

# ROBOTICS

## Jeder Schrott wird zum Bot Ein Spiel für 3-5 Roboterkonstruktoren

Wollten Sie nicht schon immer mal nach Belieben Roboter zusammenbauen, die dann teilweise nützliche, teilweise fragwürdige Funktionen haben? Das klingt schwierig? Das muss es nicht sein. Die Hauptsache ist, sie sehen lustig aus und haben eine Funktion – irgendeine ... Machen Sie sich einen Namen als kuriosester Konstrukteur und eiskalter Händler! Jetzt ist Ihre Gelegenheit gekommen!

86 Spielmarken (Bauteile:  
12 Köpfe, 10 Fahrwerke, 12 Greifer,  
6 Sauger, 6 Propeller, 6 Stampfer,  
12 Torsos, 10 Weichen; Sondermarken:  
4 Multifunktions-Bauteile,  
4 Betriebskontrollen, 4 Saboteure)



### Überblick

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde führen Sie zwei Aktionen aus. Meistens wird dies die Beschaffung neuer Bauteile sein.

An die Werkstätten vergebene Aufträge sagen Ihnen, welche Roboter derzeit nachgefragt sind und welche Bauteile diese mindestens umfassen müssen.

Sie gewinnen das Spiel, wenn Sie zuerst drei Aufträge erfüllt haben oder sich in Ihrer Schatulle 10.000 Credits befinden.

### Spielmaterial

**1 Marktplateau (Drehscheibe):** zeigt Angebot und Nachfrage auf dem regulären Markt und dem Schwarzmarkt an.

**16 Auftragskarten:** geben die aktuelle Nachfrage nach Robotern an.

**1 Leinensack:** symbolisiert den Schrottplatz. Hier erhalten die Spieler zufällige Bauteile, aber auch Betriebskontrollen und Saboteure lauern hier.

**5 Garagen:** stellen die Werkstätten der Spieler dar.

**100 Geldscheine** aufgeteilt in 25 x 100 Credits, 25 x 200, 20 x 500, 20 x 1.000 und 10 x 5.000 Credits.



### Zusammenbau von Drehscheibe und Marktplateau

Lösen Sie das Drehrad, die Unterlegscheibe und den Marktplateau aus dem Stanzbogen. Legen Sie das Plastikteil mit dem größeren Teller nach unten. Darauf kommen erst der Marktplateau, dann die Unterlegscheibe und schließlich die Drehscheibe. Dann drücken Sie das andere Plastikteil mit dem kleinen Teller von oben auf sein Gegenstück auf.

Die Drehscheibe steht zu Spielbeginn immer so wie aus der nebenstehenden Abbildung ersichtlich.

Preise für den regulären Markt  
Preise für den Schwarzmarkt  
Ausgangsstellung

Legen Sie auf jedes Feld des Marktplateaus die dort abgebildeten Bauteile in der Menge Spieleranzahl -1. Bsp.: Bei vier Spielern werden jeweils drei Bauteile auf die Felder gelegt.

Nicht benötigte Bauteile sowie alle Sondermarken kommen in den Leinensack. Sie sind auf dem Schrottplatz gelandet.



Jeder Spieler erhält 2.000 Credits (z.B. 10 x 100, 2 x 500). Das restliche Geld wird neben dem Marktplatz bereitgelegt und bildet die Bank. Alle Beträge, die die Spieler an die Bank zahlen, werden hier abgelegt. Alle Beträge, die die Spieler durch Verkäufe erhalten, werden von hier ausgezahlt.

Die Auftragskarten werden gemischt. Auch hier wird ein Auftrag weniger als die Spieleranzahl aufgedeckt. *Bsp.: Bei vier Spielern werden drei Auftragskarten aufgedeckt.* Die nicht benötigten Aufträge werden verdeckt neben dem Marktplatz bereitgelegt. Sie dienen im weiteren Spielverlauf als Nachziehstapel.

Die Holzmuttern werden ebenfalls neben dem Marktplatz bereitgelegt. Die Spieler müssen Bauteile, die sie vom Schwarzmarkt gekauft haben, mit einer solchen Mutter markieren.

Zuletzt nimmt sich noch jeder Spieler eine Garage. Hier können die Spieler Bauteile, die sie nicht sofort benötigen, einlagern. Drei Bauteile können hier kostenlos gelagert werden. Muss aber mehr Platz angemietet werden, kostet das natürlich Geld.

## Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt, um das Startspielerrecht zu steigern. Hierzu bietet er mindestens 100 Credits. Natürlich kann er auch gar nichts bieten und auf das Startspielerrecht von vornherein verzichten. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler muss nun ein höheres Gebot abgeben oder passen. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle anderen Spieler gepasst haben. Wer einmal gepasst hat, kann nicht mehr mitbieten.

Der Gewinner der Versteigerung ist nun der Startspieler und zahlt das Geld in die Bank. Sollte in der Versteigerung niemand etwas geboten haben, so wird einfach der jüngste Spieler Startspieler. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Um das Startspielerrecht wird nur vor der ersten Runde gesteigert.

Beim Versteigern als auch später beim Handeln sind immer alle Beträge in vollen 100-Credits-Schritten zu bieten bzw. zahlen.

## Aktionen des Spielers

In seinem Zug führt der aktive Spieler zwei der folgenden Aktionen aus (auch zweimal dieselbe Aktion):

### Aktion: Bauteil vom regulären Markt kaufen

Auf dem Marktplatz wird durch die Stellung der Drehscheibe Angebot und Nachfrage angezeigt. Wer reguläre Bauteile vom Händler erwerben will, liest hierzu auf der Drehscheibe einfach die höhere der beiden Zahl ab und zahlt den Betrag an die Bank. Kann er nicht passend zahlen, erhält er Wechselgeld zurück.

Ein leeres Feld auf dem Marktplatz bedeutet, dass das betreffende Bauteil momentan nicht verfügbar ist. Der Spieler kann es nicht kaufen, bis auf dem Feld wieder ein Bauteil liegt. Auch wenn auf der Drehscheibe gar kein Preis angegeben ist, können die Spieler das Bauteil momentan nicht erwerben.

Nach jedem Kauf dreht der Spieler die Drehscheibe sofort eine Position im Uhrzeigersinn weiter, auch wenn er noch seine zweite Aktion hat.

Erwerb vom regulären Markt.

### Aktion: Bauteil vom Schwarzmarkt kaufen

Wer billige Bauteile ohne Hersteller-Nummer erwerben will, geht auf den Schwarzmarkt. Hierzu liest der Spieler auf der Drehscheibe einfach die niedrigere der beiden Zahlen ab und zahlt den Betrag an die Bank. Außerdem legt er nun eine Holzmutter auf das erworbene Bauteil, um für den weiteren Spielverlauf festzuhalten, dass es vom Schwarzmarkt stammt.

Ein leeres Feld auf dem Marktplatz bedeutet, dass das betreffende Bauteil momentan nicht verfügbar ist. Der Spieler kann es nicht kaufen, bis auf dem Feld wieder ein Bauteil liegt. Auch wenn auf der Drehscheibe gar kein Preis angegeben ist, können die Spieler das Bauteil momentan nicht erwerben.

Nach jedem Kauf dreht der Spieler die Drehscheibe sofort eine Position im Uhrzeigersinn weiter, auch wenn er noch seine zweite Aktion hat.

Erwerb vom Schwarzmarkt.

### Aktion: Bauteil vom Schrottplatz mitnehmen

Anstatt Bauteile teuer einzukaufen, kann der Spieler auch einfach den Schrottplatz aufsuchen. Dort lassen sich eigentlich immer brauchbare Bauteile finden – aber eben oft nicht das, was man benötigt.

Der Spieler greift hierzu einfach in den Leinensack und zieht blind eine Spielmarke. Zieht er ein Bauteil, hat er es gefunden und darf es kostenlos mitnehmen. Hier verbergen sich aber auch ein paar Sondermarken, die nicht immer nur Freude bringen (siehe Kastentext) ...

### Multifunktionsteil

Multifunktionsteile sind Joker-Bauteile. Sie können anstelle von jedem Extremitäten-Bauteil eingesetzt werden, also allen Bauteilen außer Torsos und Weichen. Die Spieler können mehrere Multifunktionsteile auf einmal einbauen.



### Saboteur

Auf dem Schrottplatz verbergen sich auch schändliche Saboteure, die auf einen Auftraggeber warten. Zieht ein Spieler einen Saboteur, muss er ihn sofort auf einen anderen Spieler spielen. Diesem darf er dann ein Extremitäten-Bauteil seiner Wahl von seinem im Bau befindlichen Roboter wegnehmen (auch wenn dieser bereits fertig, aber noch nicht abgerechnet ist) und auf den Schrottplatz werfen. Der Saboteur kommt nach seinem Einsatz aus dem Spiel; er wird nicht auf den Schrottplatz zurückgelegt.

Die Aktion des Spielers ist beendet.



### Betriebskontrolle

Auf dem Schrottplatz kann man auch den netten Herren von der Betriebskontrolle begegnen, die sofort ihres Amtes walten und die Werkstätten aller Spieler einer genauen Prüfung unterziehen.



Zieht ein Spieler die Betriebskontrolle, muss er sie sofort spielen. Der Kontrolleur beschlagnahmt die auf dem Schwarzmarkt erworbenen Teile aller Spieler – bereits in Roboter eingebaute Teile und Teile, die in den Garagen lagern. Dies kann zur Konsequenz haben, dass auch legal erworbene Extremitäten abgelegt werden müssen, wenn sie vorher an einem Torso oder einer Weiche gehangen haben.

Die beschlagnahmten Teile kommen auf den Schrottplatz und die Betriebskontrolle aus dem Spiel. Wenn die letzte Marke der Betriebskontrolle gezogen wurde, werden alle vier Marken wieder in den Leinensack zurückgelegt.

Die Aktion des Spielers ist beendet.

### Aktion: Handeln

Der aktive Spieler kann mit einem Mitspieler handeln. Die Anzahl der gehandelten Bauteile und die Gegenleistung (Bauteile, Geld) stehen dabei im Ermessen der beteiligten Spieler. *Bsp.: Bernd, der der aktive Spieler ist, verlangt von Ute 500 Credits für das Bauteil Kopf. Ute bietet ihm stattdessen zwei Greifer und ein Rad für einen Kopf und einen Stampfer.*

Nur wenn der Handel zustande kommt, ist die Aktion verbraucht. Ansonsten kann der aktive Spieler eine der anderen Aktionen ausführen oder versuchen, mit einem anderen Mitspieler zu handeln.

Ein Spieler, der mit dem aktiven Spieler erfolgreich gehandelt hat, muss erhaltene Bauteile sofort verbauen, einlagern oder verschrotten.



### Aktion: Roboter ausschachten und umbauen

Der Spieler kann seinen Roboter auseinander bauen. Dazu „zerlegt“ er seinen Roboter komplett in seine Bauteile. Er kann ihn dann sofort beliebig neu zusammenbauen. Wenn in seiner Garage noch Platz ist, kann er Teile auch lagern. Alle überzähligen Teile kommen auf den Schrottplatz, ohne dass der Spieler dafür eine Vergütung erhält.

### Aktion verstreichen lassen

Der Spieler kann seine Aktion auch einfach komplett verstreichen lassen und passen.

### Bauteile verwenden

Spätestens nachdem der Spieler beide Aktionen ausgeführt hat, muss er seine erworbenen Bauteile entweder verbauen oder in seiner Werkstatt einlagern. Ist dort kein Platz mehr, muss er sie auf den Schrottplatz werfen.

### Kleines Einmaleins des Roboterbaus

Bei der Roboter-Konstruktion können Bauteile beliebig aneinander gelegt werden, so lange eine Verbindung zwischen ihnen besteht. Die Auftragskarten geben nur die Anzahl der Extremitäten vor; wie viele Torsos und Weichen der Spieler einbaut, muss er selbst entscheiden.

Sollte es keine Möglichkeit mehr geben, ein Bauteil anzulegen, kann der Spieler diesen Roboter nur noch ausschachten (siehe oben) oder verkaufen, sofern er eine der ausliegenden Auftragsanforderungen erfüllt.

Hier kann man anlegen: Eine Weiche, von der zwei Extremitäten ausgehen – ein Ausgang ist frei.



Hier kann man nicht anlegen: Ein Torso, bei dem alle vier Ausgänge durch Extremitäten belegt sind.



Ein Spieler kann nur an einem Roboter gleichzeitig bauen.



## Einlagern

Können erworbene Bauteile nicht angelegt werden, oder möchte der Spieler bestimmte Bauteile nicht anlegen, darf er sie in seiner Werkstatt einlagern. Zu Beginn bietet die Werkstatt Platz für drei Bauteile. Will der Spieler mehr Bauteile einlagern, muss er zusätzlichen Platz anmieten. Der Platz für das vierte Bauteil erfordert einen einmalig zu entrichtenden Betrag von 100 Credits. Das fünfte Bauteil kostet weitere 200 Credits. Das sechste Bauteil kostet weitere 300 Credits. Mehr als sechs Bauteile können nicht eingelagert werden.

Wird ein Lagerplatz frei und im späteren Spielverlauf neu belegt, ist die Miete erneut zu entrichten.

Eingelagerte Bauteile kann der Spieler beliebig austauschen, handeln und neu sortieren. Überzählige Bauteile kommen auf den Schrottplatz oder müssen in den aktuellen Roboter eingebaut werden. Der Spieler kann beliebig viele Bauteile auf einmal aus der Werkstatt nehmen und verbauen, ohne dass es ihn eine Aktion kostet.

Am Ende seines Zuges muss der aktive Spieler alle Bauteile aus der aktuellen Runde eingelagert, verbaut oder verschrottet haben.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und macht seinen Zug.

## Fertig gestellte Roboter

Der Verkauf bzw. das Einlösen eines fertig gestellten Roboters (der den Anforderungen einer Auftragskarte entspricht) ist nur zu Beginn eines Zuges möglich – also bevor der Spieler seine erste Aktion startet. Der Spieler wird also eine Runde warten müssen, bevor er seinen Roboter verkaufen kann.

Um zu beurteilen, ob ein Roboter fertig gestellt ist, dürfen alle Spieler den ausliegenden Roboter mit der Auftragskarte vergleichen. Hat der ausliegende Roboter mindestens die geforderten Bauteile in der aufgedruckten

Anzahl (es dürfen auch mehr Bauteile sein oder Bauteile, die eigentlich gar nicht benötigt werden), gilt er als verkaufsbereit.

Ist am Anfang eines Zuges ein gebauter Roboter „verkaufsbereit“, kann der aktive Spieler ihn abräumen und das Geld, das auf der entsprechenden Auftragskarte geboten wird, von der Bank einkassieren.

Außerdem nimmt der Spieler, der einen Roboter verkauft hat, die entsprechende Auftragskarte an sich. Dafür deckt er eine neue Auftragskarte auf, die für alle Spieler gilt.

Abgeräumte Bauteile dienen dazu, den Marktplatz wieder aufzufüllen. Die entsprechenden Bauteile werden auf den dafür vorgesehenen Feldern wie bei der Spielvorbereitung aufeinander gestapelt; auch hier gilt wieder: Spieleranzahl -1 = ausliegende Teile. Überschüssige Bauteile werden auf den Schrottplatz geworfen.

## Spielende

Wer zuerst drei Aufträge erfüllt hat oder 10.000 Credits besitzt, hat das Spiel gewonnen und kann sich fortan bester Roboter-Konstrukteur nennen.

## Optionale Regeln

Zieht ein Spieler den Saboteur, kann er ihn wie ein normales Bauteil zunächst in der Werkstatt lagern. Er darf ihn dann zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines eigenen Zuges spielen und natürlich auch handeln. Dies kostet ihn, wie sonst auch, Aktionen.

Zieht ein Spieler die Betriebskontrolle, legt er die Marke als „Warnung“ für alle sichtbar vor sich. Zunächst hat sie aber keine Auswirkungen. Erst wenn ein beliebiger Spieler eine zweite Betriebskontrolle zieht, treten die oben beschriebenen Auswirkungen ein.

Um das Startspielerrecht wird nicht nur vor der ersten Runde gesteigert, sondern im weiteren Spielverlauf auch vor jeder neuen Runde. Die Versteigerung läuft wie oben beschrieben ab.

## Impressum

**Autor:** Mario Coopmann

**Illustrationen:** Michael Menzel

**Layout:** Christian Hanisch

**Schachteldesign:** Hans-Georg Schneider

**Redaktionelle Bearbeitung:** Jan Christoph Steines, Karsten Esser

**Verlag und Autor danken:** Conny, Dolly & Bollo, Thorsten Obel, Thorsten Gimmmer, Andreas Finkernagel, Alexander Dotor, Brigitte Eisenmann, Oliver Hinz, Birgitt Anton, Nicole Lehmann, André und Verena, Thomas und Kati, Birger und dem Supporterteam sowie den Bäd Chickens Rheinberg

© 2007 bei Pegasus Spiele GmbH  
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

[www.pegasus.de/robotics](http://www.pegasus.de/robotics)



Pegasus Spiele