



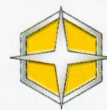
RASENDE ROBOTER



Von Alex Randolph für eine beliebige Anzahl von Spielern

Spielmaterial

- 4 beidseitig verwendbare Spielflächen
- 1 Platte aus Plexiglas
- 4 Roboter aus Plexiglas in 4 Farben
- 4 quadratische Plättchen in den Farben der Roboter
- 17 Chips
- 1 Sanduhr (ca. 1 Minute)
- 1 Spielregel



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel bitte die Chips und Plättchen vorsichtig aus dem Stanzbogen lösen.

- Setzen Sie die 4 Spielflächen in einer beliebigen Weise so zusammen, daß die 4 Löcher in der Mitte sind (96 verschiedene Möglichkeiten). Dann befestigen Sie die Spielflächen mit der Platte.
- Stellen Sie die 4 Roboter auf 4 beliebige Felder, die kein Farbsymbol zeigen und setzen Sie unter jeden Roboter das quadratische Plättchen seiner Farbe.
- Mischen Sie die 17 runden Chips verdeckt auf dem Tisch.
- Stellen Sie die Sanduhr neben den Spielplan, ziehen Sie einen Chip und legen ihn offen auf die Platte in der Mitte des Spielplans. Das Spiel kann beginnen!

Spielziel

Das Ziel jeder Runde ist es, den Chip in der Mitte zu erobern.

Wenn Sie den Spielplan betrachten, sehen Sie, daß genau ein Symbol auf dem Plan mit dem Chip übereinstimmt, den Sie in die Mitte gelegt haben. Dieses Symbol auf dem Plan ist das Zielfeld dieser Runde.

Alle Symbole bis auf den kosmischen Wirbel zeigen die Farbe eines Roboters - rot, grün, blau oder gelb.

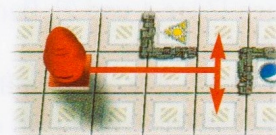


Die Aufgabe der Spieler lautet nun: Bringen Sie den gleichfarbigen Roboter mit den wenigsten Zügen ins Zielfeld, dann erhalten Sie den Chip!

Die Züge der Roboter

Zunächst rasen die Roboter nicht „wirklich“ auf dem Spielplan herum. Sie bewegen sich nur in den Köpfen der Spieler. Mit anderen Worten: Jeder Spieler versucht, in seiner Vorstellung den kürzesten Weg zum Zielfeld zu finden, ohne den Roboter auf dem Plan zu versetzen.

Die 4 Roboter können nur geradeaus ziehen, senkrecht oder waagrecht. Außerdem haben sie keine Bremsen. Das heißt, wenn einmal ein Roboter in Bewegung gesetzt wird, kann er nicht mehr anhalten, bis er auf ein Hindernis stößt. Hindernisse sind die Ränder des Spielplans, die eingezeichneten Mauern, die Platte in der Mitte und die anderen Roboter. Trifft ein Roboter auf ein Hindernis, kann er entweder anhalten oder im rechten Winkel abbiegen, bis er auf das nächste Hindernis trifft usw... Jeder Weg eines Roboters bis zum nächsten Hindernis gilt als 1 Zug.



Ablauf einer Runde

- Zunächst nimmt ein beliebiger Spieler einen Chip, dreht ihn um und legt ihn auf die Platte in der Mitte.
- Dann denken alle Spieler nach, wie sie den gleichfarbigen Roboter mit den wenigsten Zügen ins Zielfeld bringen können. Plant ein Spieler dabei, auch andere Roboter zu ziehen - um sie als Hindernisse zu benutzen - müssen die Züge dieser Roboter ebenfalls mitgezählt werden (siehe Beispiel 1).
- Liegt der kosmische Wirbel als Chip in der Mitte, kann ein beliebiger Roboter ins Zielfeld (kosmischer Wirbel) gezogen werden.
- Ein Roboter muß auf seinem Weg ins Zielfeld mindestens einmal abbiegen. Könnte der gleichfarbige Roboter, ohne abzubiegen, direkt ins Zielfeld zu ziehen, muß er einen anderen Weg nehmen (siehe Beispiel 2).

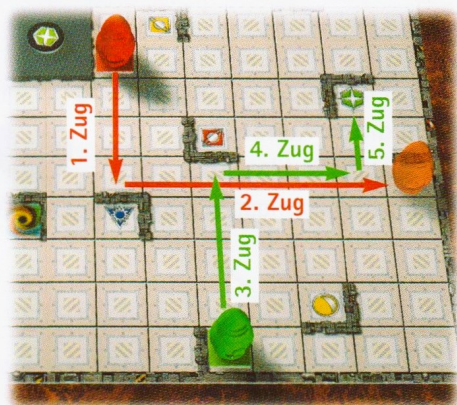
- Sobald ein Spieler einen Weg gefunden hat, nennt er laut die Anzahl der Züge, die er sich ausgerechnet hat, z.B. 9. Damit behauptet er, daß 9 Züge nötig sind, um den gleichfarbigen Roboter von seinem Startfeld ins Zielfeld zu bringen. Er dreht die Sanduhr um, die ab jetzt ca. 1 Minute läuft.
- In dieser Minute haben alle Spieler die Möglichkeit, eine andere Zahl zu nennen. Auch der Spieler, der die erste Zahl genannt hat, kann noch eine andere Zahl sagen. Die Zahlen werden im allgemeinen niedriger sein, sie können aber auch höher sein.
- Ist die Uhr abgelaufen, beginnt der Spieler, der die niedrigste Anzahl an Zügen genannt hat. Er bewegt den Roboter nun wirklich auf dem Spielplan und setzt ihn ins Ziel. Dabei zählt er laut die Züge. Gelingt es ihm, den Roboter in der genannten Anzahl von Zügen ins Ziel zu bringen, erhält er den Chip. Gelingt es ihm nicht, stellt er den Roboter auf sein Startfeld zurück. Nun ist der Spieler mit der nächst niedrigen Zahl an der Reihe. Dies geht so lange, bis es einer der Spieler schafft. Gelingt es keinem, erhält niemand den Chip und dieser wird wieder verdeckt mit den anderen auf dem Tisch vermischt.
- Wenn eine Runde zu Ende geht, kann gleich eine neue beginnen. Die quadratischen Plättchen werden wieder unter die Roboter gesetzt, die bewegt wurden. Ein neuer Chip wird gezogen und auf die Platte gelegt...

Spielende

Bei 2 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler 8 Chips gewonnen hat. Bei 3 Spielern sind es 6, bei 4 Spielern 5 Chips. Spielen mehr als 4 Spieler, werden alle Chips ausgespielt. Selbstverständlich können sich die Spieler auf jede beliebige, mögliche Anzahl an Chips einigen, um das Spielende und den Sieger zu bestimmen.

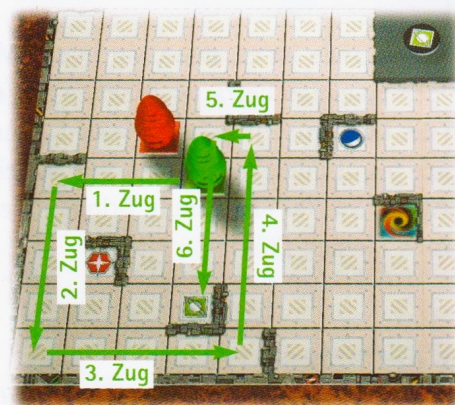
Beispiel 1:

Ein anderer Roboter wird gezogen, um als Hindernis zu dienen.



Beispiel 2:

Der grüne Roboter könnte direkt ins Zielfeld gezogen werden. Da dies nicht gestattet ist, muß er einen anderen Weg nehmen.



Zuerst wird der rote Roboter als Hindernis herangezogen (Züge 1 und 2). Dann zieht der grüne Roboter ins Zielfeld (Züge 3-5).

Man beachte, daß ein Roboter, der als Hindernis herangezogen wird, an einem anderen Hindernis und nicht irgendwo im freien Raum stehenbleiben muß! So ein „Hilfsroboter“ kann jederzeit gezogen werden, auch zwischen den Zügen des gleichfarbigen Roboters.

Der andere Weg des grünen Roboters umfaßt 6 Züge. Er überquert dabei sein Startplättchen, das kein Hindernis darstellt.

Man beachte, daß der rote Roboter noch nicht an einem Hindernis steht. D.h., er ist bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht gezogen worden.

©1999 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cubenet.de oder per Post:

Hans im Glück Verlag
Birnauerstr.15

80809 München

Fax: 089/ 30 23 36

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

