

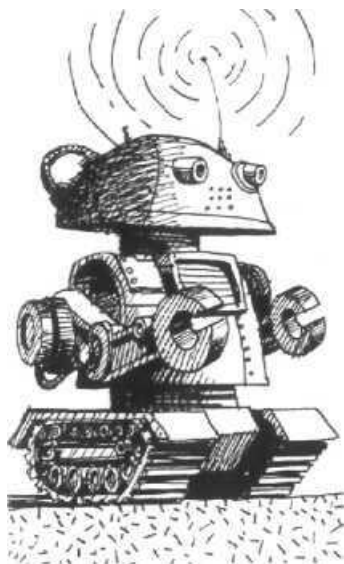
DROIDS

Für 1 bis 4 Spieler von 12 bis 112 Jahren

Einführung

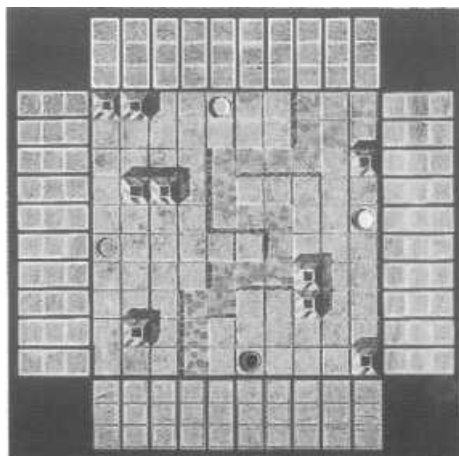
Nach einem furchtbaren Krieg, der beinahe alles Leben auf der Erde für immer ausgelöscht hätte, kamen die überlebenden Menschen überein, sich untereinander niemals mehr zu bekämpfen. Fortan sollten statt ihrer nur noch die Droids, höchstentwickelte Kampfroboter, ihren Maschinenkampf ohne Gnade auf der Erdoberfläche austragen..

Dieses Spiel erlaubt es jedem Spieler, einen Roboter zu programmieren und ihn zu steuern. In jeder Spielrunde entwickelt jeder Spieler zunächst ein kleines Programm, das aus Bewegungs- und Aktionsbefehlen, wie «2 Felder vorrücken», «transportieren», «schießen» usw. besteht. Anschließend übermittelt jeder Spieler die Befehlsfolge seinem Roboter, der diese dann ausführt. Es ist die Fähigkeit, die Befehle der anderen Spieler vorauszuahnen und ihnen vorzugreifen, die es ermöglicht, die Partie für sich zu entscheiden. Es gibt im Spiel auch zwei Reparaturroboter, die allen Spielern zur Verfügung stehen und die die Aufgabe haben, ramponierte Roboter wieder auf die Beine zu bringen.



Die Packung DROIDS enthält:

- 6 Roboter aus Plastik: 4 Droids unterschiedlicher Farbe (einen je Spieler) und 2 Reparaturroboter.
- ein Spielbrett, bestehend aus dem zentralen Spielfeld, auf dem sich die Roboter bewegen, und vier farbigen Zonen (eine je Spieler), von denen sich jede aus 10 Sendern zusammensetzt. Dort werden die Befehle für die Roboter plaziert.
- 120 Befehlssteine
- 4 schwarze Ablagebänke, auf denen die Spieler ihre Befehle versteckt anordnen
- 25 Hindernissteine (eckig)
- 24 Minensteine (rund)
- 40 schwarze Pappstreifen zum Abdecken beschädigter Sender
- einen zehneckigen Würfel für die Schüsse und das Einzelszenario
- eine Roboter-Bedienungsanleitung, ein Heft mit Szenarien und die Spielanleitung, die Sie in den Händen halten.



VORBEREITUNG DES SPIELS

Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches plaziert. Jeder Spieler sucht sich zunächst eine Farbe aus (blau, gelb, rot oder grün, wobei das grün dem grauen Droid entspricht) und stellt dann eine Ablagebank vor sich auf. Anschließend wählen die Spieler eines der vorgeschlagenen Szenarien aus und platzieren die Roboter und etwaigen Hindernissteine gemäß der dort gemachten Angaben. Die Befehlssteine werden mit verdeckter Seite auf vier Behälter aufgeteilt: einem je Farbe (Anm.: Die Blankosteine werden zur Seite gelegt, sie dienen als Ersatz für verlorengegangene Steine).

Anschließend würfelt jeder Spieler einmal, und derjenige mit der höchsten Zahl beginnt die Partie. Ein Tip: um den Würfel leicht aus seinem Fach entnehmen zu können, empfiehlt es sich, auf seine Spitze zu drücken, damit er sich dreht. Sie können ihn dann ganz leicht mit Daumen und Zeigefinger fassen und entnehmen.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde umfaßt drei Phasen:

- 1- Das Austeilen der Befehlssteine
- 2- Das Setzen der Befehlssteine
- 3- Das Senden und die Ausführung der Befehle

Jeder Spieler führt, die Reihenfolge der Runde beachtend, zunächst die Phase 1 durch. Anschließend, wenn sich alle Spieler ihre Befehlssteine genommen haben, durchläuft jeder Spieler die Phase 2. Wenn alle Spieler ihre Befehlssteine gesetzt haben, führt jeder Spieler die Phase 3 durch. Es ist nicht möglich, eine neue Spielphase vor dem Abschluß der vorhergehenden Phase zu beginnen. Sobald die Phase 3 beendet ist, beginnt eine neue Spielrunde. Bei jeder neuen Spielrunde beginnt jeweils der Spieler, der links neben demjenigen Spieler sitzt, der die vorangegangene Runde begonnen hatte.

AUSTEILEN DER BEFEHLSSTEINE

Jeder Spieler nimmt sich 7 Befehlssteine und plaziert sie auf seiner Ablagebank, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Es ist möglich, Befehle einer einzigen Farbe oder aber mehrerer Farben zu nehmen, ganz nach Belieben. Jede Farbe entspricht einer Befehlskategorie:

- violetter Hintergrund: Bewegungsbefehle zu Erde
- blauer Hintergrund: Bewegungsbefehle zu Wasser
- roter Hintergrund: Aktionsbefehle (schießen, nehmen, hinlegen, etc.)
- grauer Hintergrund: Befehle, die sich an die Reparaturroboter richten

Aus den Befehlssteinen die ersieh genommen hat bildet jeder Spieler eine Befehlsfolge, die anschließend an seinen Roboter oder gegebenenfalls an einen Reparaturroboter gesendet wird. Eine detaillierte Erklärung der verschiedenen Befehle befindet sich in der Roboter-Bedienungsanleitung.

Wenn alle Spieler die Programmierung ihres Roboters beendet haben, wird zu der Phase des Setzens der Befehlssteine übergegangen.

SETZEN DER BEFEHLSSTEINE

Jeder Spieler setzt, wenn er an der Reihe ist, einen Befehlsstein mit der Befehlsseite nach oben auf einen der zehn Sender seiner Farbe. Jeder Sender besteht aus drei Sendefeldern. Auf ein und denselben Sender gesetzte Befehlssteine werden einer nach dem anderen gesendet, wobei mit dem dem Spielbrett am nächsten liegenden Sendefeld begonnen wird.

Das Setzen der Befehlssteine ist vollkommen frei: sie können auf jedes beliebige Feld eines beliebigen Senders gesetzt werden, der dem Spieler gehört. Es ist allerdings nicht möglich, mehr als drei Befehle je Sender zu setzen. Man kann auch Befehle auf Sender setzen, die dem Roboter nicht gegenüberliegen. Um seine Gegner zu täuschen, kann ein Spieler sogar einen Befehl setzen, der letztendlich von seinem Roboter überhaupt nicht ausgeführt werden wird.

Wenn ein Spieler keine Befehlssteine mehr setzen möchte oder kann, sagt er laut «Ich höre auf», und das Setzen geht ohne ihn weiter. Jeder Spieler kann folglich also eine unterschiedliche Zahl von Befehlen setzen. Wenn alle Spieler sich entschlossen haben mit dem Setzen aufzuhören, wird zu der Phase der Befehlsausführung übergegangen. Die nicht gesetzten Befehlssteine werden mit verdeckter Seite in den entsprechenden Behälter zurückgelegt, und mit den anderen dort befindlichen Steinen wieder gut vermischt.

SENDEN UND AUSFUHREN DER BEFEHLE

Der Reihe nach, d.h. in derselben Reihenfolge wie beim Setzen der Befehle, muß jeder Spieler einen Befehl senden, und zwar wahlweise an seinen Roboter oder an einen der Reparaturroboter. Damit ein Befehl gesendet werden kann, muß sich der Befehlsstein auf einem Sender befinden, der der von dem Roboter besetzten Spalte entspricht. Das Vorhandensein von anderen Robotern oder Hindernissen in derselben Spalte (in welcher Position auch immer) kann die Übermittlung eines Befehls nicht verhindern.

Ist der Befehl anwendbar, so wird er unverzüglich von dem betroffenen Roboter ausgeführt. Wenn alle Spieler einen Befehl gesendet haben, sendet jeder einen zweiten Befehl und so fort bis zum Ende der Spielrunde. Jedermal wenn ein Spieler einen Befehl losgeschickt hat, legt er den entsprechenden Befehlsstein in den zugehörigen Behälter zurück, und zwar unabhängig davon, ob der Roboter den Befehl hat ausführen können oder nicht.

Die blauen, roten und violetten Befehle beziehen sich nur auf den Roboter eines jeden Spielers. Anders gesagt - ein Spieler kann nicht dem Roboter eines anderen Spielers einen Befehl geben (*). Alle Spieler können jedoch den Reparaturrobotern Befehle geben (graue Befehlssteine).

Befinden sich mehrere Befehlssteine auf ein und demselben Sender, so ist immer derjenige Befehl zuerst abzuschicken, der dem Spielfeld am nächsten gelegen ist. In der nächsten Runde wird dann - vorausgesetzt der Roboter befindet sich noch in derselben Spalte - der zweite Befehl abgeschickt. Verbleibt der Roboter weiterhin in dieser Spalte, so wird in der folgenden Runde der dritte Befehl gesendet. Ein Roboter kann die Spalten zwischendurch auch wechseln, dann zur Ausgangsspalte zurückkehren und weiter die dort befindlichen Befehle empfangen (siehe Beispiel auf der Rückseite dieses Heftes).

Befinden sich zwei Reparaturroboter in ein und derselben Spalte, so bezieht sich ein Befehl immer auf denjenigen Roboter, der sich dem Sender am nächsten befindet.

Solange ein Spieler einen Befehl senden kann, ist er verpflichtet, dies auch zu tun. Seine Spielrunde endet erst, wenn:

- er keine Befehle mehr hat
- er keinen Roboter mehr in einer Spalte besitzt, in die er einen Befehl gesetzt hat
- der Befehl, den er senden könnte, nicht dem Robotertyp entspricht.

Hat ein Spieler seine Runde beendet, so legt er alle auf seinen Sendern übriggebliebenen Befehlssteine in die entsprechenden Behälter zurück. Die anderen Spieler machen ohne ihn weiter.

(*). Einige Befehle erlauben es allerdings, seinen Roboter anzuweisen, den Robotern anderer Spieler Befehle zu erteilen (siehe Bedienungsanleitung).

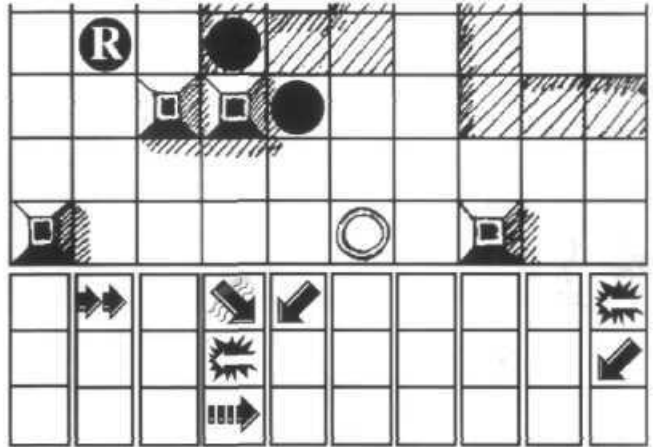
ENDE DER PARTIE

Kann ein Spieler während einer gesamten Spielrunde keinen Befehl an seinen Roboter oder einen Reparaturroboter schicken, so scheidet er aus. Sein Roboter verbleibt jedoch auf dem Spielfeld. Die Partie ist beendet, wenn entweder einer der Spieler das im entsprechenden Szenario definierte Ziel erreicht hat, oder nur noch ein Spieler im Spiel übriggeblieben ist. Dieser wird dann zum Sieger erklärt.

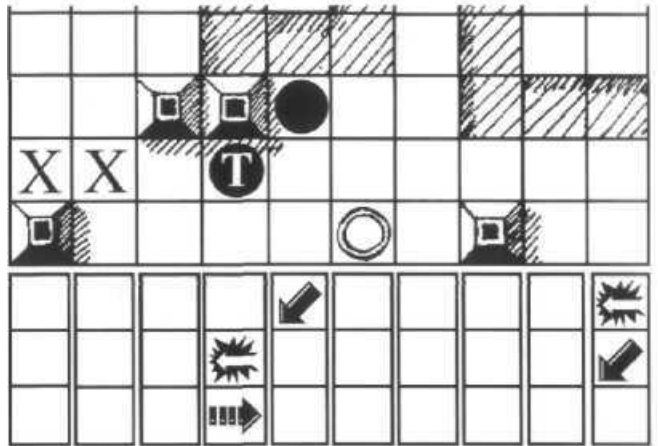


Beispiel für das Senden und Ausführen von Befehlen

Der Roboter (R) geht ins Wasser und kommt unmittelbar wieder heraus.



Er umgeht das Hindernis und schießt (T) auf einen möglichen Gegner (X).



Er geht bis zum Rande des Spielfeldes, schießt erneut (T) und versteckt sich hinter einem Hindernis.

