

# ROBO RALLY

ERWEITERUNG **CRASH & BURN**

## SPIELANLEITUNG

Inhalt	Seite
SPIELIDEE .....	2
SPIELMATERIAL .....	2
SPIELVORBEREITUNG .....	3
Spielpläne .....	3
Programmierkarten .....	3
Optionskarten .....	3
Schadenspunkte .....	3
Spielermaterial .....	3
Übersichtstafeln .....	3
Fabrikelemente als Plättchen .....	3
SPIELABLAUF .....	4
I. Programmierkarten austeilen .....	4
II. Programmieren der Roboter .....	4
III. Programmablauf .....	5
a) Befehle ausführen .....	5
Neue Felder: Roboter bewegt sich auf eine Öllache .....	7
Neue Felder: Roboter bewegt sich auf ein Portal .....	7
Neue Felder: Roboter bewegt sich in einen Brenner hinein .....	8
Neue Felder: Roboter bewegt sich durch eine Schwingtür .....	8
b) Fabrikelemente treten in Aktion .....	9
Pressen .....	9
Brenner .....	9
Expressbänder, Förderbänder und Zahnräder .....	9
Veränderungen am Laser der Roboter .....	9
Schaden .....	10
IV. Abschluss der Runde .....	11
Reparatur oder Optionskarte? .....	11
Checkpoint erreicht .....	11
Einsetzen eines Roboterduplikats .....	11
Abschalten eines Roboters .....	11
SPIELLENDE .....	11
VORSCHLÄGE FÜR RENNSTRECKEN .....	12



# SPIELIDEE

Crash & Burn ist eine Erweiterung zu RoboRally und nur mit dem Grundspiel spielbar. Mit Crash & Burn ist es jetzt möglich, RoboRally mit bis zu acht Personen zu spielen. Außerdem können durch die 26 Optionskarten die Roboter individuell modifiziert werden. Diese Erweiterung enthält zudem vier neue Roboter mit entsprechenden Programmierhilfen und Sicherheitskopien sowie vier neue Spielpläne mit neuen variablen Fabrikelementen.

# SPIELMATERIAL

26 Optionskarten



4 Sicherheitskopien



8 Checkpoints



10 Fabrikelemente



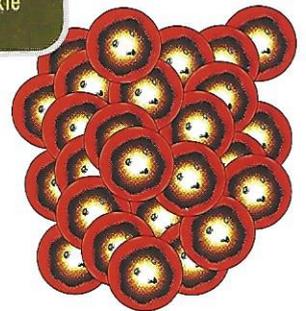
4 Roboter



4 Programmierhilfen



24 Schadenspunkte



4 Spielpläne (Die Pläne stellen Fabrikhallen dar.)



20 Lebenspunkte



RALLY

ÜBERSICHTSTAFEL

CRASH & BURN

ht eines Programmschrittes  
alb des Programmablaufs:

arten können innerhalb des gesamten Programm-  
ingesetzt werden.

ierkarte aufdecken und  
sführen

mmierkarten enthalten die Befehle des jeweiligen  
schrittes.

ammummern bestimmen die Reihenfolge, in der

## Übersicht der Fabrikelemente:

A) FESTE FABRIKELEMENTE BEEINFLUSSEN DIE BEWEGUNG DES ROBOTERS

**Wegfeld:** Roboter können sich auf diesen Feldern frei bewegen.



**Grube:** Fällt ein Roboter in eine Grube, wird er zerstört, wenn er sich über den Spielplan bewegt.



**Wand:** Eine Wand blockiert die Bewegung. Ein Roboter, der versucht eine Wand zu durchfahren, bleibt einfach vor ihr stehen. Er nimmt dabei keinen



8 Übersichtstafeln

# SPIELVORBEREITUNG

## Spielpläne und Checkpoints

Eine Rennstrecke mit Plänen und Checkpoints wird wie im Grundspiel ausgelegt. *Crash & Burn* beinhaltet außerdem folgende neue Möglichkeiten: In *Crash & Burn* sind vier neue Spielpläne (**E**, **F**, **G** und **H**) enthalten. Es ist möglich, die Pläne des Grundspiels und die neuen Pläne in jeder Kombination zusammenzulegen. Die Spieler können jede Anzahl von Plänen für eine Rennstrecke benutzen. Auf Seite 12 werden einige Anregungen für Rennstrecken gegeben.

Die Pläne bestehen aus den schon bekannten Feldern und neuen Fabrikelementen. Ab Seite 7 wird beschrieben, welche Auswirkungen die neuen Felder haben.

*Crash & Burn* enthält acht neue Checkpoints als Ersatz für die Checkpoints aus dem Grundspiel. Auf den neuen Checkpoints ist ein Schraubenschlüssel abgebildet. Damit ist leichter erkennbar, dass auf Checkpoints ein Schaden repariert werden kann.

## Programmierkarten

Es werden die Programmierkarten aus dem Grundspiel benötigt.

## Optionskarten

Durch Optionskarten werden die Eigenschaften der Roboter und ihrer Laser verbessert. Einige Optionskarten haben auch Einfluss auf den Ablauf der Programmierung und verändern die Auswirkungen einzelner Fabrikelemente. Wird mit Optionskarten gespielt, müssen alle Varianten des Grundspiels benutzt werden (Siehe dort Seite 12).

Zu Beginn des Spiels werden die Optionskarten gemischt und neben dem Spielplan als verdeckter Stapel bereitgelegt. Daneben entsteht während des Spiels ein offener Ablagestapel, wenn Optionskarten wieder abgelegt werden. Die Texte auf den Optionskarten sind aus Platzgründen verkürzt. Die vollständigen Bedeutungen jeder Optionskarte werden ausführlich in dieser Regel beschrieben.

Optionskarten kommen erst ins Spiel, wenn ein Spieler mit seinem Roboter auf einem Reparaturfeld mit zwei Schraubenschlüsseln steht (siehe auch Seite 11 **Abschluss der Runde**).

## Schadenspunkte

Zusammen mit den Schadenspunkten aus dem Grundspiel sind jetzt 60 Schadenspunkte im Spiel. Sie werden griffbereit als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

## Spielermaterial

Jeder Spieler erhält einen *Roboter*, eine *Programmierhilfe* und eine *Sicherheitskopie* der gleichen Farbe, eine *Übersichtstafel* aus der *Crash & Burn*-Erweiterung und *Lebenspunkte*.

Wie viele Lebenspunkte ein Spieler erhält, ist abhängig von der Spielerzahl und der Anzahl der benutzten Spielpläne. Je mehr Spieler mitspielen, je mehr Spielpläne benutzt werden und je mehr Lebenspunkte ein Spieler zur Verfügung hat, desto länger dauert eine Partie RoboRally.

Bei 2 bis 4 Spieler und 1 bis 4 Plänen erhält jeder Spieler drei Lebenspunkte.

- Einen weiteren Lebenspunkt erhält ein Spieler bei fünf oder mehr Spielern.
- Einen weiteren Lebenspunkt erhält ein Spieler bei fünf oder mehr Spielplänen.

Spielen beispielsweise fünf Spieler auf sechs Plänen, erhält jeder Spieler zu Beginn fünf Lebenspunkte.

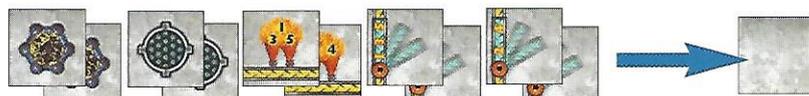
## Übersichtstafeln

Die Übersichtstafeln dienen der schnellen Information über die wichtigsten Regeln und die Bedeutung aller Felder der unterschiedlichen Spielpläne.

## Fabrikelemente als Plättchen

Im Spiel sind zwei blaue Portale, zwei Pressen, zwei Brenner und vier Schwingtüren enthalten. Diese Plättchen können vor dem Spiel auf beliebige leere Wegfelder eines Spielplanes gelegt werden. Dadurch können Spielpläne individuell verändert werden. Das Wegfeld, auf das ein Plättchen gelegt wird, nimmt die Funktion des daraufliegenden Plättchens an.

Die Fabrikelemente als Plättchen dürfen nur auf leere Wegfelder gelegt werden.



# SPIELBLAUF

Soweit auf den folgenden Seiten dieser Anleitung nicht anders beschrieben, gelten die Regeln des Grundspiels. Der Ablauf einer Spielrunde in RoboRally ändert sich nicht:

- I. Programmierkarten austeilen
- II. Programmieren der Roboter
- III. Programmablauf
- IV. Abschluss der Runde

## I. Programmierkarten austeilen

Dieser Abschnitt wird genauso gespielt wie im Grundspiel. Zu Beginn jeder Runde werden immer alle Programmierkarten gemischt und an jeden Spieler so viele Karten verteilt, wie es der Schaden seines Roboters zulässt. Die restlichen Programmierkarten werden als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Nur wenn Spieler die folgenden Optionskarten besitzen, kann sich etwas für sie ändern.



### Zusätzlicher Speicherplatz

Du erhältst zu Beginn jeder Runde eine Programmierkarte zusätzlich ausgeteilt. Als Besitzer eines unbeschädigten Roboters erhältst du also zehn Programmierkarten statt neun Karten. Diese Optionskarte verhindert jedoch nicht, dass dein Roboter zerstört wird, wenn du den 10. Schadenspunkt erhältst.



### Ersatz-Programm

In jeder Runde kannst du einmal vor der Programmierung deine erhaltenen Programmierkarten wieder abgeben und bekommst die gleiche Anzahl Karten als Ersatz. Dafür erhältst du einen Schadenspunkt.

## II. Programmieren der Roboter

Dieser Abschnitt wird genauso gespielt wie im Grundspiel. Zusätzlich kann sich etwas für die Spieler ändern, die folgende Optionskarten besitzen.



### Befehl in Reserve

Nachdem alle fünf Befehle des Programms programmiert wurden, kann ein sechster Befehl auf diese Optionskarte verdeckt abgelegt werden. Ein Befehl aus dem laufenden Programm kann durch diesen Reservebefehl ausgetauscht werden. Der Austausch muss jedoch durchgeführt werden, bevor die Karte, die ausgetauscht werden soll, umgedreht wird. Am Ende einer Runde wird die Programmierkarte mit dem Reservebefehl auf den Ablagestapel gelegt.



### Schwungrad

Nachdem du deinen Programmablauf festgelegt hast, kannst du von den nicht benutzten Programmierkarten auf deiner Hand eine Karte verdeckt auf das Schwungrad legen. Diese Programmierkarte kann in der nächsten Runde zusätzlich zu den ausgeteilten Karten zur Programmierung verwendet werden. Der Besitzer eines unbeschädigten Roboters kann dadurch aus zehn Programmierkarten sein Programm auswählen. Auf dem Schwungrad darf maximal eine Karte liegen.

### III. Programmablauf

Wie bisher läuft das Programm in fünf Schritten ab. In jedem Programmschritt werden die Roboter durch die Programmierkarten bewegt und durch Fabrikelemente beeinflusst.

#### a) Befehle ausführen

Sind die folgenden drei Optionskarten im Besitz von Spielern, müssen die Spieler vor Beginn eines Programmschritts ankündigen, wie sie ihre Optionskarte benutzen wollen.



#### Notschalter

Statt die aktuelle Programmierkarte aufzudecken, kannst du sie aus dem Programm nehmen und durch die oberste Karte vom Stapel der nicht ausgeteilten Programmierkarten ersetzen. Doch sobald der Notschalter einmal aktiviert ist, **müssen** auch alle weiteren Programmierkarten des bisherigen Programms durch die jeweils oberste Karte vom Stapel ersetzt werden. Der Notschalter wird nach dem fünften Programmschritt automatisch deaktiviert.



#### Schutzschirm

Dein Roboter ist mit einem Schutzschirm ausgestattet, der ihn in jedem Programmschritt vor einem Schaden aus einer bestimmten Richtung schützt. Vor jedem neuen Programmschritt muss ein umgedrehter Schadenspunkt rechts, links, oben oder unten auf den Rand dieser Optionskarte gelegt werden, um deutlich zu machen, von welcher Seite dein Roboter geschützt ist. Liegt der umgedrehte Schadenspunkt nicht auf der Optionskarte, ist der Schutzschirm nicht in Funktion.

#### Beispiele:



Dieser Roboter ist von links geschützt. Dieser Roboter ist von hinten geschützt. Dieser Roboter ist von vorne geschützt. Dieser Roboter ist von rechts geschützt.



#### Drehscheibe

Dein Roboter ist mit einer Drehscheibe ausgestattet. Die Drehscheibe erlaubt es dir, deinen Laser in alle vier Richtungen zu benutzen. Dies gilt auch für den **Turbo-Blaster**, den **Hochdruckstrahl**, die **Fernsteuerung**, den **Zufallsgenerator** oder den **Traktorstrahl**, wenn diese im Besitz desselben Spielers sind. Vor jedem neuen Programmschritt muss ein umgedrehter Schadenspunkt rechts, links, oben oder unten auf den Rand dieser Optionskarte gelegt werden, um deutlich zu machen, zu welcher Seite die Drehscheibe gedreht wird. Liegt der umgedrehte Schadenspunkt nicht auf der Optionskarte, ist die Drehscheibe mit dem Laser, dem Turbo-Blaster, dem Hochdruckstrahl, der Fernsteuerung, dem Zufallsgenerator oder dem Traktorstrahl nach vorne gerichtet.

#### Beispiele:



Dein Roboter schießt mit seinem Laser nach links.



Dein Roboter schießt mit seinem Laser nach hinten.



Dein Roboter schießt mit seinem Laser nach rechts.



Die folgenden Optionskarten haben ihre Auswirkungen erst, wenn die Programmierkarten für einen Programmschritt aufgedeckt wurden.

### Bremsen



Du kannst wählen, ob dein Roboter sich ein Feld vorwärts bewegt oder stehen bleibt, wenn du den Befehl „Vorwärtsbewegung: 1 Feld“ programmiert hast. Die Optionskarte hat keine Auswirkung auf die Programmnummer der entsprechenden Programmierkarte.

### Vierter Gang

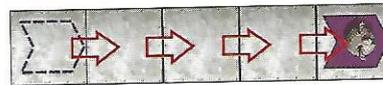


Du kannst wählen, ob sich dein Roboter drei oder vier Felder vorwärts bewegt, wenn du den Befehl „Vorwärtsbewegung: 3 Felder“ programmiert hast. Die Optionskarte hat keine Auswirkung auf die Programmnummer der entsprechenden Programmierkarte.

Beispiel:



Ohne „Vierter Gang“



Mit „Vierter Gang“



### Rückwärtsbeschleunigung



Du kannst wählen, ob sich dein Roboter ein oder zwei Felder rückwärts bewegt, wenn du den Befehl „Rückwärtsbewegung: 1 Feld“ programmiert hast. Die Optionskarte hat keine Auswirkung auf die Programmnummer der entsprechenden Programmierkarte.

Beispiel:



Ohne „Rückwärtsbeschleunigung“



Mit „Rückwärtsbeschleunigung“



### Mechanischer Arm



Wenn ein Programmschritt beendet ist und dein Roboter auf einem der vier angrenzenden Felder eines Checkpoints steht, kann er mit seinem **mechanischen Arm** diesen Checkpoint berühren und damit ein Teilziel der RoboRally erfüllen. Diagonale Felder gelten nicht als angrenzend. Eine Wand blockiert den Arm, ein auf dem Checkpoint stehender Roboter nicht. Der **mechanische Arm** kann nur den Checkpoint in seiner Eigenschaft als Teilziel der RoboRally erreichen, zur Reparatur oder zur Aufnahme einer Optionskarte ist er nicht einsetzbar. Erreicht der **mechanische Arm** den letzten Checkpoint, hat der Roboter die RoboRally erfolgreich beendet.

### Rammbock

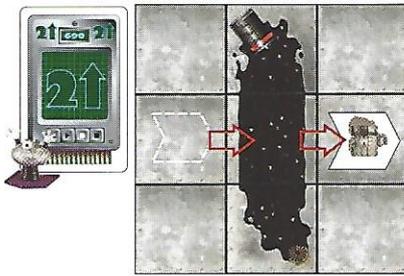


Wenn dein Roboter einen anderen Roboter schiebt, fügt er ihm gleichzeitig einen Schaden zu, selbst wenn der betroffene Roboter nicht bewegt werden kann. Der **Rammbock** ist immer aktiv.

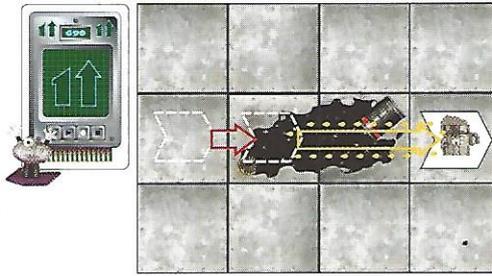
## Durch neue Felder auf den Spielplänen werden die Bewegungen der Roboter beeinflusst.

### Neue Felder: Roboter bewegt sich auf eine Öllache

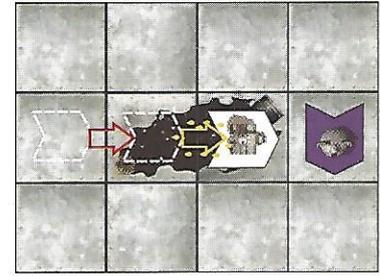
Beendet ein Roboter seine Bewegung auf einem Feld mit einer Öllache, dann rutscht er solange in seiner Bewegungsrichtung weiter, bis er ein Feld ohne Öl erreicht, oder vor einer Wand beziehungsweise vor einem anderen Roboter, der sich nicht auf einer Öllache befindet, stehen bleibt. Eine Öllache verursacht keinen Schaden.



**Beispiel 1:** Ein Roboter zieht über eine Öllache hinweg (keine Auswirkung).

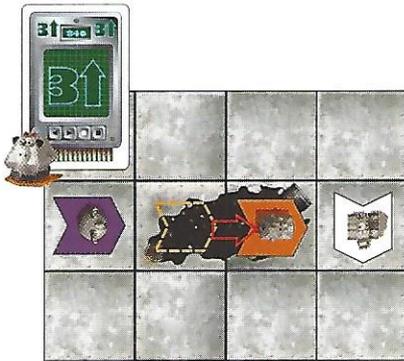


**Beispiel 2a:** Ein Roboter bleibt auf einer Öllache stehen. Er rutscht auf der Öllache weiter, bis er auf einem Feld ohne Öllache zum Stehen kommt.

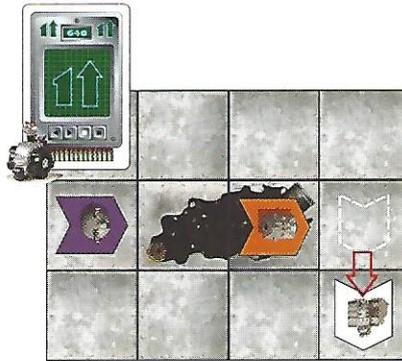


**Beispiel 2b:** Ein Roboter bleibt auf einer Öllache stehen. Er rutscht auf der Öllache weiter, bis er von einem anderen Roboter blockiert wird.

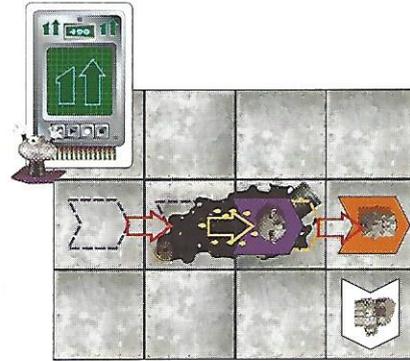
Ein rutschender Roboter kann einen anderen Roboter schieben, wenn sich beide auf derselben Öllache befinden. Beide rutschen solange auf der Öllache, bis der vordere Roboter auf einem Feld ohne Öl, vor einer Wand oder vor einem weiteren Roboter zum Stehen kommt.



**Beispiel 3a:** Der orangene Roboter will 3 Felder vorziehen (Programmnr.: 840). Er wird jedoch von dem weißen Roboter blockiert.



**Beispiel 3b:** Der weiße Roboter zieht ein Feld vorwärts (Programmnr.: 640).



**Beispiel 3c:** Der violette Roboter zieht 1 Feld vor (Programmnr.: 490) und bleibt auf der Öllache stehen. Er rutscht weiter und schiebt gleichzeitig den orangenen Roboter.

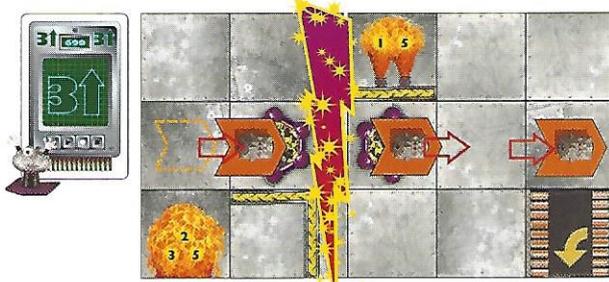
**Achtung:** Ein Roboter rutscht nicht, solange er in Bewegung ist. Erst wenn er seine Bewegung beendet (bremst), gerät er auf einer Öllache ins Rutschen.

Beginnt ein Roboter seine Bewegung auf einer Öllache, dann bewegt er sich ein Feld weniger weit, als auf der Programmierkarte angegeben. Ein Roboter, der beispielsweise den Befehl „Vorwärtsbewegung: 3 Felder“ erhalten hat, bewegt sich nur zwei Felder weiter. Ein Roboter, der beispielsweise die Befehle „Vorwärtsbewegung: 1 Feld“ oder „Rückwärtsbewegung: 1 Feld“ erhalten hat, bleibt auf der Stelle stehen. Ein Roboter kann sich auf Öllachen ganz normal drehen. Öllachen haben auf Drehbefehle keine Auswirkungen.

### Neue Felder: Roboter bewegt sich auf ein Portal

Portale schicken Roboter von einem Portalfeld zum anderen gleichfarbigen Portalfeld. Ein Roboter, der innerhalb einer Bewegung über ein Portalfeld hinweg zieht, setzt seine Bewegung auf dem anderen gleichfarbigen Portalfeld fort. Beide Portalfelder gelten als ein Feld. Sobald ein Roboter ein Portalfeld betritt, wechselt er sofort auf das andere Portalfeld gleicher Farbe.

**Beispiel:**



Der orangene Roboter zieht über das violette Portal. Er wechselt sofort auf das zweite violette Portal und führt dort seine Bewegung weiter.

Es gibt:



Violette Portale (auf Plan G)



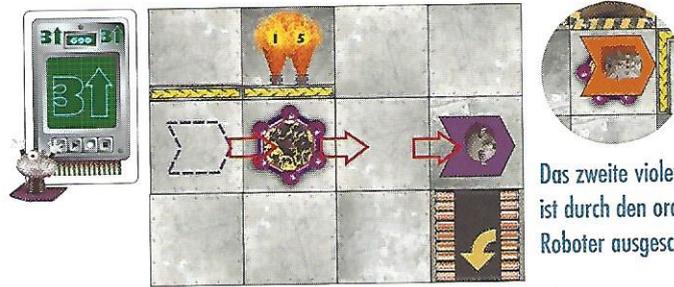
Grüne Portale (auf Plan G)



Blaue Portale (als neue Fabrik-elemente)

Beendet ein Roboter seine Bewegung auf einem Portalfeld, wechselt er auf das andere gleichfarbige Portalfeld. Steht ein Roboter auf einem Portalfeld, dann sind sofort beide Portale der gleichen Farbe ausgeschaltet. Ausgeschaltete Portale sind normale Felder. Andere Roboter können über ein solches Portalfeld hinwegziehen oder sich darauf drehen, als wäre es ein normales Feld.

Beispiel:



### Neue Felder: Roboter bewegt sich in einen Brenner hinein

Die Brenner sind Fabrikelemente. Sie können einem Roboter während seiner Bewegung **und** in der Phase, in der die Fabrikelemente in Aktion treten, Schaden zufügen. Die Brenner fügen den Robotern nur in bestimmten Programmschritten, die als Zahl auf ihnen angegeben sind, Schaden zu. Bewegt sich ein Roboter auf ein Feld mit einem aktiven Brenner oder bewegt sich ein Roboter über ein Feld mit einem aktiven Brenner hinweg, dann erhält der Roboter einen Schaden.

Beispiele:

a) Während des 3. Programmschritts



b) Während des 3. Programmschritts



Ein Roboter erhält auch einen Schaden, wenn er ein Feld eines aktiven Brenners nicht verlässt.

Beispiele:

a) Während des 2. Programmschritts



b) Während des 3. Programmschritts



**Achtung:** Ein Brenner kann einen Roboter in seiner Bewegung **und** in der Phase, in der die Fabrikelemente in Aktion treten, Schaden zufügen.

### Neue Felder: Roboter bewegt sich durch eine Schwingtür

Schwingtüren können Roboter nur in bestimmten Programmschritten hindurchlassen. Türen sind immer nur in den Programmschritten geöffnet, die als Zahl auf ihnen angegeben sind. Roboter können sich durch geöffnete Türen bewegen oder hindurchgeschoben werden. Laserstrahlen gehen ebenfalls durch geöffnete Türen. Ist eine Schwingtür geschlossen, verhält sie sich wie eine Wand.

Beispiel:

a) Während des 2. Programmschritts



b) Während des 3. Programmschritts



## b) Fabrikelemente treten in Aktion

Die Reihenfolge, in der Fabrikelemente in Aktion treten, bleibt bestehen. Mit einer Ausnahme: Brenner treten direkt nach den Lasern in Aktion.

### Pressen



Steht ein Roboter auf einem Feld mit einer Presse, so wird er zerstört, wenn die Presse aktiv ist. Die Presse ist in den als Zahlen angegebenen Programmschritten aktiv. Ist auf der Presse keine Zahl angegeben, ist die Presse immer aktiv.

### Brenner



Ist ein Brenner aktiv und auf einem Feld eines Brenners steht ein Roboter, dann erhält der Roboter, wenn die Fabrikelemente in Aktion treten, einen Schaden. Das bedeutet: ein Brenner kann einem Roboter in einem Programmschritt zwei Schäden zufügen (siehe auch vorherige Seite).

**Durch die Optionskarten werden die Auswirkungen bestimmter Fabrikelemente und des Roboterlasers verändert.**

### Expressbänder, Förderbänder und Zahnräder



#### Kreisestabilisator

Wann immer du es möchtest, wird dein Roboter nicht auf Kurven von Express- und Förderbändern und auf Zahnrädern gedreht. Der Roboter wird jedoch von Express- und Förderbändern transportiert.

### Veränderungen am Laser der Roboter

Es gibt Optionskarten, die die Auswirkungen des Roboterlasers verändern. Die Spieler, die im Besitz der folgenden Optionskarten sind, müssen diese auch benutzen.



#### Doppellaser

Ab sofort fügt der Laser deines Roboters einem anderen Roboter zwei Schäden statt einem zu. Diese Karte kann auch zusammen mit der Karte **Feuer Kontrolle** und/oder mit der Karte **Hochleistungslaser** benutzt werden.



#### Zielkontrolle

Wenn du einem Roboter einen Schaden zufügst, musst du bestimmen, ob du dem Mitspieler eine bestimmte Programmierkarte blockierst, oder eine Optionskarte aus seinem Besitz zerstörst, die er sofort auf den Ablagestapel legen muss.

Diese Karte kann auch zusammen mit der Karte **Doppellaser** und/oder mit der Karte **Hochleistungslaser** benutzt werden.



#### Hochleistungslaser

Der Laser deines Roboters kann durch **eine** Wand und durch **einen** Roboter schießen, um ein Ziel zu treffen. Wenn der Laser durch einen Roboter schießt, erhält dieser Roboter auch einen Schaden. Diese Karte kann auch zusammen mit der Karte **Feuer Kontrolle** und/oder mit der Karte **Doppellaser** benutzt werden.

Beispiel:



#### Hecklaser

Zusätzlich zu deinem normalen Laser, verfügt dein Roboter auch über einen Hecklaser. Ab sofort schießt dein Roboter gleichzeitig nach vorne **und** nach hinten.

Hat ein Roboter beispielsweise die Möglichkeit, sowohl auf Roboter, die direkt vor als auch hinter ihm stehen, zu schießen, erhalten beide Roboter einen Schaden.



Mit den folgenden Optionskarten erhalten die Roboter zusätzliche Module, mit denen sie andere Roboter beeinflussen oder Schaden zufügen können. Diese neuen Module sind in der Phase „Fabrikelemente treten in Aktion“ aktiv, in der auch die Laser der Roboter eingesetzt werden können. Ein Spieler muss entweder den Laser seines Roboters **oder** das neue Modul benutzen.



### Turbo-Blaster

Du hast die Möglichkeit, entweder deinen Laser oder den **Turbo-Blaster** zu benutzen. Der **Turbo-Blaster** fügt dem getroffenen Roboter einen Schaden zu und schiebt ihn zusätzlich ein Feld in Schussrichtung weiter. Wenn du diese Karte erhältst, musst du zusätzlich fünf Schadenspunkte auf die Karte legen. Jedesmal wenn der **Turbo-Blaster** benutzt wird, wird ein Schadenspunkt von der Karte genommen und dem Spieler des getroffenen Roboters übergeben. Wenn kein Schadenspunkt mehr auf der Karte liegt, wird sie abgelegt.



### Hochdruckstrahl

Du hast die Möglichkeit, entweder deinen Laser oder den **Hochdruckstrahl** zu benutzen. Der **Hochdruckstrahl** schiebt einen getroffenen Roboter ein Feld in Strahlrichtung, verursacht aber keinen Schaden.



### Fernsteuerung

Du hast die Möglichkeit, entweder deinen Laser oder die **Fernsteuerung** zu benutzen. Die **Fernsteuerung** kann innerhalb eines Programmablaufs nur einen Roboter erreichen, der maximal sechs Felder in gerader Richtung vor deinem Roboter steht. Diese Fähigkeit behält ihre Auswirkung auch durch Wände und durch andere Roboter.

#### Beispiel:



Der normale Laser des violetten Roboters könnte den orangenen Roboter nicht beschädigen, aber durch die Fernsteuerung werden die ursprünglichen Befehle des orangenen Roboters außer Betrieb gesetzt. Der weiße Roboter könnte ebenfalls außer Betrieb gesetzt werden, aber der Spieler des violetten Roboters hat sich für den orangenen Roboter entschieden.

Durch die **Fernsteuerung** gelten ab sofort bis zum Ende der Runde die Befehle deines Programms auch für den anderen Roboter. Trotz nun gleicher Programmnummern gelten die Befehle zuerst für deinen Roboter und danach für den ferngesteuerten Roboter.



### Zufallsgenerator

Du hast die Möglichkeit, entweder deinen Laser oder den **Zufallsgenerator** zu benutzen. Der **Zufallsgenerator** erlaubt es dir, den nächsten Befehl eines Roboters, den du mit deinem Laser getroffen hättest, mit der obersten Karte vom Programmierkartenstapel auszutauschen. Der **Zufallsgenerator** kann nicht im fünften Programmschritt benutzt werden.



### Traktorstrahl

Du hast die Möglichkeit, entweder deinen Laser oder den **Traktorstrahl** zu benutzen. Der **Traktorstrahl** zieht einen getroffenen Roboter ein Feld in Richtung deines Roboters, ohne ihn zu beschädigen. Der **Traktorstrahl** darf nicht benutzt werden, wenn der betroffene Roboter auf einem der vier benachbarten Felder steht.

## Schaden

Ein Spieler kann verhindern, dass er einen Schadenspunkt erhält, indem er sofort eine beliebige Optionskarte aus seinem Besitz abgibt. Würde er mehrere Schadenspunkte auf einmal erhalten, dürfte er auch mehrere Optionskarten abgeben. Der betreffende Spieler muss diese Entscheidung in dem Moment treffen, in dem sein Roboter den Schaden erhält. Durch die folgenden Optionskarten können Schäden verhindert werden, ohne dass der Spieler diese Karten abgeben muss.





### Schutzhaut

Dein Roboter ist mit einer **Schutzhaut** versehen, die drei Schäden verhindert. Wird dein Roboter beschädigt, werden die Schadenspunkte, die du erhältst, auf diese Karte gelegt. Diese Karte musst du wieder abgeben, wenn auf ihr drei Schadenspunkte liegen. Die Schadenspunkte auf dieser Optionskarte zählen nicht als Abzug beim Austeilen der Programmierkarten.



### Schutzschilde

Während du deinen Roboter **abgeschaltet** hast, ist er auf allen vier Seiten von je einem **Schutzschild** gesichert. Jedes der vier **Schutzschilde** verhindert pro Programmschritt einen Schaden auf seiner Seite. Wird der Roboter wieder eingeschaltet, verschwinden die **Schutzschilde**.

## IV. Abschluss der Runde

### Reparatur oder Optionskarte?

Steht ein Roboter am Ende der Runde auf einem Reparaturplatz mit zwei Schraubenschlüsseln, muss sich der betreffende Spieler entscheiden, entweder bis zu zwei Schadenspunkte abzugeben oder die oberste Optionskarte vom Stapel zu ziehen.

Zieht er eine Optionskarte, muss er sie laut vorlesen und offen vor sich ablegen. Ein Spieler darf höchstens drei Optionskarten auf einmal besitzen. Erhält er eine vierte Karte, muss er sich sofort entscheiden, welche Optionskarte er auf dem Ablagestapel ablegt. Wird ein Roboter zerstört, muss der Spieler eine Optionskarte seiner Wahl abgeben.

### Checkpoint erreicht

Überquert ein Roboter den nächsthöheren Checkpoint oder ist er darauf stehen geblieben, hat er ein Teilziel erreicht. Zusätzlich muss der Spieler seine Sicherheitskopie versetzen. Er darf, wenn er auf dem Checkpoint stehen geblieben ist, auch einen Schaden reparieren.

### Einsetzen eines Roboterduplikats

Setzt ein Spieler ein Roboterduplikat ein, erhält er sofort zwei Schadenspunkte. Es sei denn, er besitzt die folgende Optionskarte:



### Duplikat de Luxe

Ist dein Roboter zerstört worden, dann erhältst du für dein neues Roboterduplikat keine zwei Schadenspunkte, wenn du diese Optionskarte abgibst.

### Abschalten eines Roboters

Ein Spieler muss seinen Roboter schneller abschalten, wenn er die folgende Optionskarte besitzt:



### Stromkreisunterbrecher

Jedes Mal wenn du am Ende einer Runde drei oder mehr Schadenspunkte besitzt, musst du deinen Roboter sofort für die folgende Runde abschalten. Das Ankündigen, den Roboter abzuschalten, entfällt durch diese Optionskarte. Während des Abschaltens ist der Roboter vor Schaden geschützt.

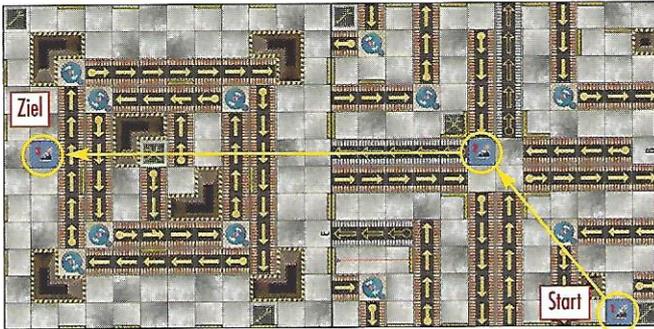
# SPILENDE

RoboRally ist zu Ende, wenn der erste Roboter das Feld mit dem letzten Checkpoint erreicht hat.

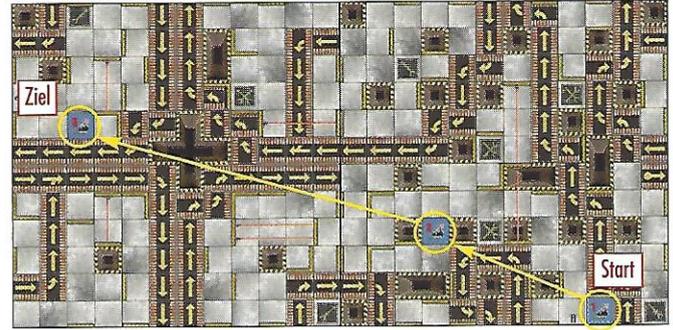


# VORSCHLÄGE FÜR RENNSTRECKEN

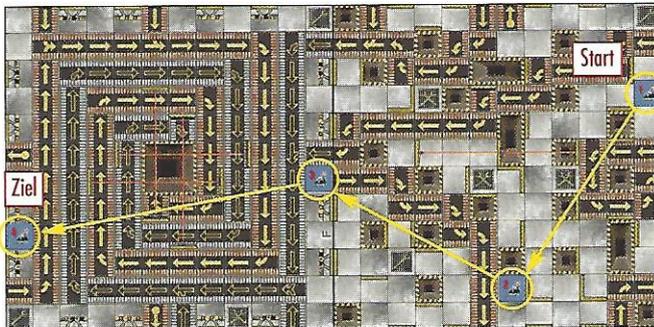
Dieses Kapitel enthält sechs Rennstrecken-Vorschläge für Anfänger und Profis. Jede Strecke hat Angaben über die empfohlene Spielerzahl, den Schwierigkeitsgrad und die ungefähre Spieldauer.



Spieler: 2 - 4 Schwierigkeitsgrad: leicht Spieldauer: ca. 60 Min.



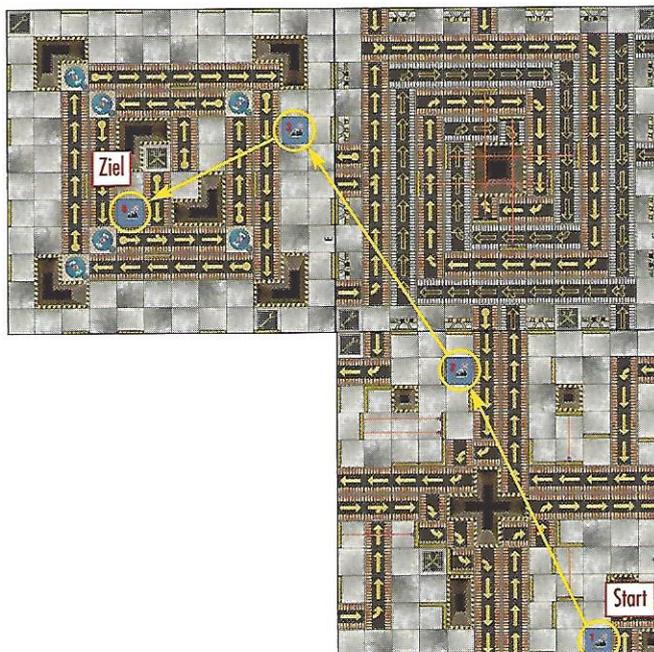
Spieler: 2 - 4 Schwierigkeitsgrad: mittel Spieldauer: ca. 60 Min.



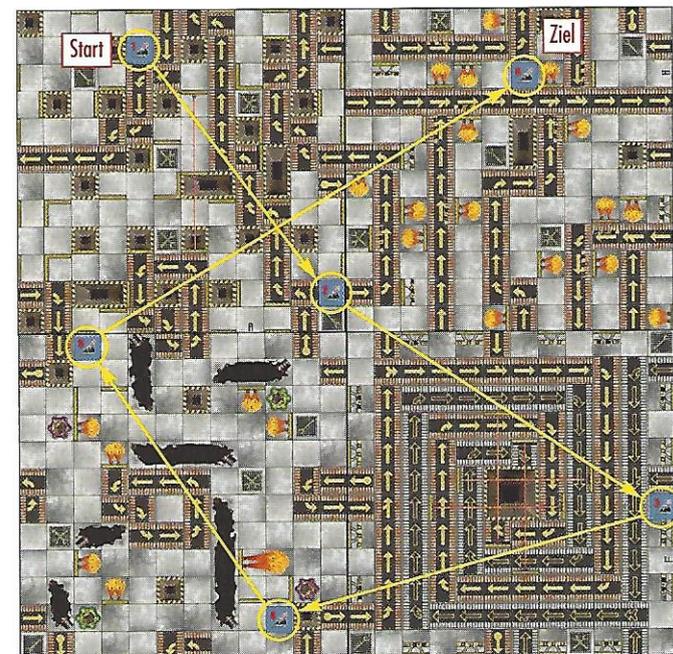
Spieler: 2 - 4 Schwierigkeitsgrad: mittel Spieldauer: ca. 90 Min.



Spieler: 2 - 4 Schwierigkeitsgrad: schwer Spieldauer: ca. 90 Min.



Spieler: 4 - 8 Schwierigkeitsgrad: mittel Spieldauer: ca. 120 Min.



Spieler: 4 - 8 Schwierigkeitsgrad: schwer Spieldauer: ca. 120 Min.

**Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:**

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
 Homepage: [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

