

# ROBO RALLY

DAS RASANTE RENNEN!

1

## SPIELANLEITUNG

<i>Inhalt</i>	<i>Seite</i>
SPIELIDEE .....	2
SPIELMATERIAL .....	2
SPIELVORBEREITUNG .....	3
SPIELABLAUF .....	4
I. Programmierkarten austeilen .....	4
II. Programmieren der Roboter .....	5
III. Programmablauf .....	6
a) Befehle ausführen .....	6
b) Fabrikelemente treten in Aktion .....	8
1. Expressbänder .....	8
2. Expressbänder und Förderbänder .....	8
3. Schieber .....	9
4. Zahnräder .....	9
5. Pressen .....	10
6. Laser .....	10
7. Sicherheitskopie .....	11
IV Abschluss der Runde .....	11
SPIELEND .....	12
VARIANTEN .....	12



## SPIELIDEE

RoboRally ist ein Wettlauf, bei dem jeder Spieler versucht, seinen Roboter als Erster über eine turbulente Rennstrecke zu manövrieren. Die zeitgleichen Bewegungen der Roboter bringen viel Spaß und so manches Chaos in das Rennen. Zusätzlich beeinflussen die Fabrikelemente das Renngeschehen. Gewinner ist derjenige, der alle Checkpoints in der richtigen Reihenfolge angesteuert hat und das Ziel als Erster erreicht.

84 Programmierkarten



## SPIELMATERIAL

4 Sicherheitskopien



6 Checkpoints



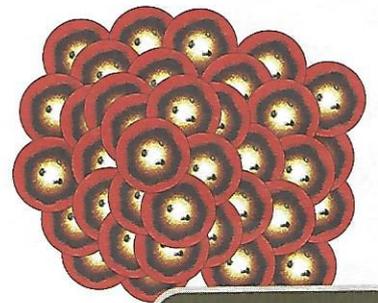
4 Programmierhilfen



4 Roboter



36 Schadenspunkte



4 Spielpläne (Die Pläne stellen Fabrikhallen dar.)

12 Lebenspunkte



## ÜBERSICHTSTAFEL

### 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. Der Roboter wird ebenfalls zerstört, wenn er sich über den Spielplanrand bewegt.
- Wand:** Eine Wand blockiert die Bewegung eines Roboters. Ein Roboter, der versucht eine Wand zu durchfahren, bleibt einfach stehen. Er nimmt dabei keinen Schaden. Trifft ein Laserstrahl auf eine Wand, wird die Wand zerstört. Aneinandergrenzende Wände zwischen zwei Spielplänen zählen als zwei Wände.



#### b) FABRIKELEMENTE TRETEN IN AKTION

Die Fabrikelemente werden in folgender Reihenfolge abgehandelt.

und 4 Übersichtstafeln

Übersicht eines Programmschrittes innerhalb des Programmablaufs:

Programmierschritt aufdecken und ausführen

Die Programmierkarten enthalten die Befehle des jeweiligen Programmschrittes. Die Programmiernummern bestimmen die Reihenfolge, in der die Befehle abgehandelt werden.

Die Roboter werden von Gruben und Wänden beeinflusst.

# SPIELVORBEREITUNG

## Spielplan auslegen

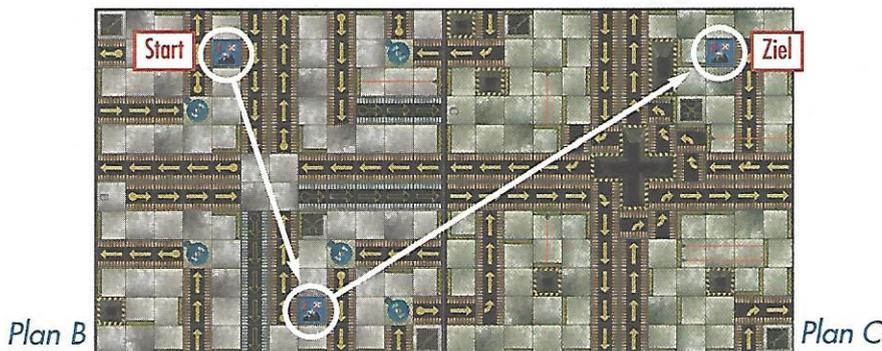
RoboRally kann mit beliebig vielen Spielplänen gespielt werden. Die Spieler entscheiden sich für einen, zwei, drei oder vier Pläne. Wird mit mehreren Plänen gespielt, legen die Spieler diese so zusammen, dass sie genau Seite an Seite aneinander passen und einen großen Spielplan ergeben. Welche Seiten sie aneinander legen ist beliebig.

## Rennstrecke festlegen

Die Rennstrecke kann aus zwei bis sechs Checkpoints bestehen. Checkpoints sind Teilziele, die die Roboter nacheinander ansteuern müssen. Auf den Checkpoints sind Zahlen abgebildet. Alle Roboter starten beim Checkpoint mit der Zahl 1, dann laufen sie jeweils zum Checkpoint mit der nächsthöheren Zahl. Das Ziel ist der Checkpoint mit der höchsten Zahl. Die Spieler entscheiden, mit wievielen Checkpoints gespielt werden soll, und verteilen die entsprechenden Checkpoints beliebig auf dem Spielplan. Die Checkpoints dürfen jedoch nur auf die folgenden sieben Felder gelegt werden:



Beispiel für eine Rennstrecke mit 2 Spielplänen und den Checkpoints 1 bis 3:



## Programmierkarten

Die Programmierkarten werden neben den Spielplan gelegt. Im späteren Verlauf des Spiels müssen die Spieler anhand dieser Karten ihre Roboter programmieren.

## Schadenspunkte

Die Roboter können während des Rennens beschädigt werden. Dies wird durch Schadenspunkte angezeigt. Die Schadenspunkte werden neben den Spielplan gelegt.

## Spielermaterial

Jeder Spieler erhält einen *Roboter*, eine *Programmierhilfe*, eine *Sicherheitskopie* der gleichen Farbe, drei *Lebenspunkte* und eine *Übersichtstafel*. Der Roboter wird auf dem Spielplan von Start bis Ziel gezogen. Zu Beginn des Spiels befinden sich die Roboter noch außerhalb des Spielplans. Die Programmierhilfe erleichtert das Programmieren des Roboters. Die Sicherheitskopie wird im Laufe des Spiels auf Checkpoints und Reparaturfelder gelegt. Wird der Roboter des Spielers zerstört, so kann der Spieler für einen Lebenspunkt ein Duplikat seines Roboters am Standort der Sicherheitskopie einsetzen. Die Übersichtstafel gibt einen Überblick über die Fabrikelemente und den Programmablauf.

### Tipps für Anfänger:

- Spielen Sie jeweils nach dem Lesen eines Abschnittes die erläuterten Regeln sofort durch, bevor Sie den nächsten Abschnitt lesen.
- Für die ersten Rennen mit RoboRally sollten die Pläne mit den Buchstaben „B“ und „C“ ausgewählt werden. Sie sind etwas einfacher, als die Pläne „A“ und „D“.
- Anfänger sollten die Checkpoints auf Felder legen, die keine Wände besitzen.
- Je mehr Spielpläne und Checkpoints benutzt werden, desto länger und schwieriger ist eine Rally.



Checkpoint 1  
= START

### Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels:

1 Roboter



1 Programmierhilfe



1 Sicherheitskopie



3 Lebenspunkte



+ 1 Übersichtstafel

# SPIELABLAUF

RoboRally wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus:

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

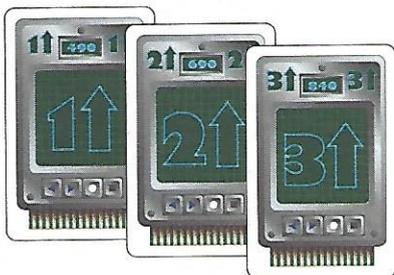
## I. Programmierkarten austeilen

Der älteste Spieler mischt alle Programmierkarten und verteilt an jeden Spieler verdeckt neun Karten auf die Hand. In den folgenden Runden wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.

**Erhält ein Spieler nur Programmierkarten mit Drehbefehlen, dann zeigt er die Karten seinen Mitspielern und legt sie beiseite. Er erhält danach neun neue Karten ausgeteilt.**

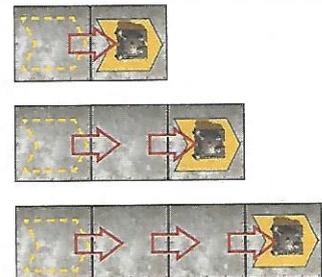
Ab der zweiten Runde verteilt der Kartengeber an jeden Spieler nur so viele Karten, wie es der Schaden seines Roboters zulässt (siehe *Tabelle Schaden*, Seite 10).

Die Karten zeigen unterschiedliche Befehle, durch die die Roboter gesteuert werden:



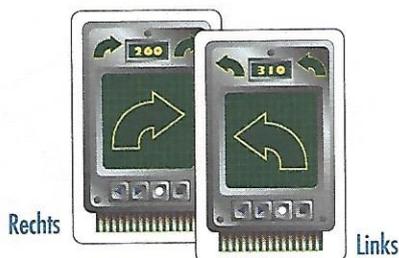
### Vorwärtsbewegung

Mit diesen Karten bewegt sich der Roboter ein, zwei bzw. drei Felder vorwärts.



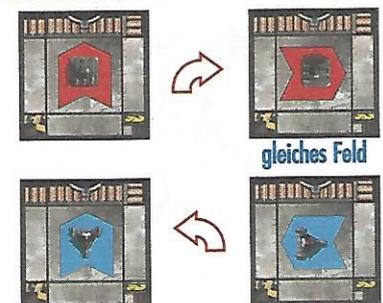
### Rückwärtsbewegung

Mit dieser Karte bewegt sich der Roboter genau ein Feld rückwärts.



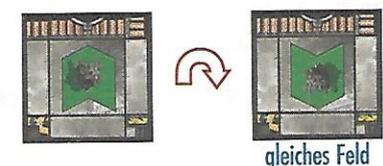
### Vierteldrehung

Mit diesen Karten dreht sich der Roboter **auf seinem Feld** um eine Vierteldrehung (90°) nach links (gegen den Uhrzeigersinn) oder rechts (mit dem Uhrzeigersinn).



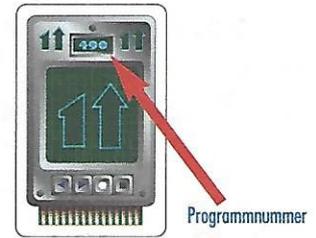
### Halbe Drehung

Mit dieser Karte dreht sich der Roboter **auf seinem Feld** um eine halbe Drehung (180°).



## Programmnummer

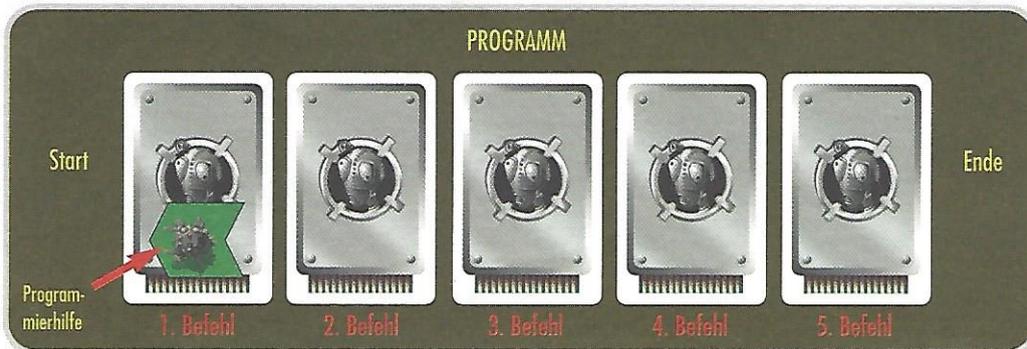
Jede Programmierkarte besitzt eine Programmnummer. Sie gibt die Reihenfolge an, in der die Spieler ihre Roboter bewegen dürfen. Beispielsweise hat ein Roboter, der von einer Karte mit der Programmnummer „200“ bewegt werden soll, Vorzug vor einem Roboter, mit einer Karte der Nummer „180“.



## II. Programmieren der Roboter

Mit den Programmierkarten, die jeder Spieler zu Beginn einer Runde erhalten hat, muss er nun ein Programm aus genau fünf Karten erstellen. Dieses Programm steuert den Roboter auf dem Spielplan.

Jeder Spieler wählt aus seinen Programmierkarten fünf Karten aus und legt sie verdeckt von links nach rechts vor sich ab. Diese Reihenfolge bestimmt die Befehlsfolge des Programms. Der erste Befehl ist die Karte ganz links, der fünfte Befehl ist die Karte ganz rechts.



Als Zeichen, dass ein Spieler seine Programmierung abgeschlossen hat, legt er die nicht benutzten restlichen Karten auf den Stapel der nicht ausgeteilten Programmierkarten zurück und seine Programmierhilfe auf den ersten Befehl. Sobald ein Spieler seine Programmierung abgeschlossen hat, darf er sie nicht mehr verändern.

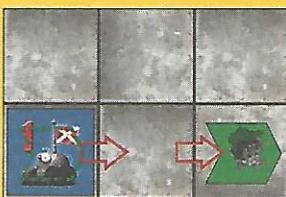
**Die erste Karte in der ersten Runde muss ein Befehl sein, mit dem sich der Roboter vorwärts oder rückwärts bewegt.**

### Tipps:

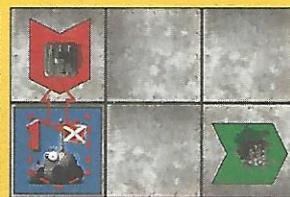
- Einen kurzen Überblick über die Auswirkungen der Spielplanfelder vermittelt die Übersichtstafel eines Spielers.
- Mit ihrer Programmierhilfe können sich Anfänger die Programmierung erleichtern, indem sie mit ihr die geplanten Befehle vor sich auf dem Tisch (nicht auf dem Spielplan!) ausprobieren.
- Bei erfahrenen Spielern ist es hilfreich, für das Programmieren ein Zeitlimit einzuführen (z.B. eine Minute).

### START!

**Alle Roboter beginnen das Rennen auf Checkpoint 1. Vor dem ersten Befehl eines Spielers, setzt dieser seinen Roboter auf den Checkpoint 1. Dabei darf er die Richtung, in der sein Roboter steht, frei wählen.**



Befehl Spieler Grün: Sein Roboter zieht zwei Felder vorwärts



Befehl Spieler Rot: Sein Roboter zieht ein Feld rückwärts

### III. Programmablauf

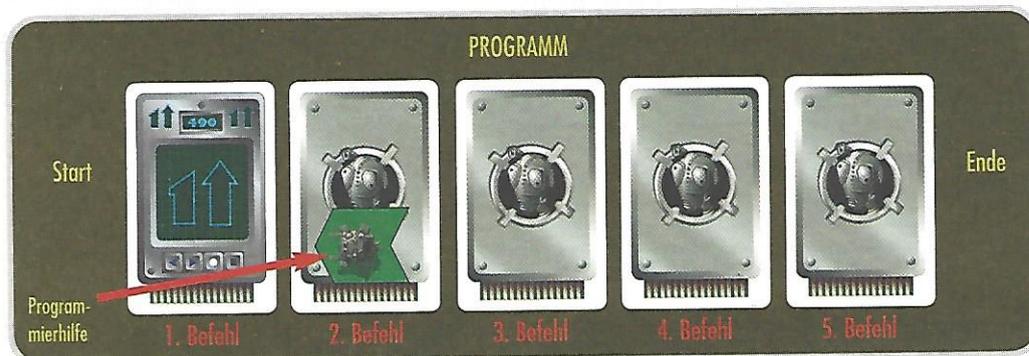
Während des Programmablaufs werden die Roboter durch die Befehle auf den Programmierkarten bewegt und durch Fabrikelemente beeinflusst.

**Der Programmablauf besteht aus fünf Programmschritten:**

- 1. Programmschritt:** a) Erste Karte aufdecken und Befehl 1 ausführen  
b) Fabrikelemente treten in Aktion
- 2. Programmschritt:** a) Zweite Karte aufdecken und Befehl 2 ausführen  
b) Fabrikelemente treten in Aktion
- 3. Programmschritt:** a) Dritte Karte aufdecken und Befehl 3 ausführen  
b) Fabrikelemente treten in Aktion
- 4. Programmschritt:** a) Vierte Karte aufdecken und Befehl 4 ausführen  
b) Fabrikelemente treten in Aktion
- 5. Programmschritt:** a) Fünfte Karte aufdecken und Befehl 5 ausführen  
b) Fabrikelemente treten in Aktion

#### a) Befehle ausführen

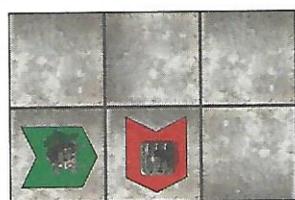
Jeder Spieler deckt die erste Programmierkarte seines Programms auf und legt seine Programmierhilfe auf die Karte rechts daneben. Jetzt wird der erste Befehl **aller** Spieler abgehandelt.



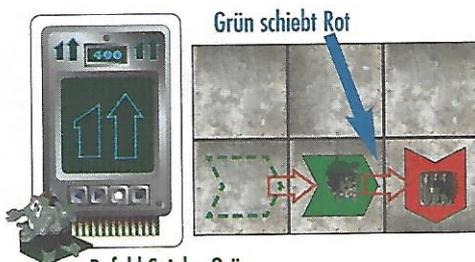
Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Programmnummer aufgedeckt hat, führt seinen Befehl als Erster aus. Die anderen Spieler folgen in der absteigenden Reihenfolge der Programmnummern. Der Roboter bewegt sich entsprechend des ausgespielten Befehls. Ein Befehl **muss** ausgeführt werden.

#### Roboter schiebt Roboter

Auf jedem Feld darf nur ein Roboter stehen. Bewegt sich ein Roboter auf ein Feld, auf dem sich bereits ein anderer Roboter befindet, darf er ihn weder überholen, noch überspringen. Er schiebt ihn vor sich her, egal in welche Richtung der andere Roboter zeigt.



Ausgangssituation



Befehl Spieler Grün



Befehl Spieler Rot

Rot (Programmnr.:430) zieht nach Grün (Programmnr.:490)

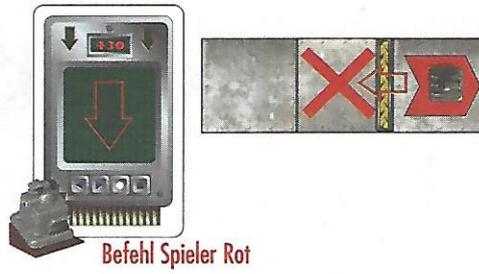


## Roboter stößt gegen eine Wand

Stößt ein Roboter gegen eine Wand, so blockiert diese seine Bewegung und er bleibt davor stehen. Der Befehl wird nicht vollständig ausgeführt. Dies gilt gleichermaßen für die Vorwärts- und die Rückwärtsbewegung.



Befehl Spieler Grün

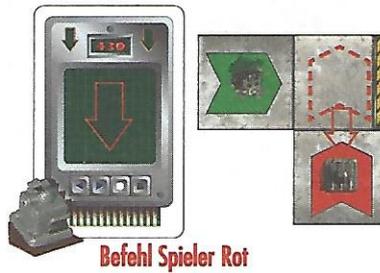


Befehl Spieler Rot

Beide Roboter können sich wegen der Wand nicht auf die angesteuerten Felder bewegen.



Befehl Spieler Grün



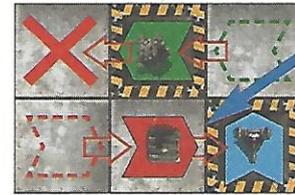
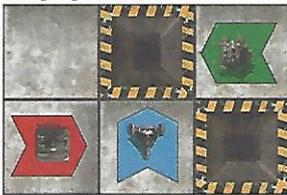
Befehl Spieler Rot

Grün (Programmnr.: 490) bleibt auf seiner Ausgangsposition stehen, weil Rot wegen der Wand nicht geschoben werden kann. Danach führt Rot (Programmnr.: 430) seinen Befehl aus.

## Roboter fällt in eine Grube

Fällt ein Roboter in eine Grube, dann wird er durch den tiefen Fall vollständig zerstört (siehe *Wie geht's weiter?*, S.11). Ein Roboter kann nicht über eine Grube ziehen.

Ausgangssituation

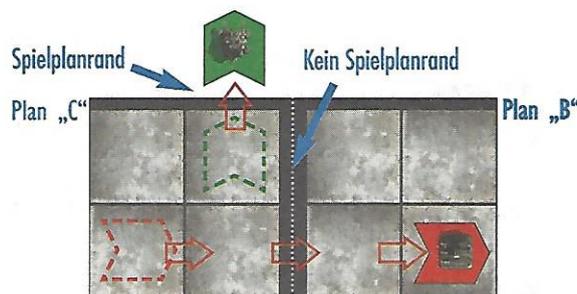


Rot schiebt Blau

Grün bewegt sich vorwärts in eine Grube. Rot bewegt sich ein Feld vorwärts und schiebt dabei Blau in eine Grube. Der Befehl von Blau wird nicht mehr ausgeführt.

## Roboter bewegt sich vom Spielplan

Ein Roboter ist ebenfalls zerstört, wenn er sich über den Spielplanrand hinaus bewegt (siehe *Wie geht's weiter?*, S.11). Als Spielplanrand gelten nicht zwei nebeneinanderliegende Spielpläne.



Rot (Programmnr.: 840) zieht drei Felder nach vorn und wird durch die aneinanderliegenden Pläne nicht beeinflusst. Grün (Programmnr.: 490) zieht über den Spielplanrand hinaus und ist zerstört.

## b) Fabrikelemente treten in Aktion

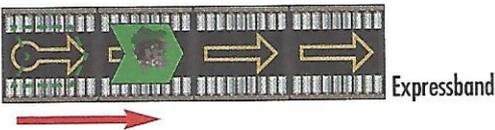
Hat jeder Spieler seinen Roboter entsprechend seiner Programmierkarte bewegt, werden nun die Roboter in der folgenden Reihenfolge von Fabrikelementen beeinflusst. Dazu muss der Roboter auf dem entsprechenden Fabrikelement stehen. Gleiche Fabrikelemente treten gleichzeitig in Aktion.

### Reihenfolge, in der Fabrikelemente in Aktion treten:

1. **Expressbänder transportieren Roboter ein Feld weiter.**
2. **Expressbänder transportieren Roboter ein zweites Feld weiter. Förderbänder transportieren Roboter ein Feld weiter.**
3. **Schieber schieben Roboter auf ein benachbartes Feld.**
4. **Zahnräder drehen Roboter um eine Vierteldrehung (90°) nach links oder rechts.**
5. **Pressen zerstören Roboter.**
6. **Laser fügen Robotern Schäden zu.**
7. **Checkpoints und Reparaturfelder erhalten die Sicherheitskopie eines Roboters.**

## 1. Expressbänder

Expressbänder transportieren Roboter ein Feld in Pfeilrichtung.



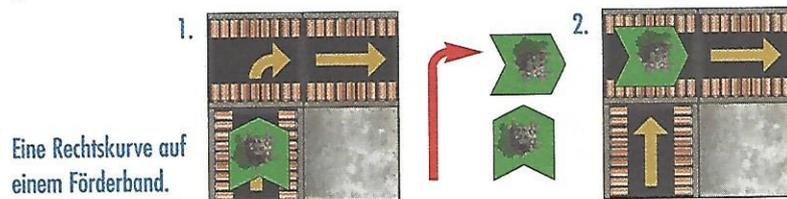
## 2. Expressbänder und Förderbänder

Steht der Roboter noch immer auf einem Expressband wird er ein zweites Feld in Pfeilrichtung transportiert. Gleichzeitig transportieren Förderbänder Roboter ein Feld in Pfeilrichtung.

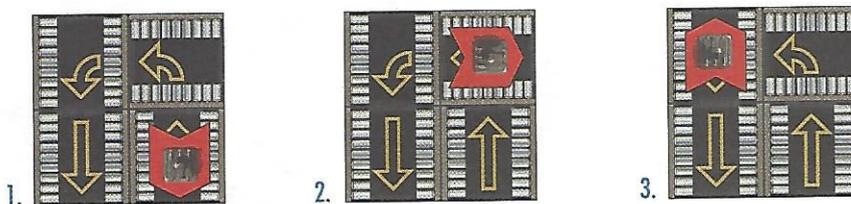


## Kurven auf Express- und Förderbändern

Ist das Feld, auf das ein Roboter von einem Express- oder Förderband transportiert wird eine Kurve, wird der Roboter auf der Kurve zusätzlich um eine Vierteldrehung (90°) in Pfeilrichtung (mit oder gegen den Uhrzeigersinn) gedreht.



Eine Rechtskurve auf einem Förderband.

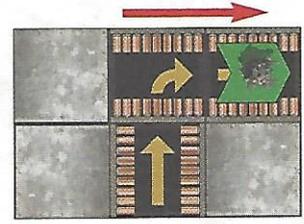
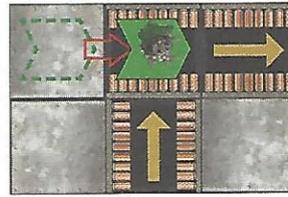


Zwei Linkskurven auf einem Expressband: Rot wird auf die erste Kurve transportiert und gegen den Uhrzeigersinn in Pfeilrichtung gedreht. Danach wird Rot ein zweites Feld transportiert und nochmals gegen den Uhrzeigersinn gedreht.



Kurven auf Expressbändern verhalten sich identisch, wie Kurven auf Förderbändern.

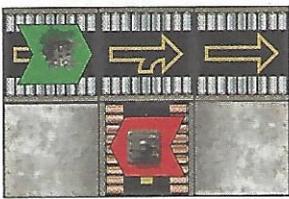
Kommt ein Roboter durch die **eigene Bewegung** auf eine Kurve, wird der Roboter **nicht gedreht**, sondern lediglich vorwärts bewegt. Wird ein Roboter durch einen anderen Roboter auf eine Kurve geschoben, wird er ebenfalls nur weiterbewegt und nicht gedreht.



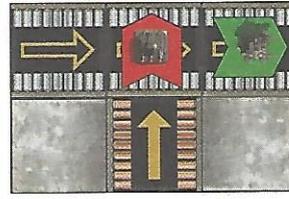
Der Roboter bewegt sich durch die Programmierkarte auf die Kurve. Danach bewegt sich das Förderband und transportiert den Roboter ein Feld weiter, ohne ihn zu drehen.

### Kreuzungen auf Express- und Förderbändern

Eine Kreuzung ist eine Mischung aus einem geraden Teil und einer Kurve. Wird ein Roboter von der Seite auf eine Kreuzung transportiert, verhält sie sich wie eine Kurve, sonst wie ein gerades Teil.



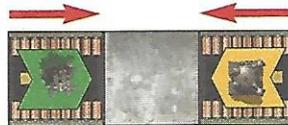
Grün wird durch ein Expressband geradeaus auf die Kreuzung transportiert und nicht gedreht. Danach wird Grün ein zweites Feld weiter transportiert. Gleichzeitig wird Rot von einem Förderband von der Seite auf die Kreuzung transportiert und gedreht.



-  Einfache Kreuzung eines Expressbandes
-  Doppelte Kreuzung eines Förderbandes

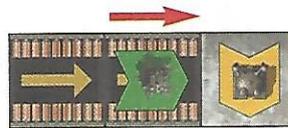
### Pattsituationen

Werden mehrere Roboter durch Förder- oder Expressbänder auf dasselbe Feld bewegt, bleiben sie stehen.



Die Förderbänder wollen beide Roboter auf dasselbe Feld transportieren. Keiner der beiden Roboter wird bewegt.

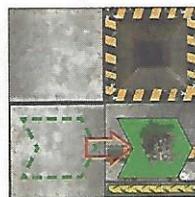
Roboter, die durch ein Förder- oder Expressband transportiert werden, schieben niemals andere Roboter.



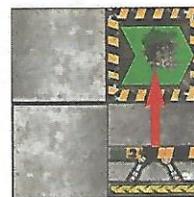
Gelb steht auf einem Feld am Ende eines Förderbandes. Grün wird durch Gelb blockiert.

### 3. Schieber

Ein Roboter wird von einem Schieber auf ein benachbartes Feld geschoben, wenn dieser aktiv ist. Schieber sind immer nur in den Programmschritten aktiv, die als Zahl auf ihnen angegeben sind.



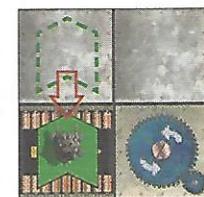
Der Schieber schiebt im **2.** Programmschritt den Roboter in die Grube.



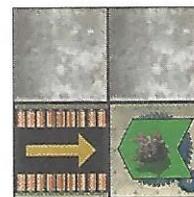
-  Schieber (aktiv im 2. Programmschritt)

### 4. Zahnräder

Ein Roboter, der auf einem Zahnrad steht, wird um eine Vierteldrehung (90°) in Pfeilrichtung gedreht.



Das Förderband transportiert den Roboter auf das Zahnrad, das ihn um 90° nach links dreht.

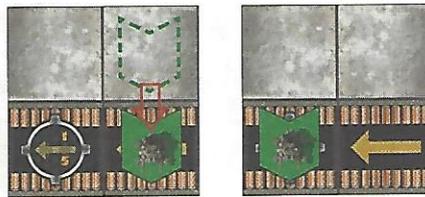


-  Zahnrad dreht sich um 90° nach links
-  Zahnrad dreht sich um 90° nach rechts



## 5. Pressen

Steht ein Roboter auf einem Feld mit einer Presse, so wird er zerstört, wenn die Presse aktiv ist (siehe *Wie geht's weiter?*, S.11). Die Presse ist in den als Zahlen angegebenen Programmschritten aktiv.



Das Förderband transportiert den Roboter auf die Presse, die ihn im 1. oder 5. Programmschritt zerstört.



## 6. Laser

Roboter, die auf einem Feld stehen, das von einem Laserstrahl durchkreuzt wird, werden von diesem getroffen. Der Spieler erhält pro Laser sofort einen Schadenspunkt. Ein Laserstrahl wird von Wänden und Robotern blockiert. Dahinterstehende Roboter erhalten keinen Schaden. Ein Roboter kann gefahrlos durch einen Laserstrahl ziehen, solange er das Feld verlassen hat, bevor der Laser aktiv wird.



Der gelbe Roboter wird vom Laserstrahl getroffen.



Der Laserstrahl wird von der Wand blockiert.



Der blaue Roboter wird vom Laserstrahl getroffen. Der gelbe Roboter wird nicht getroffen!



## Schaden

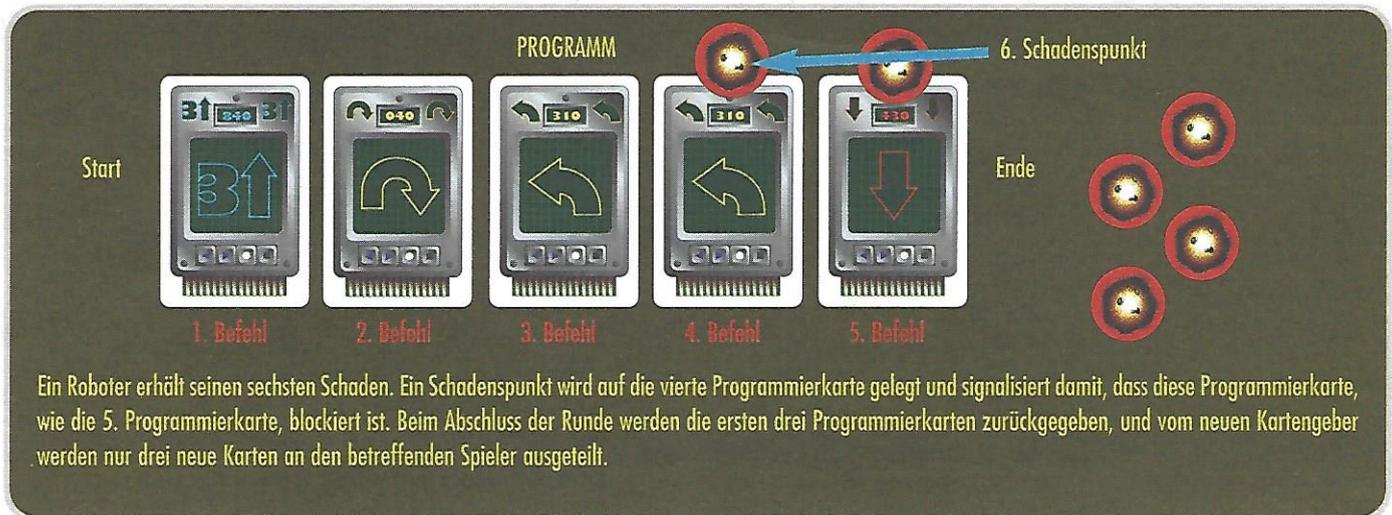
Jedes Mal, wenn ein Roboter von einem Laserstrahl getroffen wird, erhält er einen Schaden. Der betreffende Spieler bekommt einen Schadenspunkt.

Jeder Schaden, den ein Roboter erhält, reduziert seinen Speicherplatz. Das heißt, die Spieler von beschädigten Robotern erhalten weniger Programmierkarten als Spieler von unbeschädigten Robotern. Für jeden Schadenspunkt, den ein Spieler besitzt, bekommt er eine Programmierkarte weniger ausgeteilt.

Schadenspunkte	Der betreffende Spieler
0	erhält 9 Programmierkarten.
1	erhält 8 Programmierkarten.
2	erhält 7 Programmierkarten.
3	erhält 6 Programmierkarten.
4	erhält 5 Programmierkarten.
5	erhält 4 Programmierkarten, der 5. Befehl ist blockiert.
6	erhält 3 Programmierkarten, die Befehle 4 und 5 sind blockiert.
7	erhält 2 Programmierkarten, die Befehle 3, 4 und 5 sind blockiert.
8	erhält 1 Programmierkarte, die Befehle 2, 3, 4 und 5 sind blockiert.
9	erhält 0 Programmierkarten, alle Befehle sind blockiert.
10	erhält 0 Programmierkarten, der Roboter ist zerstört.

## Speicherplatz eines Roboters

Ab dem fünften Schadenspunkt, den ein Spieler erhält, wird sein Programm blockiert. Schadenspunkte werden dann nicht mehr neben das Programm, sondern von rechts nach links auf die Programmierkarten gelegt. Befehle auf Programmierkarten mit Schadenspunkten sind blockiert. Blockierte Karten bleiben beim Abschluss der Runde offen vor dem Spieler liegen.



Ein Spieler mit neun Schadenspunkten erhält keine Programmierkarten mehr. Sein Roboter wiederholt das Programm seiner blockierten Karten.

Blockierte Karten werden wieder frei und zum Abschluss der Runde abgelegt, wenn der Spieler die Schadenspunkte auf den blockierten Karten abgeben konnte (siehe *Reparatur*).

## 7. Sicherheitskopie

Ist ein Roboter über einen Checkpoint oder über ein Reparaturfeld hinweggezogen oder auf einem solchen Feld stehengeblieben, wird dort seine Sicherheitskopie abgelegt. Sobald dieser Roboter den nächsten Checkpoint oder ein anderes Reparaturfeld erreicht, wird die Sicherheitskopie auf das entsprechend neue Feld gelegt. Es können mehrere Sicherheitskopien auf einem Checkpoint oder Reparaturfeld liegen. Wird ein Roboter zerstört, kommt er beim Abschluss der Runde auf dem Feld mit seiner Sicherheitskopie wieder ins Rennen.

## Wie geht's weiter?

Nachdem alle Auswirkungen der Fabrikelemente auf die Roboter durchgeführt worden sind, ist der erste Programmschritt beendet. Nun beginnt der zweite Programmschritt mit dem Umdrehen der zweiten Programmierkarte. Die Programmierhilfe wird wieder auf die Karte rechts daneben gelegt. Die zweiten Befehle werden in der Reihenfolge der Programmnummern ausgeführt und die Fabrikelemente treten in Aktion. Die Roboter werden von dem Feld weiterbewegt, auf dem sie stehen.

Danach folgen die Programmschritte drei bis fünf auf die gleiche Weise. Sind alle Karten des Programms aufgedeckt, so liegt die Programmierhilfe rechts neben der fünften Karte und das Programm ist beendet.

Ist ein Roboter zerstört worden, wird er vom Spielplan genommen. Sein Programm wird sofort aufgelöst und der Spieler muss alle restlichen Karten abgeben.

## IV. Abschluss der Runde

### Reparatur

Steht ein Roboter nach dem fünften Programmschritt auf einem Reparaturfeld oder Checkpoint, darf er Schäden reparieren lassen. Je nachdem, ob auf dem betreffenden Feld ein oder zwei Schraubenschlüssel abgebildet sind, darf der Spieler einen oder zwei seiner Schadenspunkte abgeben. Checkpoints gelten als Reparaturfelder mit einem Schraubenschlüssel.

Schäden müssen nicht in der gleichen Reihenfolge repariert werden, in der sie erhalten wurden. Sind z. B. die Karten 3, 4 und 5 des Programms blockiert, kann der Spieler entscheiden, von welcher Karte er die Schadenspunkte abgibt.

### Checkpoint erreicht

Überquert ein Roboter einen Checkpoint oder ist er darauf stehengeblieben, hat er ein Teilziel der RoboRally erreicht.

## Einsetzen eines Roboterduplikats

Ist der Roboter eines Spielers zerstört worden, muss der Spieler nun einen Lebenspunkt abgeben. Er setzt seinen Roboter auf das Feld, auf dem seine Sicherheitskopie liegt. Die Sicherheitskopie bleibt auf dem Feld. Liegt sie noch nicht auf dem Spielplan, startet das Duplikat auf Checkpoint 1. Die Ausrichtung des Roboters darf der Spieler frei wählen. Ist das Feld mit der Sicherheitskopie von einem anderen Roboter besetzt, darf der Spieler seinen Roboter auf ein freies benachbartes Feld setzen.

Beginnen zwei oder mehr Spieler mit Duplikaten vom selben Reparaturfeld oder Checkpoint, entscheidet die Reihenfolge der Sicherheitskopien von unten nach oben, über die Abfolge in der die Spieler ihre Roboter einsetzen dürfen. Kann der Spieler keinen Lebenspunkt mehr abgeben, ist sein Roboter endgültig zerstört. Der Spieler scheidet aus dem Rennen aus.

## SPIELENDE

Die RoboRally ist sofort beendet, wenn ein Roboter den letzten Checkpoint überquert hat oder darauf stehengeblieben ist. Dies ist bei jedem Programmschritt möglich.

Werden alle Roboter zerstört, bevor der letzte Checkpoint erreicht wurde, gewinnt der Spieler, dessen Roboter die meisten Teilziele erreicht hat.

## VARIANTEN

### Die Roboter besitzen Laser

Jeder Roboter besitzt einen Laser an seiner Vorderseite. Die Laser der Roboter schießen alle gleichzeitig, nach den Lasern des Spielplans. Steht ein Roboter in direkter Linie vor einem anderen Roboter, so wird er von dessen Laserstrahl getroffen. Der Laserstrahl trifft nur, wenn er von keiner Wand blockiert wird. Stehen sich zwei Roboter frontal gegenüber, erhalten beide einen Schaden.

### Das Abschalten eines Roboters

Durch das Abschalten seines Roboters kann ein Spieler sämtliche Schadenspunkte abgeben. Will ein Spieler seinen Roboter abschalten, muss er dies ankündigen. Und zwar direkt nachdem er sein Programm abgeschlossen hat und bevor die erste Programmierkarte dieser Spielrunde aufgedeckt wurde. **Das Programm dieser Runde muss vollständig ausgeführt werden.** Der Roboter wird erst zu Beginn der nächsten Spielrunde abgeschaltet. Alle Schadenspunkte werden entfernt. Der Spieler des abgeschalteten Roboters erhält keine Programmierkarten.

Ein abgeschalteter Roboter ist vollständig handlungsunfähig. Er kann keine Laser abfeuern, Checkpoints anlaufen oder eine Sicherheitskopie abspeichern. Abgeschaltete Roboter können sich nicht aus eigener Kraft bewegen. Sie werden aber weiterhin von Fabrikelementen und anderen Robotern beeinflusst. Sie können dadurch wieder erneut beschädigt werden.

Bevor die Karten für die nächste Spielrunde verteilt werden, darf der Spieler entscheiden, ob er seinen Roboter abschaltet lässt. Dann kann er wieder sämtliche Schadenspunkte abgeben.

### Das Roboterduplikat ist beschädigt

Kommt der Roboter als Duplikat ins Rennen, dann erhält sein Spieler automatisch zwei Schadenspunkte, weil ein Duplikat nie so gut sein kann wie das Original.



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)

