboter bewegen

Bewegung

Bewege jeden Roboter so, wie durch die Programmierkarte angezeigt wird. Die Karte „2 Vor [Move 2]“ bewegt den Roboter zwei Felder nach vorne, die Karte „Rückwärts [Back Up]“ bewegt den Roboter 1 Feld zurück und so weiter.

Programmnummer

Die Programmnummer auf jeder Programmierkarte gibt die Priorität eines Roboters für diesen Programmschritt an – das heißt, wie schnell er sich bewegt. Immer wenn es möglich ist, dass Roboter zusammenstoßen, wird die Programmnummer verwendet, um zu bestimmen, welcher Roboter sich zuerst bewegt. Ein höherer Wert bedeutet eine schnellere Bewegung, daher würde sich ein Roboter mit der Programmnummer 200 vor einem Roboter mit der Programmnummer 100 bewegen.

Programmnummer [Priority Number, Siehe Abbildung auf S. 6 oben rechts im englischen Regelbuch]

Andere Roboter schieben

Wenn Roboter zusammenstoßen, schiebt ein Roboter den anderen. Roboter können auf dem Spielplan überallhin geschoben werden (auch vom Spielplan herunter!), selbst in eine Grube oder auf ein Förderband. Ein Roboter kann jedoch nicht durch eine Wand geschoben werden, deshalb endet die Bewegung eines schiebenden Roboters, wenn der geschobene Roboter auf eine Wand trifft. Roboter können den ganzen Tag gegen die Wand laufen, ohne Schaden davonzutragen, somit erhalten sie dadurch keine Schadenspunkte.

Beispiel [Siehe Abbildung auf Seite 6 unten im englischen Regelbuch]:

Twonky hat eine Karte mit der Programmnummer 330 und Zoom Bot hat eine Karte mit der Programmnummer 290. Wie unten angegeben, bewegt sich Twonky zuerst, wobei er Zoom Bot schiebt.

Twonkys Karte (Beispiel, obere Reihe, links)

Zoom Bots Karte (Beispiel, obere Reihe, rechts)

Ausgangsposition (Beispiel, untere Reihe, 1. Abbildung von links)

Twonky bewegt sich und schiebt Zoom Bot (Beispiel, untere Reihe, 2. Abbildung von links)

Danach bewegt sich Zoom Bot (Beispiel, untere Reihe, 3. Abbildung von links)

Endposition (Beispiel, untere Reihe, 4. Abbildung von links)

C) Fabrikelemente treten in Aktion

Reihenfolge der Fabrikelemente

Die Fabrikelemente treten in der folgenden Reihenfolge in Aktion:

1. Expressbänder [Express conveyor belts] bewegen sich 1 Feld in Richtung der Pfeile.
2. Expressbänder [Express conveyor belts] und normale Förderbänder [conveyor belts] bewegen sich 1 Feld in Richtung der Pfeile.
3. Schieber [Pushers] schieben, wenn sie aktiv sind.
4. Zahnräder [Gears] drehen sich um 90° in Richtung der Pfeile.

In jedem Programmschritt können mehrere Fabrikelemente auf einen Roboter einwirken. Die Übersichtstafel „Fabrikhalle“ [Factory Floor Guide] enthält eine vollständige Liste aller Fabrikelemente und ihrer Funktionen.

Priorität der Förderbänder

Normalerweise werden alle Roboter auf einem Förderband gleichzeitig bewegt. Da diese Bewegungen nicht durch Programmierkarten verursacht werden, haben sie keine Programmnummern. Manchmal jedoch führen mehrere Förderbänder auf das gleiche Feld und die Roboter, die von diesen Bändern bewegt werden, kämen dort gleichzeitig an. Roboter, die von Förderbändern bewegt werden, schieben niemals andere Roboter, weshalb in diesen Fällen beide Roboter auf den Förderbändern bleiben.

Wenn ein Roboter durch ein Förderband auf ein Feld bewegt werden würde, auf dem schon ein anderer Roboter steht, so bleibt der Roboter auf dem Förderband.

Sollte die Situation unklar sein, wird keiner der Roboter bewegt.

In beiden Situationen bewegen die Förderbänder keinen der Roboter. (Seite 7 Mitte im englischen Regelbuch.)

Rotierende Förderbänder

Manche Förderbandfelder haben einen gebogenen Pfeil, der einen rotierenden Abschnitt anzeigt. Ein Roboter, der durch ein Förderband auf ein rotierendes Förderbandfeld bewegt wird, wird zusätzlich zur normalen Bewegung durch das Band um 90° gedreht. Dies gilt auch dann, wenn der Roboter von einem Expressband auf ein normales Förderband bewegt wird.

Diese Drehung erfolgt nur, wenn der Roboter durch ein Förderband auf das rotierende Feld bewegt wird, nicht wenn sich der Roboter aus eigener Kraft auf das rotierende Feld bewegt oder darauf geschoben wird. In diesen Fällen dreht das Band den Roboter nicht; sobald die Fabrikelemente in Aktion treten, sondern bewegt den Roboter normal vorwärts.

Dieser Roboter wird gedreht, wenn das Förderband ihn auf das rotierende Förderband bewegt. (Seite 7 rechts im englischen Regelbuch)

Dieser Roboter wird nicht gedreht, weil er durch eine Programmierkarte und nicht durch ein Förderband auf das rotierende Förderband bewegt wurde. Stattdessen bewegt ihn das rotierende Förderband 1 Feld in Pfeilrichtung. (Seite 7 rechts unten im englischen Regelbuch.)

D) Laserbeschuss [Laser Fire]

Laser auf dem Spielplan [Board Lasers]

Ein Roboter, der einen Programmschritt in einem Feld beendet, durch das Laser führen, erhält für jeden Laser in diesem Feld 1 Schadenspunkt [Damage Token]. Laser können keine Roboter durchdringen, wenn daher mehrere Roboter in der Schussbahn desselben Strahls stehen, wird nur der Roboter beschädigt, der der Quelle des Lasers am nächsten steht.

Roboter können sich durch Laser hindurchbewegen, ohne Schaden zu nehmen. Nur Roboter, die noch in der Schussbahn eines Lasers stehen, nachdem alle Fabrikelemente in Aktion getreten sind, erhalten Schadenspunkte [Damage Tokens].

Die Auswirkungen von Schaden werden im Kapitel „Schaden und Zerstörung“ auf Seite 9-10 detailliert beschrieben.

Laser der Roboter

Zusätzlich zu den Lasern auf dem Spielplan hat jeder Roboter einen nach vorne gerichteten Hauptlaser [Main Laser]. Jeder Roboter, der sich in Sichtlinie eines anderen Roboters befindet, wird automatisch vom Hauptlaser [Main Laser] dieses Roboters beschädigt und erhält 1 Schadenspunkt [Damage Token]. Um sich in der Sichtlinie eines Roboters zu befinden, muss der andere Roboter vor ihm sein und es dürfen sich keine Hindernisse (wie eine Wand oder ein anderer Roboter) zwischen ihnen befinden. Die Laser der Roboter schießen über den gesamten Spielplan, bis sie auf etwas treffen, somit macht es keinen Unterschied, wie weit die Roboter voneinander entfernt stehen.

E) Checkpoints und Reparaturfelder abfahren [Touch Flags & Repair Sites]

Jeder Roboter, der das Chaos bis zu diesem Punkt überlebt hat und sich auf einem Checkpoint befindet, „fährt“ diesen Checkpoint ab. Mit dem Beginn des nächsten Zuges kann er sich weiter zum nächsten Checkpoint in der Reihe bewegen. (Manchmal ist es hilfreich, zu notieren, welche Checkpoints die Spieler abgefahren haben.)

Jeder Roboter auf einem Checkpoint [Flag] oder einem Reparaturfeld [Repair Site] aktualisiert seine Sicherheitskopie, indem er seine Sicherheitskopie [Archive Marker] auf dieses Feld legt. An diesem Ort kehrt der Roboter ins Rennen zurück, wenn er zerstört wird, bevor er ein Feld erreicht, wo er seine Sicherheitskopie erneut aktualisieren kann.

Damit ist ein einzelner Programmschritt abgeschlossen. Wiederholt diese Abfolge für jeden Programmschritt (von rechts nach links).

5. Aufräumen

Timing

Nachdem der letzte Programmschritt eines Zuges beendet ist (Programmschritt 5), wird es Zeit, das Durcheinander dieses Zuges aufzuräumen und sich auf den nächsten vorzubereiten.

Reparaturen und Aufrüstungen

Roboter auf einem Feld mit einem einzelnen Schraubenschlüssel legen 1 Schadenspunkt [Damage Token] ab. Roboter auf einem Feld mit gekreuztem Schraubenschlüssel und Hammer legen einen Schadenspunkt [Damage Token] ab UND ziehen eine Optionskarte. Wenn du eine Optionskarte ziehst, lies sie den anderen Spielern laut vor und lege sie offen vor dir ab. (Weitere Informationen zu den Optionskarten sind im Kapitel „Optionen benutzen, um Schaden zu verhindern“ auf Seite 10 angegeben.)

Befehle löschen

Lege alle Programmierkarten von Befehlen, die nicht blockiert sind, ab. (Weitere Informationen im Kapitel „Blockierte Befehle“ auf Seite 10.)

PRIORITÄT DER OPTIONSKARTEN

Wenn man sich entscheidet, wie und wann man eine Optionskarte benutzt, macht es manchmal einen Unterschied, wer die Entscheidung zuerst trifft. In solchen Fällen trifft der Spieler seine Entscheidung zuerst, der das Spiel auf Dock 1 auf der Andockstation begonnen hat, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler erhält die Gelegenheit anzusagen, ob und wie er eine Optionskarte benutzt.

Aufbau für den nächsten Zug

Spieler, deren Roboter in diesem Zug abgeschaltet waren [Power Down], kündigen an, ob ihre Roboter im nächsten Zug abgeschaltet bleiben.

Jeder Roboter, der in diesem Zug zerstört wurde, kehrt in dem Feld ins Spiel zurück, das seine Sicherheitskopie [Archive Marker] enthält. Der Spieler kann frei wählen, in welche Richtung der Roboter gedreht ist.

Roboter, die ins Spiel zurückkehren, erhalten 2 Schadenspunkte [Damage Tokens] (plus alle Schadenspunkte [Damage Tokens], die sie im abgeschalteten Zustand [Power Down] erhalten haben). Ein Spieler kann sich zu diesem Zeitpunkt entscheiden, im nächsten Zug abgeschaltet [Power Down] ins Rennen zurückzukehren (um die Schadenspunkte [Damage Tokens] abzulegen).

Nachdem du mit dem Aufräumen fertig bist, beginnt der nächste Zug.

MEHRERE SICHERHEITSKOPIEN [ARCHIVE MARKERS] AUF DEMSELBEN FELD

Wenn zwei oder mehr Roboter auf demselben Feld ins Rennen zurückkehren würden, werden sie in der Reihenfolge wieder auf den Spielplan gestellt, in der sie zerstört wurden.

Der erste Roboter, der zerstört wurde, erhält das Feld mit der Sicherheitskopie [Archive Marker] und wird in eine Richtung nach Wahl des Spielers gedreht.

Der Spieler, dessen Roboter als Nächstes zerstört wurde, wählt danach ein leeres benachbartes Feld (gerade oder diagonal) und stellt seinen Roboter auf dieses Feld. Dieser Roboter kann in eine beliebige Richtung nach Wahl des Spielers gedreht werden, solange kein anderer Roboter innerhalb von 3 oder weniger Feldern in seiner Sichtlinie ist.

Ignoriere mit Ausnahme von Gruben [Pits] sämtliche Fabrikelemente, wenn du deinen Roboter auf ein benachbartes Feld stellst. Du kannst einen Zug nicht mit einem Roboter in einer Grube beginnen. Sie leiden auch so schon genug.

SCHADEN UND ZERSTÖRUNG

Die Roboter werden ständig gelasert, gerammt, zerstampft oder in Gruben geschubst, was dazu führt, ihre Fähigkeit im „Denken“ zu beeinträchtigen. Deshalb erhalten sie für jeden Schadenspunkt [Damage Token], die sie haben, eine Programmierkarte weniger. Und wenn ein Roboter 5 Schadenspunkte [Damage Tokens] angesammelt hat, wird es richtig interessant...

Schadenspunkte	Auswirkung
0	Spieler erhält neun Programmierkarten
1	Spieler erhält acht Programmierkarten
2	Spieler erhält sieben Programmierkarten
3	Spieler erhält sechs Programmierkarten
4	Spieler erhält fünf Programmierkarten
5	Spieler erhält vier Programmierkarten, Befehl 5 blockiert
6	Spieler erhält drei Programmierkarten, Befehle 4 und 5 blockiert
7	Spieler erhält zwei Programmierkarten, Befehle 3, 4 und 5 blockiert
8	Spieler erhält eine Programmierkarte, Befehle 2, 3, 4 und 5 blockiert
9	Spieler erhält keine Programmierkarten, alle Befehle blockiert
10	Zerstörung!

Blockierte Befehle

Wenn ein Roboter 5 oder mehr Schadenspunkte hat, beginnen seine Befehle, angefangen bei Befehl 5 bis herunter zu Befehl 1 (in umgekehrter Reihenfolge), zu blockieren. Markiere einen blockierten Befehl, indem du den Schadenspunkt [Damage Token] über den Befehl auf dein Programmierblatt legst.

Sobald ein Befehl blockiert ist, bleibt die dort vorhandene Programmierkarte auf diesem Programmschritt, bis der Schaden, durch den der Befehl blockiert wurde, repariert ist. Wenn dies passiert, werden sowohl der Schadenspunkt als auch die Programmierkarte abgelegt.

Befehle werden in umgekehrter Reihenfolge vom niedrigsten (Programmschritt 1) bis zum höchsten (Programmschritt 5) wieder freigeschaltet.

Ein Roboter, bei dem alle Befehle blockiert sind, kann sich immer noch bewegen – die Programmierkarten aus dem letzten Zug bleiben liegen und das Programm wird einfach noch mal ausgeführt.

BEFEHLE IM ABGESCHALTETEN ZUSTAND BLOCKIEREN

Da Roboter auch im abgeschalteten Zustand [Power Down] noch beschädigt werden können, sammeln sie manchmal so viele Schadenspunkte [Damage Tokens] an, dass ein Befehl blockiert wird, bevor sie ins Spiel zurückkehren. Befehle, die blockiert werden, während dein Roboter abgeschaltet [Power Down] ist, werden sofort zufällig programmiert: Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lege sie offen in diesen Programmschritt.

Optionen benutzen, um Schaden zu verhindern

Wenn du möchtest, kann ein Roboter, der eine Optionskarte besitzt, diese ablegen, um zu verhindern, dass er einen Schadenspunkt [Damage Token] bekommt (Die Option erhält den Schaden anstelle des Roboters). Du kannst dies mit so vielen Optionskarten durchführen, wie du hast, aber der Austausch muss in dem Moment stattfinden, wo du den Schadenspunkt [Damage Token] erhältst. Stapele die abgelegten Karten offen neben dem Optionskartenstapel.

Zerstörung

Ein Roboter wird zerstört, wenn:

- Er seinen zehnten Schadenspunkt [Damage Token] erhält.
- Er sich in eine Grube [Pit] bewegt oder bewegt wird.
- Er sich von Spielplan bewegt oder bewegt wird.

Ein zerstörter Roboter verliert sofort eine Optionskarte nach Wahl des Spielers und der Spieler legt einen Lebenspunkt [Life Token] ab. Legt dieser Spieler den letzten Lebenspunkt [Life Token] des Roboters ab, ist er für immer aus dem Spiel. Ansonsten kehrt der Roboter im Aufräumsegment auf dem Feld seiner Sicherheitskopie [Archive Marker] ins Spiel zurück.

WIE MAN GEWINNT

Der erste Spieler, der alle Checkpoints [Flags] in der richtigen Reihenfolge abfährt, gewinnt. Sobald der Gewinner den letzten Checkpoint [Flag] abfährt, ist das Spiel zu Ende, oder es kann weitergespielt werden, um die nachfolgenden Plätze zu bestimmen.

STRECKENHANDBUCH

WIE MAN DIE STRECKENBESCHREIBUNGEN LIEST

Um dir den Einstieg ins Spielgeschehen zu erleichtern, haben wir über dreißig Strecken für dich zusammengestellt. Strecken für Anfänger sind für Leute gedacht, die das Spiel gerade erst lernen oder ihren Freunden zeigen. Strecken für Experten sind schwieriger und beinhalten oft Sonderregeln. Es gibt sogar einen Abschnitt mit Strecken für Teams, um die ganze Sache noch mehr durcheinander zu bringen. Für jede Strecke gibt es eine Beschreibung mit folgenden Informationen:

(Beispiel, Seite 12 rechts oben im englischen Regelbuch.)

Strecke für Experten: Fertigungsausschüsse

Spieler: 5-8

Dauer: Kurz

Spielpläne: Chop Shop

Sonderregeln: Alle Roboter beginnen das Spiel mit 2 Schadenspunkten [Damage tokens] und können nicht abschalten [power down].

Spieler: Gibt an, für wie viele Spieler die Strecke ausgelegt ist. Weniger Spieler bedeuten normalerweise ein einfacheres (und kürzeres) Spiel, während mehr Spieler sowohl die Komplexität als auch die Spielzeit erhöhen.

Dauer: Gibt die Zeit an, die mittelmäßig erfahrene Spieler normalerweise brauchen, um die Strecke zu spielen (Anfänger brauchen normalerweise länger). Ein kurzes Spiel dauert ungefähr 1 Stunde, ein mittleres Spiel dauert etwa 1-2 Stunden und ein langes Spiel dauert über 2 Stunden.

Spielpläne: Gibt die verwendeten Spielpläne „Fabrikhalle“ [Factory Floor Board] an. Die meisten Strecken benutzen nur ein oder zwei Spielpläne, aber es gibt gewisse tödliche Strecken, die bis zu vier Spielpläne verwenden!

Sonderregeln: Bestimmte Regeln, die für dieses Spiel hinzugefügt oder ignoriert werden. Wenn diese Regeln den normalen Spielregeln widersprechen, so gelten die Sonderregeln der Strecke, die du benutzt.

STRECKENÜBERBLICK

Die Streckenbeschreibungen sind innerhalb jeder Kategorie ungefähr in der Reihenfolge ihrer Schwierigkeit angeordnet, somit kannst du, wenn du möchtest, auf der ersten Seite beginnen und dich durch die Strecken durcharbeiten. (Riskanter Tausch und Schachmatt gehören beispielsweise zu den einfachsten Strecken für Anfänger, während Todesfalle und Pilgerfahrt zu den schwierigsten gehören. Wenn du nach etwas Bestimmtem suchst, gibt es hier einen Überblick.

STRECKEN FÜR ANFÄNGER

DAUER	SPIELER	SCHWIERIGKEIT	STRECKE
Kurz	2-8	Leicht	Schwindelerregender Spurt [Dizzy Dash] (S. 14)
Kurz	2-4	Schwer	Todesfalle [Death Trap] (S.17)
Kurz	5-8	Leicht	Schachmatt [Checkmate] (S. 13)
Mittel	2-8	Leicht	Riskanter Tausch [Risky Exchange] (S.13)
Mittel	2-8	Mittelschwer	Inselhüpfen [Island Hop] (S. 14)
Mittel	2-4	Mittelschwer	Blutbad-Schach [Bloodbath Chess] (S. 16)
Mittel	2-4	Mittelschwer	In der Räuberhöhle [Chop Shop Challenge] (S.16)
Mittel	5-8	Mittelschwer	Wirbelsturm [Twister] (S.15)
Lang	2-8	Schwer	Pilgerfahrt [Pilgrimage] (S. 17)
Lang	5-8	Schwer	Rund um die Welt [Around the World] (S. 16)

STRECKEN FÜR TEAMS

DAUER	SPIELER	REGELN	STRECKE
Mittel	4,6,8	·	Doppelmassaker [Tandem Carnage] (S.29)
Mittel	4,6,8	·	Erobere die Flagge [Capture the Flag] (S. 31)
Mittel	4,6,8	·	Wechselnde Gleichschaltung [Toggle Boggle] (S. 32)
Mittel	4,6,8	·	Kriegsgebiet [War Zone] (S. 32)
Lang	4,6,8	·	Alle für Einen oder Einer für Alle? [All for One or One for All] (S. 30)

STRECKEN FÜR EXPERTEN

DAUER	SPIELER	REGELN	STRECKE
Kurz	2-4		Tresorraum-Raub [Vault Assault] (S. 18)
Kurz	2-8	·	Kugelblitz [Ball Lightning] (S. 24)
Kurz	2-8	·	Flagge gebraten [Flag Fry] (S. 26)
Kurz	5-8		König der Insel [Island King] (S. 21)
Kurz	5-8	·	Fertigungsausschüsse [Factory Rejects] (S. 23)
Mittel	2-4		Verlorene Orientierung [Lost Bearings] (S. 19)
Mittel	2-4		Robotereintopf [Robot Stew] (S.19)
Mittel	2-4		Gegen den Strom [Against the Grain] (S. 30)
Mittel	2-4	·	Störmanöver [Interference] (S.26)
Mittel	2-8	·	Bewegliche Ziele [Moving Targets] (S. 22)
Mittel	2-8	·	Welt voller Optionen [Option World] (S. 23)
Mittel	2-8	·	Enger Kragen [Tight Collar] (S. 24)
Mittel	5-8		Reise durch den Wirbelwind [Whirlwind Tour] (S. 18)
Mittel	5-8	·	Auf Töten eingestellt [Set to Kill] (S. 22)
Mittel	5-8	·	Tag des Superbots [Day of the SuperBot] (S. 25)
Lang	2-4	·	Knifflig [Tricksy] (S. 21)
Lang	5-8		Seltsamste See [Oddest Sea] (S. 20)
Lang	5-8	··	Die total verrückte Fabrik [Frenetic Factory] (S. 27)
Lang	5-8	··	Marathon-Wahnsinn [Marathon Madness] (S. 28)

·· Für diese Strecke werden zusätzliche Spielpläne benötigt!

STRECKEN FÜR ANFÄNGER

Riskanter Tausch [Risky Exchange] (Seite 13 oben im englischen Regelbuch)

Zum Anfang eine leichte Strecke, aber fall nicht vom Spielplan!

Spieler: 2-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Exchange

Schachmatt [Checkmate] (Seite 13 unten im englischen Regelbuch)

Noch eine leichte Strecke – schieb die anderen Roboter einfach in die Gruben.

Schachmatt!

Spieler: 5-8

Dauer: Kurz

Spielpläne: Chess

Schwindelerregender Spurt [Dizzy Dash] (Seite 14 oben im englischen Regelbuch)

Hoppla, war der Checkpoint nicht da drüben? Keine Sorge, diese Strecke ist immer noch einfach.

Spieler: 2-8

Dauer: Kurz

Spielpläne: Spin Zone

Inselhüpfen [Island Hop] (Seite 14 unten im englischen Regelbuch)

Über die Insel oder drum herum?

Spieler: 2-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Island

In der Räuberhöhle [Chop Shop Challenge] (Seite 15 oben im englischen Regelbuch)

Hohes Risiko, hohe Belohnung.

Spieler: 2-4

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chop Shop

Wirbelsturm [Twister] (Seite 15 unten im englischen Regelbuch)

Mit Schwung durch die Spin Zone

Spieler: 5-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Spin Zone

Blutbad-Schach [Bloodbath Chess] (Seite 16 oben im englischen Regelbuch)

Keine Gefangenen!

Spieler: 2-4

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chess

Rund um die Welt [Around the World] (Seite 16 unten im englischen Regelbuch)

Hier wird das Vorankommen richtig mühsam.

Spieler: 5-8

Dauer: Lang

Spielpläne: Island, Spin Zone

Todesfalle [Death Trap] (Seite 17 oben im englischen Regelbuch)

Wo man sein muss, ist nicht unbedingt dort, wo man sein will.

Spieler: 2-4

Dauer: Kurz

Spielpläne: Island

Pilgerfahrt [Pilgrimage] (Seite 17 unten im englischen Regelbuch)

Ein schwieriger und steiniger Weg.

Spieler: 2-8

Dauer: Lang

Spielpläne: Cross, Exchange

STRECKEN FÜR EXPERTEN

Tresorraum-Raub [Vault Assault] (Seite 18 oben im englischen Regelbuch)

In den bewachten Tresorraum und wieder raus.

Spieler: 2-4

Dauer: Kurz

Spielpläne: Vault

Sonderregeln: Keine

Reise durch den Wirbelwind [Whirlwind Tour] (Seite 18 unten im englischen Regelbuch)

Zum Glück kein Drei-Stunden-Trip.

Spieler: 5-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Maelstrom

Sonderregeln: Keine

Verlorene Orientierung [Lost Bearings] (Seite 19 oben im englischen Regelbuch)

Versuche, auf den kurvigen Förderbändern der Orientierung zu behalten.

Spieler: 2-4

Dauer: Mittel

Spielpläne: Cross

Sonderregeln: Keine

Robotereintopf [Robot Stew] (Seite 19 unten im englischen Regelbuch)

Hoffentlich bist du nicht der Hauptgang, der in der Räuberhöhle serviert wird.

Spieler: 2-4

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chop Shop

Sonderregeln: Keine

Seltsamste See [Oddest Sea] (Seite 20 links im englischen Regelbuch)

Kämpfe gegen den Mahlstrom um deine Belohnung.

Spieler: 5-8

Dauer: Lang

Spielpläne: Maelstrom, Vault

Sonderregeln: Keine

Gegen den Strom [Against the Grain] (Seite 20 rechts im englischen Regelbuch)
Läufst du mit der Richtung der Förderbänder oder dagegen?

Spieler: 2-4
Dauer: Mittel
Spielpläne: Chess, Chop Shop
Sonderregeln: Keine

König der Insel [Island King] (Seite 21 oben im englischen Regelbuch)
Wer wird zum König der Insel gekrönt?

Spieler: 5-8
Dauer: Kurz
Spielpläne: Island
Sonderregeln: Keine

Knifflig [Tricksy] (Seite 21 unten im englischen Regelbuch)
Knifflige Checkpoints, kniffliger Spielplan

Spieler: 2-4
Dauer: Lang
Spielpläne: Chess
Sonderregeln: Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler verdeckt drei Optionskarten. Jeder Spieler wählt eine davon aus und legt die anderen beiden unter den Optionskartenstapel.

Bewegliche Ziele [Moving Targets] (Seite 22 oben im englischen Regelbuch)
Immer rund herum hinter den Checkpoints her, aber pass auf, dass du nicht reinfällst!

Spieler: 2-8
Dauer: Mittel
Spielpläne: Maelstrom
Sonderregeln: Während jedes Programmschritts werden die Checkpoints auf die gleiche Art und Weise wie Roboter von den Förderbändern bewegt. Wenn die Checkpoints in eine Grube [pit] fallen, erscheinen sie zu Beginn der nächsten Phase auf ihrem Startfeld wieder auf dem Spielplan. Alle Sicherheitskopien [Archive Markers] auf diesen Checkpoints [Flags] bleiben intakt und für alle Roboter, die diese Checkpoints abgefahren haben, ist diese Tatsache nach wie vor gültig.

Auf Töten eingestellt [Set to Kill] (Seite 22 unten im englischen Regelbuch)
Manchmal ist es gar nicht so schlecht, das Schlusslicht zu sein.

Spieler: 5-8
Dauer: Mittel
Spielpläne: Exchange
Sonderregeln: Jeder Laserbeschuss von Robotern wird verdoppelt. Dies gilt auch für Laser, die durch Optionskarten hinzugekommen sind. Zum Beispiel feuert der Hecklaser [Rear-Firing Laser] zwei Schüsse statt einem ab und der Doppellaser [Double-Barreled Laser] würde demnach vier Schüsse abfeuern. Optionen, die Laser ersetzen, wie etwa Hochdruckstrahl [Pressor Beam] oder Fernsteuerung [Radio Control], verursachen immer noch keinen Schaden.

Fertigungsausschüsse [Factory Rejects] (Seite 23 oben im englischen Regelbuch)
Fehlerhafte Roboter... zumindest sitzen alle im selben Boot.

Spieler: 5-8
Dauer: Kurz
Spielpläne: Chop Shop
Sonderregeln: Alle Roboter beginnen das Spiel mit 2 Schadenspunkten [Damage Tokens] und können nicht abschalten [Power Down].

Welt voller Optionen [Option World] (Seite 23 unten im englischen Regelbuch)

Plündere den Tresorraum. Optionen ohne Ende!

Spieler: 2-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Vault

Sonderregeln: Roboter, die den Zug auf einem Feld mit einem einzelnen Schraubenschlüssel oder einem Checkpoint [Flag] beenden, ziehen eine Optionskarte, statt einen Schadenspunkt [Damage Token] abzulegen. Roboter, die den Zug auf einem Feld mit gekreuztem Schraubenschlüssel und Hammer beenden, ziehen zwei Optionskarten, statt einen Schadenspunkt [Damage Token] abzulegen und eine Optionskarte zu ziehen.

Enger Kragen [Tight Collar] (Seite 24 oben im englischen Regelbuch)

Versuche, Dich aus engen Situationen herauszuhalten.

Spieler: 2-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chop Shop, Cross

Sonderregeln: Die Spieler haben in jedem Zug eine Minute (zwei Durchläufe der Sanduhr) Zeit, ihre Roboter zu programmieren. Wenn die Zeit abläuft, bevor der Spieler seine Programmierung beendet hat, werden die unbenutzten Karten dieses Spielers verdeckt auf den Tisch gelegt und der Spieler zu seiner Rechten benutzt diese Karten, um per Zufall die verbliebenen leeren Programmschritte zu programmieren (ohne die Karten anzusehen). Lege alle übrigen Karten ab.

Kugelblitz [Ball Lightning] (Seite 24 unten im englischen Regelbuch)

Denke wie der Blitz und programmiere noch schneller.

Spieler: 2-8

Dauer: Kurz

Spielpläne: Spin Zone

Sonderregeln: Die Spieler haben in jedem Zug nur eine halbe Minute (einen Durchlauf der Sanduhr) Zeit, ihre Roboter zu programmieren. Wenn die Zeit abläuft, bevor der Spieler seine Programmierung beendet hat, werden die unbenutzten Karten dieses Spielers verdeckt auf den Tisch gelegt und der Spieler zu seiner Rechten benutzt diese Karten, um per Zufall die verbliebenen leeren Programmschritte zu programmieren (ohne die Karten anzusehen). Lege alle übrigen Karten ab.

Tag des Superbots [Day of the SuperBot] (Seite 25 im englischen Regelbuch)

Zerstöre den Superbot und raube seine Kräfte!

Spieler: 5-8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Maelstrom

Sonderregeln: Der Roboter, der das Spiel auf Dock 1 beginnt, ist der Superbot. Am Ende jedes Zuges legt der Superbot automatisch alle seine Schadenspunkte [Damage Tokens] ab. Darüber hinaus wird sein Laserbeschuss verdoppelt. Dies gilt auch für Laser, die durch Optionskarten hinzugefügt wurden. Zum Beispiel feuert der Hecklaser [Rear-Firing Laser] zwei Schüsse statt einem ab und der Doppellaser [Double-Barreled Laser] würde demnach vier Schüsse abfeuern. Optionen, die Laser ersetzen, wie etwa Hochdruckstrahl [Pressor Beam] oder Fernsteuerung [Radio Control] verursachen immer noch keinen Schaden. Außerdem ist der Superbot der einzige Roboter, der Checkpoints abfahren kann.

Und was ist für die anderen drin? Wenn der Superbot zerstört wird, so wird der Roboter, der ihn zuletzt mit einem Laser beschossen oder direkt geschoben hat, augenblicklich zum neuen Superbot und der vorherige Superbot muss wieder lernen, sich an das Leben als normaler Roboter zu gewöhnen. Haben mehrere Roboter den Superbot in der Phase beschossen, in der er zerstört wurde, so überprüft die Programmnummern auf den Programmierkarten für diesen Programmschritt. Der Roboter mit dem niedrigsten Wert hat den letzten Schuss abgefeuert und wird zum neuen Superbot. Da die anderen Roboter keine Checkpoints [Flags] abfahren können, ist ihr einziges Ziel, den Superbot zu zerstören und neuer Superbot zu werden, obwohl sie nicht unbedingt zusammenarbeiten müssen – sie können sich gegenseitig immer noch ganz normal beschießen und schieben.

Wenn ein Superbot den ersten Checkpoint [Flag] abfährt, zerstört wird und später erneut zum Superbot wird, zählt er immer noch, als habe er diesen Checkpoint [Flag] abgefahren und kann mit dem zweiten Checkpoint [Flag] fortfahren. Der erste Superbot, der beide Checkpoints [Flags] in der richtigen Reihenfolge abfährt, gewinnt das Spiel.

Störmanöver [Interference] (Seite 26 oben im englischen Regelbuch)

Du kontrollierst zwei Roboter: Einen Renner und einen Blocker

Spieler: 2-4

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chess

Sonderregeln: Dies ist eine ideale Variante für zwei Spieler, kann aber auch gut mit drei oder vier Spielern gespielt werden. Jeder Spieler kontrolliert zwei Roboter: Einen „Renner“ und einen „Blocker“. Der Blocker kann keine Checkpoints [Flags] abfahren, von daher ist sein einziger Lebenszweck, sich den Rennern der anderen Spieler in den Weg zu stellen. Die Spieler erhalten in jedem Zug zwei verschiedene Kartensätze, einen für den Blocker und einen für den Renner und erstellen für jeden ein eigenes Programm. Die Karten aus den verschiedenen Kartensätzen dürfen nicht untereinander ausgetauscht werden. Beim Programmieren wird die Sanduhr erst dann gestartet, wenn alle Spieler bis auf einen sowohl ihren Blocker als auch ihren Renner fertig programmiert haben. Ein Spieler gewinnt, wenn die Renner sämtlicher Gegner keine Lebenspunkte mehr haben ODER wenn er alle Checkpoints [Flags] in der richtigen Reihenfolge abgefahren hat.

Flagge gebraten [Flag Fry] (Seite 26 unten im englischen Regelbuch)

Diese Strecke wurde von einem Sadisten entworfen, der die Checkpoints in die Laserstrahlen gestellt hat.

Spieler: 2-8

Dauer: Kurz

Spielpläne: Cross

Sonderregeln: Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Optionskarte.

OPTIONALE STRECKEN FÜR EXPERTEN

Die total verrückte Fabrik [Frenetic Factory] (Seite 27 im englischen Regelbuch)

Willkommen in der Welt des Wahnsinns.

Spieler: 5-8

Dauer: Lang

Spielpläne: Chess, Chop Shop, Cross, Island

Sonderregeln: Immer wenn ein Roboter einen Checkpoint [Flag] abfährt, wirft sein Besitzer eine Münze. Bei Kopf wird der Spielplan, auf dem sich der Roboter befindet, um 90° (eine Vierteldrehung) im Uhrzeigersinn gedreht. Alle Checkpoints [Flags] und Roboter auf diesem Spielplan bleiben bei dieser Drehung an Ort und Stelle.

ACHTUNG: FÜR DIESE STRECKE WERDEN ZUSÄTZLICHE SPIELPLÄNE BENÖTIGT!

Marathon-Wahnsinn [Marathon Madness] (Seite 28 im englischen Regelbuch)

Ein Marathonrennen für die ganz Harten.

Spieler: 5-8

Dauer: Lang

Spielpläne: Exchange, Maelstrom, Spin Zone, Vault

Sonderregeln: Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Optionskarte.

STRECKEN FÜR TEAMS

Doppelmassaker [Tandem Carnage] (Seite 29 im englischen Regelbuch)

In diesem Rennen treten Zweiertteams gegeneinander an.

Spieler: 4, 6, oder 8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Exchange, Maelstrom

Sonderregeln: Jedes Zweiertteam versucht, die Strecke zu absolvieren, indem es die Checkpoints wie gewohnt in der richtigen Reihenfolge abfährt. Der Kniff ist allerdings, dass jeder Checkpoint nur von einem einzelnen Roboter eines Teams abgefahren werden muss, obwohl sie immer noch in der richtigen Reihenfolge abgefahren werden müssen. Man kann zwar einen Roboter des Teams sämtliche Checkpoints alleine abfahren lassen, aber Zusammenarbeit ist hier die effektivste Strategie.

Alle für Einen oder Einer für Alle? [All for One or One for All?] (Seite 30 im englischen Regelbuch)

Zwei Teams versuchen jeweils einen ihrer Roboter zum Sieg zu führen.

Spieler: 4, 6 oder 8

Dauer: Lang

Spielpläne: Spin Zone, Vault

Sonderregeln: Die Spieler werden in zwei gleichstarke Teams aufgeteilt. Wenn ein einzelner Roboter alle Checkpoints in der richtigen Reihenfolge abfährt, gewinnt das Team dieses Roboters das Spiel. Es bleibt dem Team überlassen, ob es alle Roboter zu den Checkpoints ausschickt, oder ob es sich aufteilt und mit einigen von ihnen das gegnerische Team stört.

Erobere den Flagge [Capture the Flag] (Seite 31 im englischen Regelbuch)

Erobere den Checkpoint des anderen Teams und bring ihn nach Hause.

Spieler: 4, 6 oder 8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Chop Shop, Vault

Sonderregeln: Auf dieser Strecke geht es nicht darum, die Checkpoints [Flags] abzufahren – es geht darum, sie zu erbeuten und sie nach Hause zu bringen! Teilt die Spieler in zwei Teams auf und wirft eine Münze. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, darf sich aussuchen, welches der Spielpläne sein Heimatspielplan sein soll. Danach stellt das Team seine Roboter irgendwo in den hinteren sechs Reihen des gewählten Spielplans auf (auf der dem anderen Spielplan abgewandten Seite). Darauf stellt das andere Team seine Roboter in den hinteren sechs Reihen des anderen Spielplans auf. Man kann seine Roboter überall außer in einer Grube aufstellen.

Wenn ein Roboter, der sich auf seinem Heimatspielplan befindet, einen Roboter des anderen Teams schiebt und die Phase überlebt, wird der geschobene Roboter komplett vom Spielplan entfernt. Dies gilt nicht als Zerstörung und der geschobene Roboter verliert dadurch keinen Lebenspunkt [Life Token]. Am Ende des Zuges kehrt dieser Roboter irgendwo in den hinteren sechs Reihen seines Heimatspielplans ins Spiel zurück, wobei kein Roboter des gegnerischen Teams in seiner Sichtlinie stehen darf, der sich drei oder weniger Felder entfernt befindet.

Wenn ein Roboter den Checkpoint [Flag] des anderen Teams abfährt, nimmt er ihn auf und trägt ihn.

Wenn ein Roboter, der einen Checkpoint [Flag] trägt, zerstört wird oder auf dem gegnerischen Spielplan geschoben wird, lässt er den Checkpoint [Flag] fallen und er kann von einem anderen Roboter aufgehoben werden. Wenn ein Roboter den Checkpoint [Flag] seines eigenen Teams abfährt, während er sich auf seinem Heimatspielplan befindet, wird der Checkpoint [Flag] sofort auf sein Startfeld zurückgestellt.

Ein Team gewinnt das Spiel, wenn am Ende eines Zuges einer ihrer Roboter auf dem Heimatspielplan den gegnerischen Checkpoint [Flag] hat.

Wechselnde Gleichschaltung [Toggle Boggle] (Seite 32 oben im englischen Regelbuch)

Zwei Teams kämpfen darum, alle drei Checkpoints gleichzeitig zu kontrollieren.

Spieler: 4, 6 oder 8

Dauer: Mittel

Spielpläne: Exchange

Sonderregeln: Die Roboter deines Teams können die Checkpoints [Flags] in beliebiger Reihenfolge abfahren und für dein Team beanspruchen. Wenn du alle Checkpoints [Flags] gleichzeitig kontrollierst, gewinnst du das Spiel! Die Sache hat nur einen kleinen Haken: Dein Anspruch gilt nur so lange, bis das andere Team den Checkpoint [Flag] abfährt. Immer wenn ein Roboter einen Checkpoint [Flag] abfährt, wird seine Sicherheitskopie [Archive Marker] über die der anderen gelegt, um anzuzeigen, welches Team den Checkpoint [Flag] kontrolliert. Wenn ein Roboter zerstört wird, muss dieser Spieler einen ganzen Zug aussetzen, bevor er ins Spiel zurückkehrt (ansonsten gelten die normalen Regeln für die Rückkehr ins Spiel).

Kriegsgebiet [War Zone] (Seite 32 unten im englischen Regelbuch)

Zwei Teams bekämpfen sich bis zum Tod.

Spieler: 4, 6 oder 8

Dauer: Mittel

Spielplan: Island

Sonderregeln: Vergiss die Checkpoints! Auf dieser Strecke herrscht Krieg. Zwei gleichmäßig aufgeteilte Teams von Robotern treten gegeneinander an und der einzige Weg zu gewinnen ist, sämtliche Lebenspunkte [Life Tokens] des gegnerischen Teams zu vernichten. Um den Reiz noch zu vergrößern, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Optionskarte. In einem Spiel ohne Checkpoints [Flags] geht es hier nur um Schieben, Laser und das Sammeln von zusätzlichen Optionskarten, um gegenüber dem anderen Team einen Vorteil zu erlangen.

EIGENE STRECKEN ERSTELLEN

Wenn du ein paar Spiele gespielt hast, wirst du ein Gespür dafür entwickeln, wie man eigene Rennstrecken erstellt und wo man am besten die Checkpoints platziert. Die wichtigste Frage, die man sich bei der Erstellung einer eigenen Strecke stellen muss, ist „Wollen wir eine Strecke, auf der viel Interaktion zwischen den Robotern stattfindet oder soll es eher ein Einzelkampf gegen die Fabrikelemente werden?“ Je mehr die Roboter interagieren, desto mehr muss man bei der Programmierung nicht nur die Fabrikelemente, sondern auch die Mitstreiter berücksichtigen. Schließlich bringt es fast immer die Planung durcheinander, wenn man von der Strecke oder gar vom Spielplan geschoben wird. Auch ohne häufige Interaktion zwischen den Robotern kann sich das Spiel als schwierig erweisen, weil man immer noch Programme erstellen muss, die in jeder noch so kniffligen Situation funktionieren. Laser und Gruben sind tödlich und wenn du dich auf einmal mit einem Schieber oder einem Förderband konfrontiert siehst, die du nicht eingeplant hast, kann niemand sagen, wo die Reise endet.

Interaktion zwischen den Robotern

Den meisten Spielern macht die Interaktion zwischen den Robotern in einer Partie RoboRally™ den größten Spaß. Werden deine sorgfältig ausgearbeiteten Pläne durchkreuzt, weil dich andere Roboter durch die Gegend schieben? Oder hast du selbst oft die Möglichkeit, andere Roboter mit deinem Laser zu beschießen und ihnen mithilfe deiner Optionskarten in die Quere zu kommen?

Wenn man interaktive Strecken entwirft, ist die Hauptsache, die man im Auge behalten muss, die Platzierung der Checkpoints. Erstens, wähle Felder, die leicht zu erreichen sind, damit die Roboter nicht von all den Gruben und Lasern abgelenkt werden und sich mehr auf die Checkpoints (und die Gegner) konzentrieren. Zweitens, stelle sicher, dass sich die Roboter kreuz und quer über die Spielpläne bewegen müssen, anstatt nur in einer geraden Linie von einem Checkpoint zum nächsten zu gelangen. Ein kreuzförmiges Muster bietet nicht nur mehr Interaktion zwischen den Robotern, sondern ermöglicht es zurückhängenden Robotern auch, den Robotern vor ihnen in die Quere zu kommen, so dass sie eine Möglichkeit haben, die Führenden einzuholen und diese sich niemals zu sicher fühlen können!

Einzelkampf

Manchmal möchte man lieber ein Rennen, das sich auf die Interaktion zwischen dem Roboter und den Fabrikelementen konzentriert. Seien wir doch mal ehrlich: Es ist schon schwierig genug, durch manche der Spielpläne zu steuern, ohne dass einem andere Roboter in die Quere kommen! Damit diese Spiele trotzdem interessant bleiben, solltest du die komplexeren Spielpläne verwenden. Maelstrom, Vault und Cross sind für diese Art von Strecke gut geeignet.

Versuche nicht, jegliche Interaktion zwischen den Robotern zu unterbinden, sondern platziere deine Checkpoints so, dass dieser Faktor eine geringere Rolle spielt als bei einem interaktiven Aufbau. Du kannst für die Checkpoints auch Felder auswählen, die schwieriger zu erreichen sind.

Dauer und Komplexität

Lange, komplexe Strecken bedeuten nicht zwangsläufig den größten Spielspaß. Niemand möchte in einem Spiel festhängen, das schon viel zu lange dauert!

Wenn du deine ersten Strecken entwirfst, schone die Spieler ein wenig: Nimm einfachere Spielpläne, verwende weniger Spielpläne und platziere die Checkpoints so, dass es nicht unmöglich ist, sie zu erreichen. Es macht viel mehr Spaß, wenn sich das Spiel als kürzer und einfacher als erwartet erweist, als wenn das Gegenteil eintritt. (Für den Fall, dass der brennende Wunsch nach einer Marathonsitzung besteht, haben wir zusätzliche Checkpoints beigefügt. Benutze alle acht, lass ein Team die geraden und das andere Team die ungeraden Checkpoints abfahren – lass dir etwas einfallen!)

DANKSAGUNGEN FÜR DIE ÜBERARBEITETE AUFLAGE VON RoboRALLY™

Spieldesign: Richard Garfield
Streckendesign: Paul Sottosani
Spielentwicklung: Bill McQuillan
Spieltester: Vincent Tanakas, Mons Johnson, Scott Larabee, Paul Sottosanti, Teeuwynn Woodruff, Rob Watkins, Robert Gutschera, Alan Comer, Ryan Miller, Darla Kennerud, Brian Campbell, Jonathan Tweet, Mike Donais, Andy Heckt, Andy Collins und Bill Rose
Redaktion: Darla Kennerud

Künstlerische Leitung: Peter Whitley
Verpackungsillustration: Peter Bergting
Kartenillustrationen: Bob Carasca
Grafikdesign: Jennifer Lathrop

Produktionsmanagement: Kay McKee und Teresa Newby
Markenpositionierung: Linda Cox

Danke an alle Mitglieder des Projektteams und die vielen anderen, die zum Gelingen dieses Produktes beigetragen haben.

Hast du Fragen?

USA, Kanada, Asien-Pazifik-Raum & Lateinamerika
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (innerhalb der USA)
1-206-624-0933 (außerhalb der USA)

Großbritannien, Irland & Südafrika
Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs
P.O. Box 43, Caswell Way
Newport NP19 4YD
GREAT BRITAIN
Tel: + 800 22 427276
E-Mail: wizards@hasbro.co.uk

Alle anderen europäischen Länder
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
E-Mail: custserv@hasbro.co.uk

© 2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. RoboRally, Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. in den USA und in anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Entsprechungen sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. Hasbro und dessen Logo sind eingetragene Warenzeichen von Hasbro, Inc. ® bedeutet Reg. U.S. Pat. & TM Office. Alle Rechte vorbehalten. Farbgebung kann teilweise von der Darstellung abweichen.
GEDRUCKT UND ZUSAMMENGESTELLT IN DEN USA. PLASTIKTEILE MADE IN CHINA.

ÜBERSICHTSTAFEL „FABRIKHALLE“ [FACTORY FLOOR GUIDE]

NORMALE FELDER [BASIC SPACES]

Freier Boden [Open Floor]: Durch diese Felder können sich Roboter ungehindert bewegen.

Gruben [Pits]: Roboter werden zerstört, wenn sie sich auf diese Felder bewegen oder auf sie bewegt werden. Offene Ränder des Spielplans werden ebenfalls wie Gruben behandelt.

Wände [Walls]: Roboter können sich nicht durch Wände bewegen oder durch sie hindurchschießen. Roboter, die versuchen, sich durch Wände zu bewegen, bleiben stehen. Benachbarte Wände zwischen zwei Spielplänen zählen als eine Wand, nicht als zwei.

FÖRDERBÄNDER [CONVEYOR BELTS]

Alle Förderbänder bewegen die Roboter in Richtung der Pfeile.

Förderbänder [Conveyor Belts]: Normale Förderbänder bewegen sich in jedem Programmschritt einmal.

Expressbänder [Express Conveyor Belts]: Expressbänder bewegen sich in jedem Programmschritt zweimal.

Rotierende Förderbänder [Rotating Conveyor Belts]: Wenn ein Förderband einen Roboter auf ein solches Feld bewegt, drehe den Roboter um 90° in Pfeilrichtung.

Rotierende und ineinander übergehende Förderbänder [Rotating Merge Conveyor Belts]: Wenn ein ineinander übergehendes Förderband einen Roboter von der Seite, aus der der gekrümmte Pfeil kommt, auf ein solches Feld bewegt, drehe den Roboter um 90° in Pfeilrichtung.

Rotierende und zweiseitig ineinander übergehende Förderbänder [Rotating Double-Merge Conveyor Belts]: Wenn ein Förderband einen Roboter von einer beliebigen Seite auf ein solches Feld bewegt, drehe den Roboter um 90° in Pfeilrichtung.

SCHIEBER [PUSHERS]

Aktive Schieber [Active Pushers]: Wenn sich ein Roboter auf diesem Feld befindet, wenn der Schieber aktiv ist, wird der Roboter auf das nächste gegenüberliegende Feld geschoben. Schieber können mehrere Roboter bewegen und sind nur in den Programmschritten aktiv, die auf dem Schieber angegeben sind. (Dieser Schieber ist im zweiten und vierten Programmschritt aktiv.)

ZAHNRÄDER [GEARS]

Im Uhrzeigersinn laufende Zahnräder [Clockwise Gears]: Diese Zahnräder drehen einen Roboter um 90° im Uhrzeigersinn in Richtung der Pfeile.

Gegen den Uhrzeigersinn laufende Zahnräder [Counterclockwise Gears]: Diese Zahnräder drehen einen Roboter um 90° gegen den Uhrzeigersinn in Richtung der Pfeile.

LASER [LASERS]

Laserbeschuss [Laser Fire]: Roboter, die am Ende eines Programmschritts in einem Laserstrahl stehen, erhalten für jeden Laserstrahl in diesem Feld 1 Schadenspunkt [Damage Token]. Beenden zwei oder mehr Roboter ihre Bewegung im selben Laserstrahl, so erhält nur derjenige einen Schadenspunkt, der der Abschussvorrichtung des Lasers am nächsten steht.

CHECKPOINTS [FLAGS]

In jedem Programmschritt [Each Register Phase]: Ein Roboter, der sich am Ende eines Programmschritts auf einem Feld mit einem Checkpoint [Flag] befindet, legt seine Sicherheitskopie [Archive Marker] auf dieses Feld und der Checkpoint [Flag] zählt für das Erreichen des Sieges im Rennen.

Nur am Ende des Zuges [End of Turn Only]: Ein Roboter, der sich am Ende eines Zuges auf einem Feld mit einem Checkpoint befindet, legt 1 Schadenspunkt [Damage Token] ab.

REPARATURFELDER [REPAIR SITES]:

In jede Programmschritt [Each Register Phase]: Ein Roboter, der sich am Ende eines Programmschritts auf einem beliebigen Reparaturfeld befindet, legt seine Sicherheitskopie [Archive Marker] auf dieses Feld.

Nur am Ende des Zuges [End of Turn Only]: Ein Roboter, der sich am Ende eines Zuges auf einem Feld mit einem einzelnen Schraubenschlüssel befindet, legt 1 Schadenspunkt [Damage Token] ab. Ein Roboter, der sich auf einem Feld mit gekreuztem Schraubenschlüssel und Hammer befindet, legt 1 Schadenspunkt [Damage Token] ab und zieht 1 Optionskarte.

DOCKS [DOCKS]

Die nummerierten Docks auf dem Spielplan „Andockstation“ [Docking Bay Board] werden als Startfelder für die Roboter und ihre Sicherheitskopien verwendet. Sie dienen keinem weiteren Zweck und gelten ansonsten als freie Felder.

OPTIONSKARTEN

Schutzanstrich [Ablative Coat]: Der Schutzanstrich absorbiert die nächsten 3 Schaden, die dein Roboter erhält. Lege diese Schadenspunkte [Damage Tokens] auf diese Karte statt auf dein Programmierblatt. Wenn du die dritte Marke auf diese Karte legst, lege diese Karte mitsamt den Schadenspunkten [Damage Tokens] ab.

Notschalter [Abort Switch]: Einmal pro Zug darfst du eine der Programmierkarten, die du aufdeckst, durch die oberste Karte vom Kartenstapel ersetzen. Wenn du dies tust, musst du alle Programmierkarten des verbleibenden Programms auf die gleiche Art ersetzen.

Brakes [Bremsen]: Immer wenn du die Programmierkarte 1 Vor [Move 1] ausführst, darfst du deinen Roboter 0 Felder statt 1 Feld bewegen. Es gilt die Programmnummer der 1 Vor-Karte [Move 1].

Selbstunterbrecher [Circuit Breaker]: Wenn du am Ende deines Zuges 3 oder mehr Schadenspunkte [Damage Tokens] auf deinem Programmierblatt hast, schaltet sich dein Roboter im nächsten Zug automatisch ab [Power Down].

Ersatzprogramm [Conditional Program]: Nachdem du deine Programmschritte programmiert hast, darfst du in jedem Zug eine der Programmierkarten, die du noch auf der Hand hast, verdeckt auf diese Karte legen, statt sie abzulegen. Später im gleichen Zug kannst du eine Programmierkarte in einem beliebigen deiner Programmschritte durch diese Karte ersetzen. Die Originalkarte wird abgelegt. Kündige diesen Tausch an, bevor irgendjemand eine Programmierkarte für diesen Programmschritt aufdeckt. Unbenutzte Karten auf dieser Option werden am Ende des Zuges abgelegt.

Krabbenbeine [Crab Legs]: Wenn du deine Programmschritte programmiert, darfst du eine 1 Vor [Move 1] Karte und eine Rechts- bzw. Linksdrehungskarte [Rotate Left bzw. Rotate Right] in denselben Programmschritt legen. Wenn du dies tust, bewegt sich dein Roboter in diesem Programmschritt 1 Feld nach rechts bzw. links, ohne sich dabei zu drehen. Es gilt die Programmnummer der 1 Vor-Karte [Move 1].

Doppellaser [Double-Barreled Laser]: Immer wenn dein Roboter seinen Hauptlaser [Main Laser] abfeuert, gibt er zwei Schüsse statt einem ab. Du darfst diese Option zusammen mit Gezielter Beschuss [Fire Control] und/oder Hochleistungslaser [High-Power Laser] benutzen.

Dualprozessor [Dual Processor]: Wenn du deine Programmschritte programmiert, darfst du sowohl eine Bewegungskarte (1 Vor, 2 Vor, 3 Vor oder Rückwärts) [Move 1, Move 2, Move 3 oder Back Up] als auch eine Drehungskarte (Linksdrehung, Rechtsdrehung oder Kehrtwendung) [Rotate Left, Rotate Right oder U-Turn] in denselben Programmschritt legen. Wenn du dies tust, bewegt sich dein Roboter in dieser Phase 1 Feld weniger, als die Bewegungskarte angibt und führt dann die Drehung durch. Wenn die Drehungskarte eine Kehrtwendung [U-Turn] ist, bewegt sich der Roboter wenn möglich 2 Felder weniger, als die Bewegungskarte angibt.

Speichererweiterung [Extra Memory]: In jedem Zug erhältst du eine zusätzliche Programmierkarte. (Alle unbenutzten Programmierkarten werden weiterhin abgelegt, wenn du deine Programmschritte fertig programmiert hast.)

Gezielter Beschuss [Fire Control]: Wenn dein Roboter mit seinem Hauptlaser einen anderen Roboter trifft, kannst du, anstatt Schaden zu verursachen, einen der Befehle des beschossenen Roboters auswählen und diesen blockieren oder eine Option dieses Spielers auswählen und diese zerstören. (Der Spieler kann keine Option ablegen, um diesen Effekt zu verhindern.)

Schwungrad [Flywheel]: Nachdem alle Spieler ihre Programmschritte in jedem Zug fertig programmiert haben, darfst du eine deiner übrig gebliebenen Programmierkarten verdeckt auf diese Karte legen. Diese Programmierkarte darfst du zu den Programmierkarten hinzufügen, die du in allen nachfolgenden Zügen erhältst. Du darfst immer nur eine Karte auf dem Schwungrad haben.

Vierter Gang [Fourth Gear]: Immer wenn du eine 3 Vor [Move 3] Bewegung durchführst, darfst du deinen Roboter 4 Felder statt 3 Felder bewegen. Es gilt die Programmnummer der 3 Vor-Karte [Move 3].

Kreiselstabilisator [Gyroscopic Stabilizer]: Lege in jedem Zug fest, ob diese Option aktiv ist, bevor die Spieler die Karte in ihrem ersten Programmschritt aufdecken. Wenn sie aktiv ist, wird dein Roboter im gesamten Zug nicht von Zahnrädern oder rotierenden Förderbändern gedreht.

Hochleistungslaser [High-Power Laser]: Dein Roboter kann mit seinem Hauptlaser [Main Laser] durch 1 Wand oder 1 Roboter hindurchschießen, um einen anvisierten Roboter zu erreichen. Wenn du durch einen Roboter hindurchschießt, erhält dieser Roboter ebenfalls den vollen Schaden. Du darfst diese Option zusammen mit Gezielter Beschuss [Fire Control] und/oder Doppellaser [Double-Barreled Laser] benutzen.

Greifarm [Mechanical Arm]: Dein Roboter kann einen Checkpoint [Flag] oder ein Reparaturfeld [Repair Site] abfahren, das sich ein Feld entfernt (gerade oder diagonal) befindet, solange zwischen dem Roboter und dem Feld keine Wand steht.

Minihaubitze [Mini Howitzer]: Immer wenn du mit deinem Hauptlaser [Main Laser] auf einen Roboter schießen kannst, darfst du stattdessen die Minihaubitze abfeuern. Der beschossene Roboter erhält 1 Schadenspunkt [Damage Token] und wird 1 Feld von deinem Roboter weggeschoben. (Roboter können nicht durch Wände geschoben werden.)

Du darfst diese Option fünfmal benutzen. Lege jedes Mal, wenn du sie benutzt, einen Schadenspunkt auf diese Karte und lege sie mitsamt den Schadenspunkten ab, wenn du den fünften Schadenspunkt auf sie legst.

Schutzschilde [Power-Down Shield]: Solange dein Roboter abgeschaltet ist, kannst du in jedem Programmschritt jeweils 1 Schaden aus jeder der vier Richtungen auf ihn verhindern.

Hochdruckstrahl [Pressor Beam]: Immer wenn du mit deinem Hauptlaser [Main Laser] auf einen Roboter schießen kannst, darfst du stattdessen den Hochdruckstrahl abfeuern. Der beschossene Roboter wird 1 Feld von deinem Roboter weggeschoben.

Fernsteuerung [Radio Control]: Immer wenn du mit deinem Hauptlaser [Main Laser] auf einen Roboter schießen kannst, darfst du stattdessen die Fernsteuerung benutzen. Dies hat zur Folge, dass der anvisierte Roboter für den Rest des Zuges das Programm deines Roboters ausführt. In den Fällen, wo die Programmnummer der Karten von Belang ist, bewegt sich der ferngesteuerte Roboter unmittelbar nach deinem Roboter.

Rammbock [Ramming Gear]: Immer wenn dein Roboter einen anderen Roboter schiebt oder mit diesem zusammenstößt, erhält dieser Roboter 1 Schadenspunkt [Damage Token].

Hecklaser [Rear-Firing Laser]: Zusätzlich zu seinem Hauptlaser [Main Laser] hat dein Roboter einen Hecklaser. Dieser Laser unterliegt denselben Regeln wie der Hauptlaser.

Neue Befehle [Recompile]: Einmal pro Zug darfst du die Programmierkarten, die du erhalten hast, ablegen und eine neue Hand vom Stapel ziehen. Dein Roboter erhält danach einen Schadenspunkt [Damage Token].

Rückwärtsgang [Reverse Gear]: Immer wenn du eine Rückwärtsbewegung [Back Up] durchführst, darfst du deinen Roboter 2 Felder statt 1 Feld rückwärts bewegen. Es gilt die Programmnummer der Rückwärtsbewegung [Back Up].

Störsender [Scrambler]: Immer wenn du mit deinem Hauptlaser auf einen Roboter schießen kannst, darfst du stattdessen den Störsender benutzen. Dies hat zur Folge, dass die nächste programmierte Karte des anvisierten Roboters durch die oberste Karte des Programmierkartenstapels ersetzt wird. Du kannst diese Option nicht im fünften Programmschritt benutzen.

Hochwertige Sicherheitskopie [Superior Archive]: Wenn dein Roboter ins Spiel zurückkehrt, nachdem er zerstört wurde, erhält er nicht die üblichen 2 Schadenspunkte [Damage Tokens].

Traktorstrahl [Tractor Beam]: Immer wenn du mit deinem Hauptlaser [Main Laser] auf einen Roboter schießen kannst, der sich nicht in einem benachbarten Feld befindet, darfst du stattdessen den Traktorstrahl abfeuern. Der anvisierte Roboter wird dadurch 1 Feld zu deinem Roboter gezogen.

PROGRAMMIERBLATT

ABLAUF EINER PROGRAMMPHASE

- A) Die Roboter bewegen sich in der Reihenfolge ihrer Priorität
- B) Fabrikelemente treten in Aktion
 - 1. Expressbänder [Express Conveyor Belts] bewegen sich 1 Feld.
 - 2. Expressbänder und normale Förderbänder [Conveyor Belts] bewegen sich 1 Feld.
 - 3. Schieber [Pushers] schieben, wenn sie aktiv sind.
 - 4. Zahnräder [Gears] drehen sich um 90°.
- C) Beschuss durch die Laser auf dem Spielplan und die Laser der Roboter
- D) Die Roboter fahren Checkpoints [Flags] ab und platzieren Sicherheitskopien [Archive Markers].

Ende des Zuges: Roboter auf einem Feld mit einem Schraubenschlüssel legen 1 Schadenspunkt [Damage Token] ab. Roboter auf einem Feld mit gekreuztem Schraubenschlüssel und Hammer ziehen außerdem eine Optionskarte.

HAMMER BOT

Hammer Bots sind so enthusiastisch bei der Sache, dass man meinen könnte, sie halten sich für Drummer in einer Rockband. Sehr zum Ärgernis von manchen anderen Einheiten, denn man weiß nie, auf was sie als Nächstes einschlagen.

HULK X90

Selbstbewusst? Und wie! Ein Hulk X90 ist von Anfang an so programmiert, dass er glaubt, er wäre zig Meter groß und eine unaufhaltsame Zerstörungsmaschine – wenn man ihn nur aus der Fabrik herausläßt.

SPIN BOT

Spin Bots drehen sich unaufhörlich und balancieren unsicher auf einem universellen Kugellager. Dadurch werden sie vollkommen glücklich – wenn auch ständig verwirrt und ein wenig einfältig.

SQUASH BOT

Squash Bots mögen die Dinge am liebsten flach – ein Zeichen, dass sie ihren Job gut machen. Mangelnde Flachheit ist für sie sowohl eine Herausforderung als auch eine Beleidigung. Zu ihrem Leidwesen ist die Fabrik selbst unangenehm unflach.

TRUNDLE BOT

Trundle Bots sind die härtesten Roboter bei RoboRally™ - vergiss das niemals. Das bedeutet freilich nur, dass sie ein bisschen überraschter sind, wenn sie zerstört werden.

TWITCH

Twitches wissen, was in der Fabrik alles schiefgehen kann – und das ist eine ganze Menge. Sie sind zwar nicht richtig nervös, aber sie neigen dazu, bei grellen Lichtern, lauten Geräuschen, plötzlichen Bewegungen und manchmal auch völlig ohne Grund zusammenzucken.

TWONKY

Alle Roboter bei RoboRally™ sind neurotisch, aber die Twonkys sind verflucht. Sie wissen genau, was vor sich geht. Sie wissen, dass es kein Entrinnen gibt. Und sie wissen, dass man alles nur noch schlimmer macht, wenn man den anderen Robotern davon erzählt.

ZOOM BOT

Nach den Maßstäben von RoboRally™ sind die Zoom Bots schon fast fröhlich. Sie sind davon überzeugt, dass alles einem höheren Zweck dient und dass sie eines Tages für ihre treuen Dienste von ihren Schöpfern belohnt werden. Oft pfeifen oder summen sie, während sie zu ihrer eigenen Zerstörung surren.