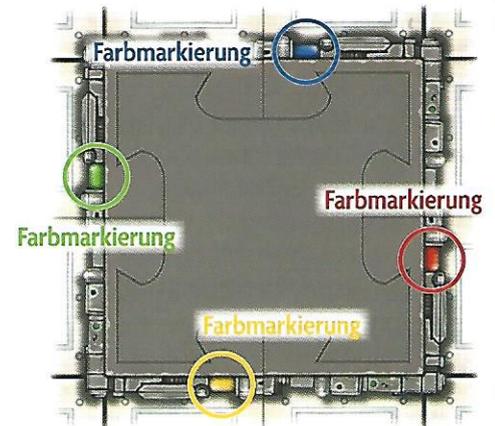


RICOCHET ROBOTS

Von Alex Randolph für eine beliebige Anzahl von Spielern

SPIELMATERIAL

- 8 beidseitig verwendbare Spielplanteile
- 1 Mittelteil zum Verbinden von 4 Spielplanteilen
- 4 Roboter in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb
- 4 quadratische Standortmarker in den Farben der Roboter
- 16 runde Zielchips mit 4 Symbolen, jeweils 4 in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb
- 1 runder Zielchip „Farbwirbel“
- 1 Sanduhr mit einer Laufzeit von ungefähr 1 Minute
- 1 silberner Roboter mit passendem Standortmarker für die Variante Spielregel



SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Vor dem ersten Spiel bitte die Spielteile vorsichtig aus den Stanzrahmen lösen.

Zunächst wird der **Spielplan** aus den Spielplanteilen zusammengelegt. Ein gültiger Spielplan besteht aus 4 Spielplanteilen mit 4 unterschiedlichen **Farbmarkierungen** (rot, grün, blau und gelb). Insgesamt ergeben sich 1536 verschiedene mögliche Kombinationen. Die Einbuchtungen der Spielplanteile müssen immer zur Mitte hin ausgerichtet sein. Abschließend werden die Spielplanteile mit dem **Mittelteil** verbunden. Die restlichen 4 Spielplanteile werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Hinweis: Für die ersten Partien empfehlen wir die Spielplanteile mit den farbigen diagonalen Barrieren nicht zu verwenden.

Die 17 **Zielchips** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Die **Sanduhr** wird für alle Spieler gut erreichbar aufgestellt. Die Zielchips bilden 17 verschiedene Zielfelder ab, die sich genau einmal auf dem Spielplan befinden. Die 4 **Roboter** werden auf 4 beliebige Spielplanfelder gestellt, die keine Zielfeldabbildung zeigen. Anschließend wird unter jeden Roboter der **Standortmarker** seiner Farbe gelegt.

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es eine bestimmte Anzahl an Zielchips zu gewinnen. Um einen Zielchip zu erhalten, muss man einen Roboter mit möglichst wenigen Zügen auf das entsprechende Zielfeld ziehen. Das Besondere dabei ist, dass die Lösung zunächst im Kopf gefunden werden muss.

SPIELABLAUF

Zu Beginn einer Runde wird ein Zielchip umgedreht und offen auf das Mittelteil des Spielplans gelegt. Der Zielchip zeigt ein Zielfeld, dass sich genau einmal auf dem Spielplan befindet. Hat das Zielfeld die Farbe eines der Roboter, muss der farblich passende Roboter auf dieses Zielfeld gezogen werden. Ist das Zielfeld der „Farbwirbel“ muss ein beliebiger Roboter auf den „Farbwirbel“ gezogen werden. Um einen Roboter ins Zielfeld zu bringen, können auch alle anderen Roboter mit einbezogen werden. Die Roboter rasen zunächst nur in den Köpfen der Spieler auf dem Spielplan herum. Jeder Spieler versucht mit möglichst wenigen Zügen zum Zielfeld zu gelangen, ohne die Roboter auf dem Spielplan tatsächlich zu bewegen.

DIE ZÜGE DER ROBOTER

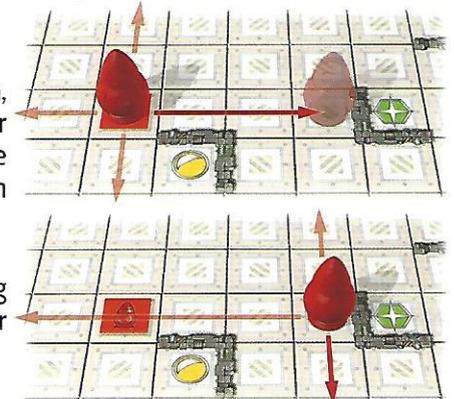
Die Roboter können sich in beliebiger Richtung senkrecht oder waagrecht bewegen, haben aber keine „Bremsen“. Wird ein Roboter einmal in Bewegung gesetzt, bewegt er sich geradeaus und kann nicht mehr anhalten, bis er auf ein Hindernis stößt. Hindernisse sind andere Roboter und Mauern. Auch die Spielplanmitte und der Spielplanrand zählen als Mauer.

Jede Bewegung eines Roboters bis zum nächsten Hindernis zählt als 1 Zug.

Trifft ein Roboter auf ein Hindernis, kann er entweder anhalten oder einen weiteren Zug machen. Macht er einen weiteren Zug, bewegt er sich bis zum nächsten Hindernis, wo er wiederum anhalten oder weiter ziehen kann, usw.

Wichtige Details:

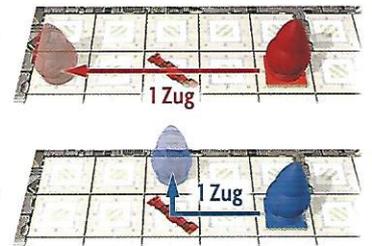
- Plant ein Spieler, andere Roboter zu ziehen – um sie als Hindernisse zu benutzen – müssen die Züge dieser Roboter ebenfalls mitgezählt werden. Ein Roboter darf an einem Hindernis anhalten, auf Züge anderer Roboter „warten“ und sich dann erneut bewegen.
- Ein Roboter muss auf seinem Weg ins Ziel mindestens einmal abbiegen, das heißt seine Bewegungsrichtung nach einem Zug um 90 Grad ändern. Könnte der Roboter, ohne abzubiegen, direkt auf das Zielfeld ziehen, muss er einen anderen Weg nehmen.



DIE FARBIGEN BARRIEREN

Eine Besonderheit sind die diagonalen farbigen Barrieren auf 4 Spielplanteilen. Erreicht ein Roboter ein Feld mit einer gleichfarbigen Barriere, zieht er einfach hindurch. Roboter anderer Farben prallen im rechten Winkel ab. Ein Roboter darf **nicht** auf einem Feld mit einer farbigen Barriere **anhalten**, sondern muss sich bis zum nächsten Hindernis weiterbewegen. Egal ob ein Roboter durch eine farbige Barriere hindurch zieht oder an ihr abprallt, zählt die gesamte Bewegung als **1 Zug**.

Achtung: Ein Zug eines Roboters, der aufgrund eines benachbarten Hindernisses auf einem Feld mit einer farbigen Barriere enden würde, ist nicht erlaubt.



EIN GEBOT ABGEBEN

Sobald ein Spieler einen Lösungsweg gefunden hat, kann er die Anzahl der benötigten Züge als sein Gebot laut ansagen – zum Beispiel „9“. Damit behauptet er den Roboter mit **genau** 9 Zügen von seinem Standort ins Zielfeld bewegen zu können. Der erste Spieler, der ein Gebot abgibt, dreht die Sanduhr um. Alle anderen Spieler haben jetzt ungefähr eine Minute Zeit eine Anzahl an Zügen zu bieten – diese darf auch gleich oder höher sein. Ein Spieler darf sein eigenes Gebot in dieser Zeit noch verbessern, er darf jedoch keine höhere Anzahl als seine zuvor genannte bieten.

DEN LÖSUNGSWEG ÜBERPRÜFEN

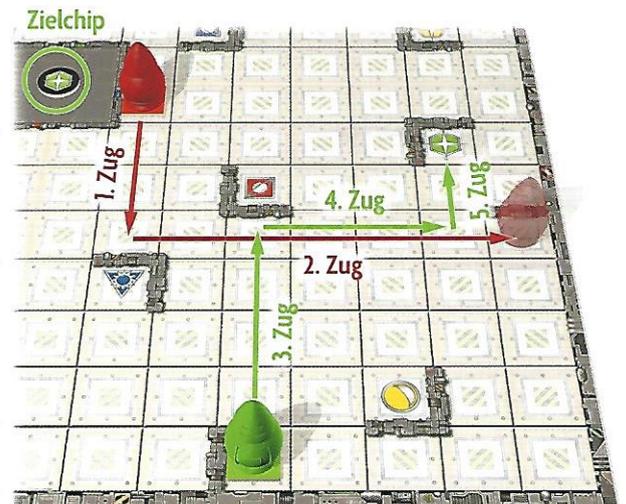
Ist die Uhr abgelaufen, beginnt der Spieler, der als erster die niedrigste Anzahl an Zügen geboten hat. Er muss die Roboter nun tatsächlich bewegen und zeigen, dass er mit der gebotenen Anzahl an Zügen auf das Zielfeld gelangt. Er bewegt die Roboter für alle nachvollziehbar und zählt die Züge dabei laut mit. Schafft er es, den Roboter in der gebotenen Anzahl an Zügen auf das Zielfeld zu bringen, erhält er den Zielchip vom Mittelteil des Spielplans.

Schafft er es nicht, stellt er die bewegten Roboter auf ihre Standortmarker zurück. Sollten ein oder mehrere Spieler dieselbe Anzahl geboten haben, folgen diese zunächst in der Reihenfolge ihrer Gebotsabgabe. Ansonsten ist der erste Spieler mit dem nächsthöheren Gebot an der Reihe.

Dies geht so lange, bis es einer der Spieler schafft und den Zielchip erhält. Schafft es keiner, wird der Zielchip nicht vergeben und verdeckt unter die restlichen Zielchips gemischt.

Nach der Überprüfung des Lösungswegs ist die aktuelle Runde beendet und die Standortmarker der bewegten Roboter werden unter die entsprechenden Roboter gelegt, um ihren neuen Standort zu markieren. Nun folgt die nächste Runde.

Hinweis: Die meisten Situationen auf dem Spielplan können in weniger als 10 Zügen gelöst werden, aber gelegentlich entsteht eine Situation, die 20 Züge oder mehr erfordert. Solche Situationen sind als Solo-Probleme interessant, aber in einem Spiel stören sie den Spielablauf. Wenn nach 4 oder 5 Minuten niemand ein Gebot abgegeben hat, empfehlen wir, dass einer der Spieler die Sanduhr umdreht. Wenn es am Ende der Minute kein Gebot gibt, legen die Spieler den Zielchip zurück, mischen die Zielchips und decken einen neuen auf.



SPIELEND

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

VARIANTE MIT SILBERNEM ROBOTER

In dieser Variante kommen der silberne Roboter und der silberne Standortmarker ins Spiel. Der Roboter wird wie jeder andere Roboter verwendet und kann als Hindernis eingesetzt werden. Liegt der „Farbwirbel“ als Zielchip in der Mitte, kann auch der silberne Roboter ins Zielfeld gezogen werden.

SPIEL FÜR EINE PERSON

Zu Beginn der Runde dreht der Spieler sowohl einen Zielchip als auch die Sanduhr um. Schafft er es eine Lösung zu finden bevor die Sanduhr abgelaufen ist, legt er den Zielchip offen vor sich ab. Schafft er es nicht, legt er den Zielchip verdeckt vor sich ab. Das Spiel endet, wenn alle Zielchips durchgespielt wurden. Hat der Spieler mehr offene als verdeckte Zielchips vor sich liegen, gewinnt er das Spiel. Wem diese Variante zu schwer ist, der kann die Sanduhr zweimal pro Runde durchlaufen lassen.

Autor: Alex Randolph

Grafik: Franz Vohwinkel

©2013 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany.
Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Moosacherstr. 14,
CH-8820 Wädenswil



Wir danken Anson Bischoff für die Variante für einen Spieler und dem Hans im Glück Verlag für die Erstauflage „Rasende Roboter“ aus dem Jahr 1999.