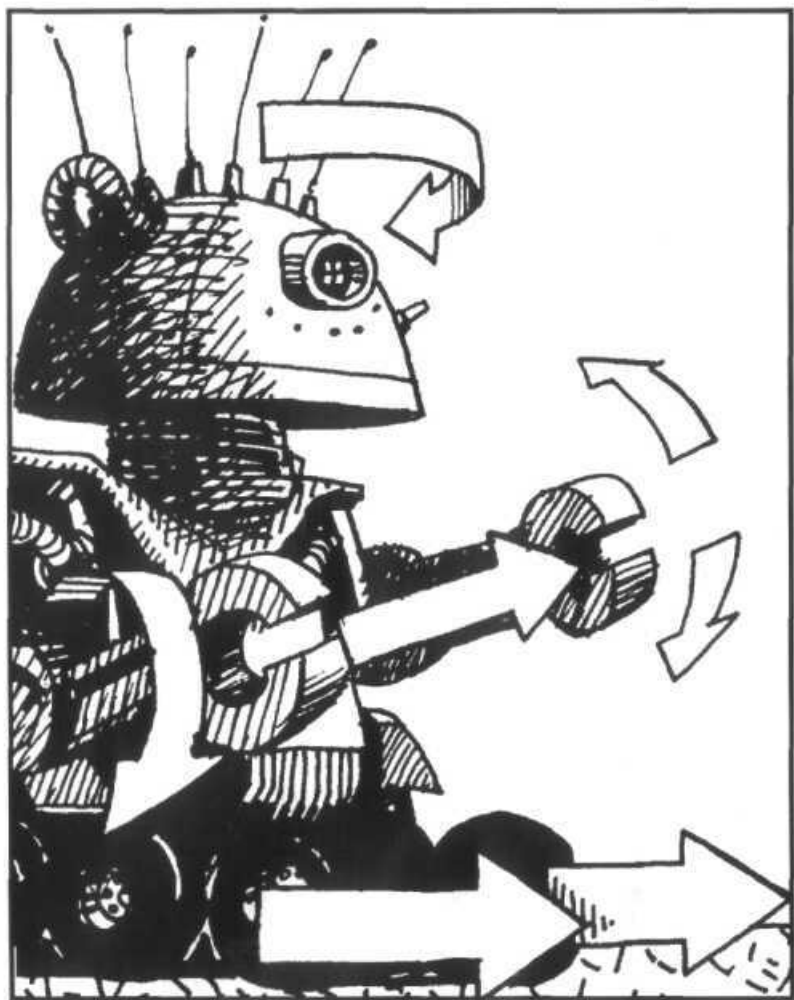


DROIDS



**ROBOTER
BEDIENUNGSANLEITUNG**

ROBOTER-BEDIENUNGSANLEITUNG

Allgemeine Regeln

Alle Befehlssteine tragen ein Zeichen mit einem Pfeil. Dieser Pfeil gibt die Richtung an, in der der Befehl auszuführen ist. Beim Setzen der Befehlssteine ist es daher wichtig, auf die Pfeilrichtung zu achten*.

Es können sich niemals zwei Roboter auf ein und demselben Feld befinden. Ein Roboter, der in ein Feld eindringt auf dem sich bereits ein anderer Roboter befindet, schiebt diesen so lange vor sich her, bis er seinen Befehl ausgeführt hat. Der schiebende Roboter hält automatisch auf dem ersten Flußfeld an, auf das er trifft. Dieser Fall trifft nicht für Reparaturroboter zu, die sich auch auf Flußfeldern frei weiterbewegen können. Der Roboter, der geschoben wird, wirkt auf die Versetzung nicht ein, es sei denn, er stößt auf ein Hindernis (beweglich oder nicht) oder trifft auf ein Feld am Rande des Spielfeldes. In diesem Fall ist der schiebende Roboter verpflichtet, seine Bewegung einzustellen. Ein einzelner Roboter kann eine Kette mehrerer Roboter vor sich herschieben.

(*) Die Ausrichtung des Roboters auf dem Spielbrett ist nicht von Bedeutung.

VIOLETTE BEFEHLSSTEINE = BEWEGUNG ZU ERDE

Ein Feld vorrücken (Seite 2)

Zwei Felder vorrücken (Seite 3)

Ein Feld diagonal vorrücken (Seite 4)

Bis zum nächsten Hindernis vorrücken (Seite 4)

Diese Befehle kann jeder Spieler nur an seinen eigenen Roboter senden.

BLAUE BEFEHLSSTEINE = BEWEGUNG ZU WASSER

Ein Feld vorrücken (Seite 5)

Ein Feld diagonal vorrücken (Seite 5)

Diese Befehle kann jeder Spieler nur an seinen eigenen Roboter senden.

Sie sind die einzig möglichen Befehle, wenn sich ein Roboter auf einem

Flußfeld befindet.

ROTE BEFEHLSSTEINE = AKTION

Schießen (Seite 6)

Aufnehmen oder hinlegen (Seite 7)

Übermitteln eines Befehls an einen anderen Roboter (Seite 8)

Diese Befehle kann jeder Spieler nur an seinen eigenen Roboter senden.

GRAUE BEFEHLSSTEINE = BEWEGUNG & REPARATUR

Ein Feld vorrücken (Seite 9)

Vorrücken bis **zum nächsten Hindernis** (Seite 9)

Reparieren (Seite 10)

Diese Befehle sind einzig den Reparaturrobotern vorbehalten.

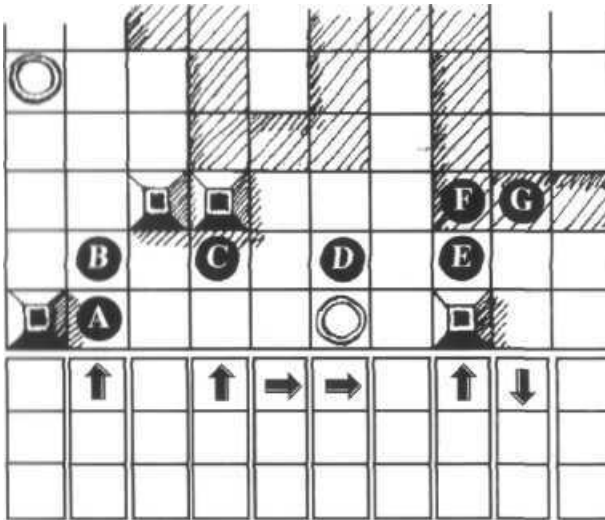
Dem Roboter eines jeden Spielers vorbehalten

VIOLETTE BEFEHLE

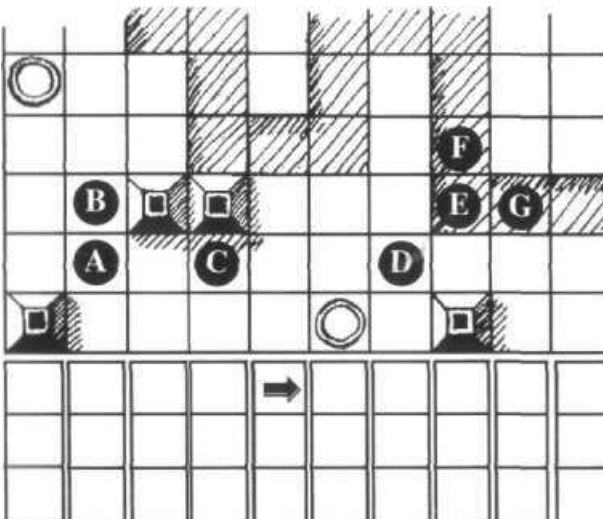
***EIN FELD
IN PFEILRICHTUNG
VORRÜCKEN***



Ausgangsposition



Roboter A rückt ein Feld vor, wobei er Roboter B vor sich herschiebt. Roboter C erhält einen Befehl den er jedoch nicht ausführen kann, da ein Hindernis ihm den Weg versperrt. Roboter D rückt normal vorwärts. Roboter E rückt ein Feld vor, landet im Wasser und schiebt Roboter F ein Feld im Wasser weiter. Einer der gesetzten Befehle konnte nicht übermittelt werden, da sich in der dem Sender entsprechenden Spalte kein Roboter aufhielt.



Ankunftsposition

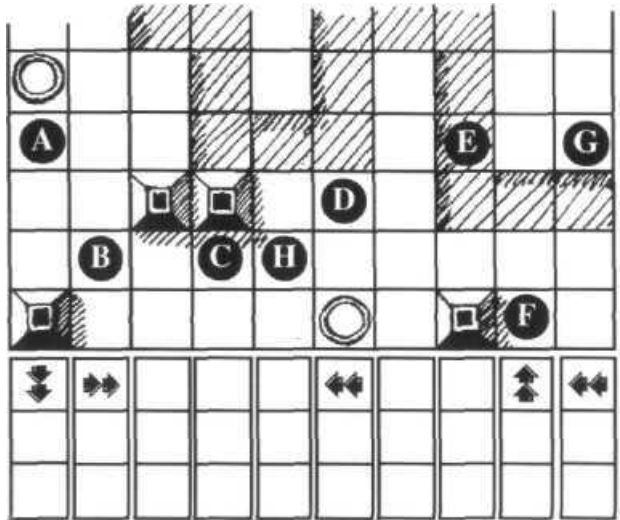


ZWEI FELDER IN PFEILRICHTUNG VORRÜCKEN

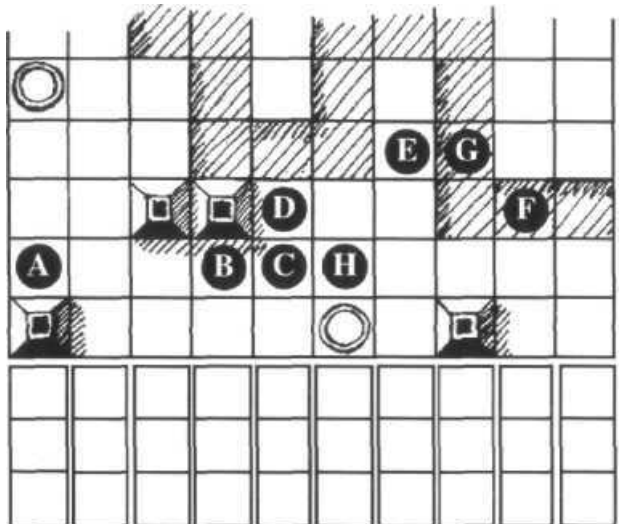
Kann der Roboter nur ein einziges Feld vorrücken, so tut er dies.

Ausgangsposition

Roboter A rückt normal zwei Felder vor. Roboter B rückt zwei Felder vor, wobei er die Roboter C und H vor sich herschiebt. Roboter D kann nur ein einziges Feld vorrücken, da er auf ein Hindernis trifft. Roboter F erhält einen Befehl, beendet seine Bewegung jedoch im Wasser. Roboter G rückt zwei Felder vor, findet sich im Wasser und schiebt Roboter E aus dem Wasser heraus.



Ankunftsposition



Dem Roboter eines jeden Spielers vorbehalten

VIOLETTE BEFEHLE

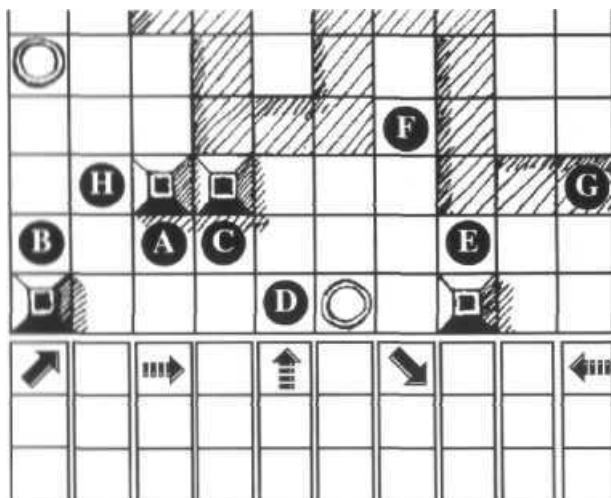
EIN FELD DIAGONAL IN PFEILRICHTUNG VORRÜCKEN

Wird ein Roboter mittels eines solchen Befehles geschoben, so geschieht auch das Schieben in Diagonalrichtung.



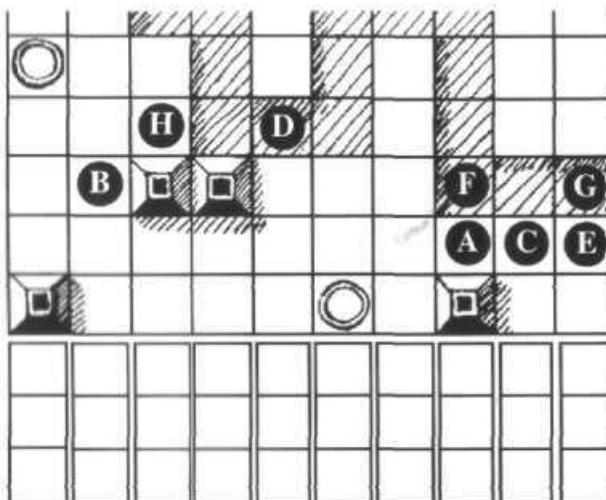
BIS ZUM NÄCHSTEN HINDERNIS IN PFEILRICHTUNG VORRÜCKEN

Ein Roboter kommt vor dem nächsten Hindernisfeld, auf dem nächsten Flußfeld oder am Rande des Spielfeldes zum Stehen.



Ausgangsposition

Roboter A rückt vor, wobei er die Roboter C und E bis zum Spielfeldrand schiebt. D rückt bis auf das nächste Flußfeld vor, das ihn zum Stehenbleiben zwingt. Roboter B rückt diagonal vorwärts, wobei er Roboter H ebenfalls in der Diagonale vor sich herschiebt. Roboter F rückt ein Feld diagonal vorwärts und landet dann im Wasser. Roboter G kann den an ihn gestellten Befehl nicht ausführen, da er sich im Fluß befindet.



Ankunftsposition

BLAUE BEFEHLE

Dem Roboter eines jeden Spielers vorbehalten



EIN FELD VORRÜCKEN

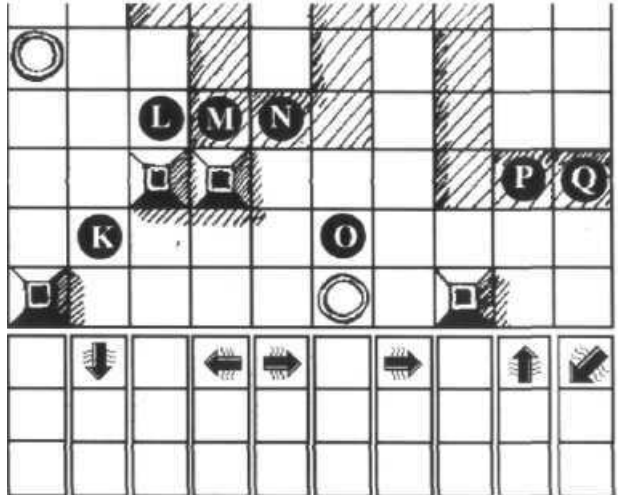
EIN FELD DIAGONAL VORRÜCKEN

Diese Befehle kann ein Spieler nur seinem eigenen Roboter übermitteln. Sie können nur ausgeführt werden, wenn sich der Roboter auf einem Flußfeld befindet. Es sind die einzigen Befehle, die die Roboter der Spieler ausführen können, wenn sie sich auf einem Flußfeld aufhalten. Ihre Bedeutung ist ansonsten identisch mit der der Befehle "Ein Feld vorrücken" und "Ein Feld diagonal vorrücken" zu Erde.

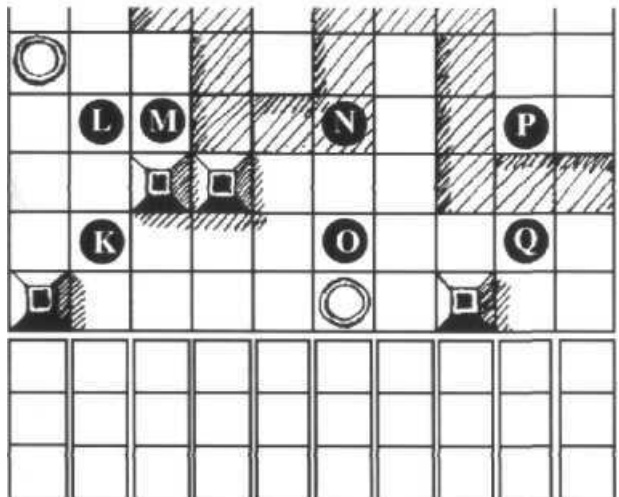


Ausgangsposition

Roboter K erhält einen Befehl den er jedoch nicht ausführen kann, da er sich nicht auf einem Flußfeld befindet. Roboter M verläßt das Wasser und schiebt Roboter L. Roboter O kann keinen Befehl empfangen, da sich auf dem seiner Spalte entsprechenden Sender kein Befehlsstein befindet. Die Roboter N, P und Q rücken normal vorwärts.



Ankunftsposition



SCHIEßEN IN PFEILRICHTUNG

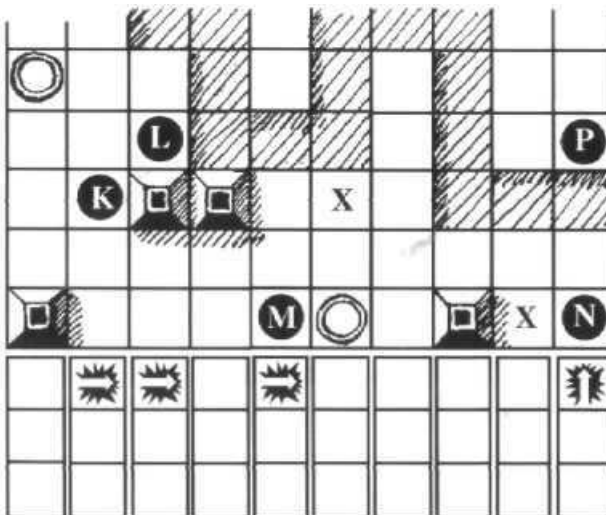


Ein Roboter der diesen Befehl empfängt, schießt auf den nächsten in Pfeilrichtung befindlichen Roboter, vorausgesetzt, es befindet sich kein Hindernis zwischen ihnen. Handelt es sich dabei um einen Reparaturroboter, so ist der Schuß ohne Wirkung, da ein Reparaturroboter unzerstörbar ist. Handelt es sich bei dem anvisierten Roboter um den Roboter eines anderen Spielers, so muß der Spieler, der den Schußbefehl gegeben hat, würfeln.

- Ist die gewürfelte Zahl niedriger als die Zahl der Felder, die den schießenden Roboter von seinem Ziel trennt*, so ist der Schuß mißlungen.
- Ist die gewürfelte Zahl höher oder gleich, so ist der Schuß gelungen: einer der Sender des beschossenen Roboters ist zerstört.
- Ist die gewürfelte Zahl doppelt so groß wie die Zahl der Felder, die die Roboter trennen, so sind zwei der Sender zerstört.
- Ist die gewürfelte Zahl dreimal so groß (oder mehr), so sind drei Sender zerstört.

Der Spieler dessen Roboter getroffen wurde legt dementsprechend eine, zwei oder drei schwarze Abdeckungen auf den bzw. die Sender seiner Wahl. Es kann sich dabei auch um einen Sender handeln, der Befehle enthält. In diesem Fall werden die Befehlssteine vom Spielbrett abgezogen. Ist ein Sender zerstört, so kann ein Spieler keinen Befehlsstein mehr auf ihm plazieren.

(* *Bei der Berechnung der Felder, die den Schützen von seinem Ziel trennen, ist das Feld des Ziels mitzuzählen, nicht jedoch das des Schützen.*



Die Roboter K und M erhalten jeweils einen Schießbefehl, den sie jedoch beide nicht ausführen können, da sich bei beiden ein Hindernis zwischen ihnen und ihrem Ziel (X) befindet. Die Roboter L und N können auf Roboter P schießen. Für L ist der Schuß gelungen, wenn er mindestens eine 7 würfelt. Für N bedeutet das Würfeln einer 3 einen gelungenen Schuß. Würfelt er eine 6, so zerstört N zwei der Sender von Roboter P. Mit einer gewürfelten 9 würde N gar drei Sender von P zerstören.

ROTE BEFEHLE

Dem Roboter eines jeden Spielers vorbehalten



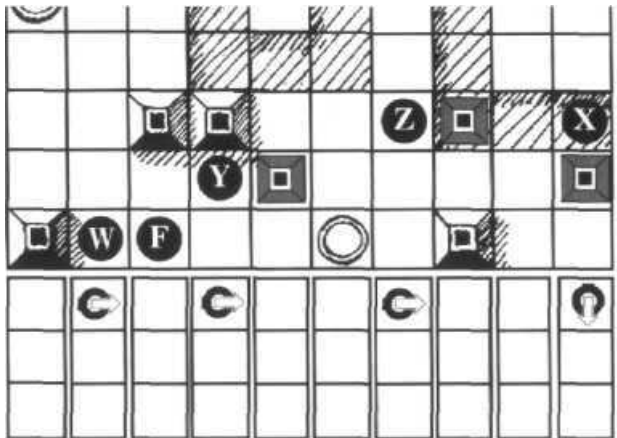
AUFNEHMEN ODER HINLEGEN EINES OBJEKTES AUF DAS IN PFEILRICHTUNG ANGRENZENDEFELD

Wenn der Roboter im Moment des Empfangs dieses Befehls kein Objekt transportiert, so bedeutet der Befehl "nehmen". Ein Roboter kann ein Objekt von einem angrenzenden Feld oder von einem dort befindlichen Roboter aufnehmen. Der Roboter platziert das an sich genommene Objekt zwischen seinen Greifzangen.

Transportiert der Roboter jedoch bereits ein Objekt, so bedeutet der Befehl "hinlegen". Es ist nicht möglich, ein Objekt auf einem Hindernisfeld oder auf einem von einem Roboter besetzten Feld abzulegen. Nimmt ein Roboter ein Objekt auf oder legt es ab, so geschieht dies niemals auf dem Feld, auf dem sich der Roboter selbst befindet, sondern immer auf dem in Pfeilrichtung angrenzenden Feld. Ein Roboter kann immer nur ein Objekt auf einmal transportieren.

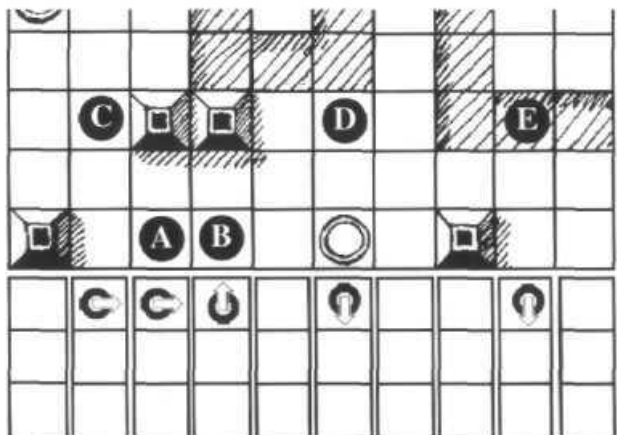
Nehmen

Die Roboter W, X, Y und Z transportieren nichts. Y und Z können das bewegliche Hindernis aufnehmen. Roboter W nimmt das Objekt, das F trägt. Roboter y kann den Befehl nicht ausführen, da er sich auf einem Flußfeld befindet.



Hinlegen

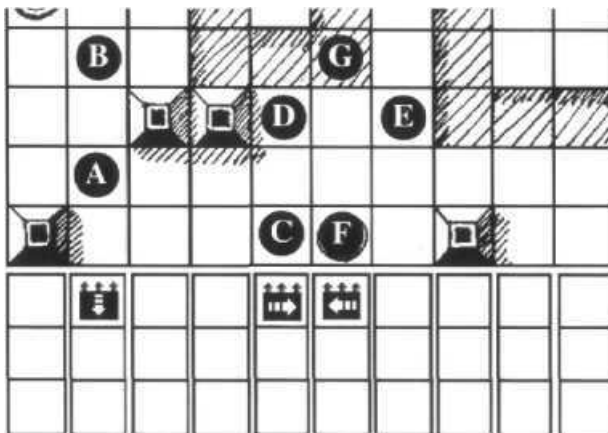
Die Roboter A, B, C, D und E transportieren ein Objekt. B und D können es ablegen, da das angegebene Feld frei ist. A und C können den Befehl nicht ausführen, da sie das Objekt sonst auf ein Hindernisfeld bzw. einen anderen Roboter stellen müßten. E erhält den Befehl, kann ihn jedoch nicht ausführen, da er sich auf einem Flußfeld befindet.



ÜBERMITTELN EINES BEFEHLS AN EINEN ANDEREN ROBOTER, DER SICH IN DER RICHTUNG DER 3 KLEINEN PFEILE BEFINDET

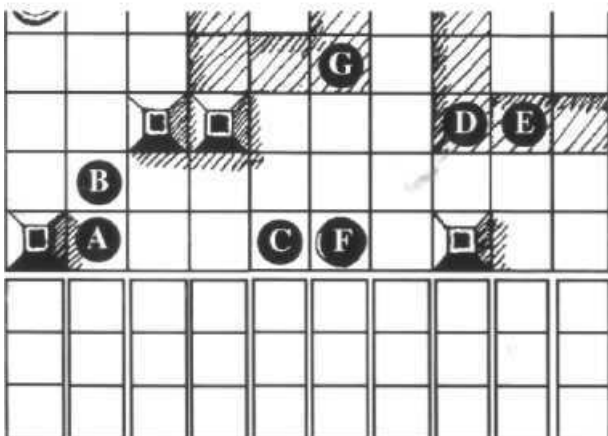


Der Roboter eines Spielers schickt den Befehl "vorrücken bis zum nächsten Hindernis" einem anderen Roboter (Reparaturroboter oder Roboter eines anderen Spielers), der sich in der Richtung der drei kleinen Pfeile aufhält. Es sei in diesem Zusammenhang daran erinnert, daß das Vorhandensein eines Hindernisses die Übermittlung eines Befehls nicht behindert. Der anvisierte Roboter setzt sich daraufhin in der durch den großen weißen Pfeil auf schwarzem Grund angegebenen Richtung so in Bewegung, als hätte er den Befehl direkt empfangen.



Ausgangsposition

Roboter A schickt den Befehl vorzurücken an Roboter B, der daraufhin beim Vorrücken A selbst vor sich herschiebt. Roboter übermittelt Roboter D den Befehl vorzurücken. Dieser schiebt daraufhin Roboter E vor sich her und hält auf dem ersten Flußfeld an, auf das er trifft. Roboter F schickt den Befehl an Roboter G, der sich jedoch nicht rühren kann, da er sich auf einem Flußfeld befindet.



Ankunftsposition



EIN FELD VORRÜCKEN

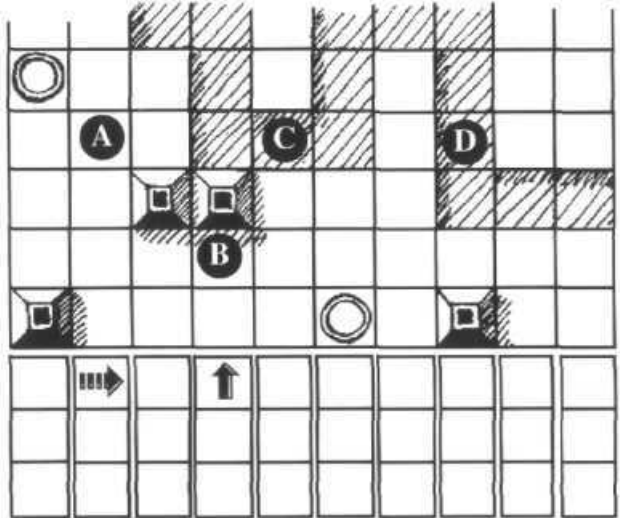
VORRÜCKEN BIS ZUM NÄCHSTEN HINDERNIS



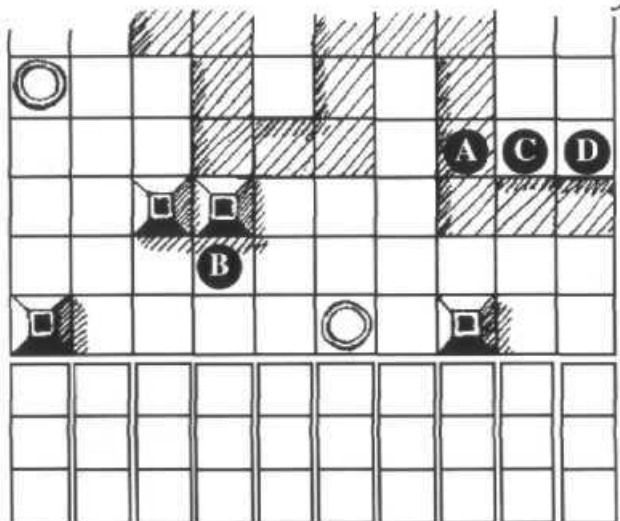
Die Bedeutung dieser Befehle ist die gleiche wie die der violetten Befehle. Mit einem Unterschied allerdings: die Reparaturroboter betrachten Flußfelder als normale Felder. Sie müssen daher nicht auf ihnen anhalten, auch nicht, wenn sie einen anderen Roboter schieben.

Ausgangsposition

Die Roboter A und B sind Reparaturroboter. Reparaturroboter A rückt vor und schiebt dabei die Roboter C und D vor sich her, ohne die Flußfelder zu beachten. Reparaturroboter B erhält den Befehl, er kann sich jedoch nicht bewegen.



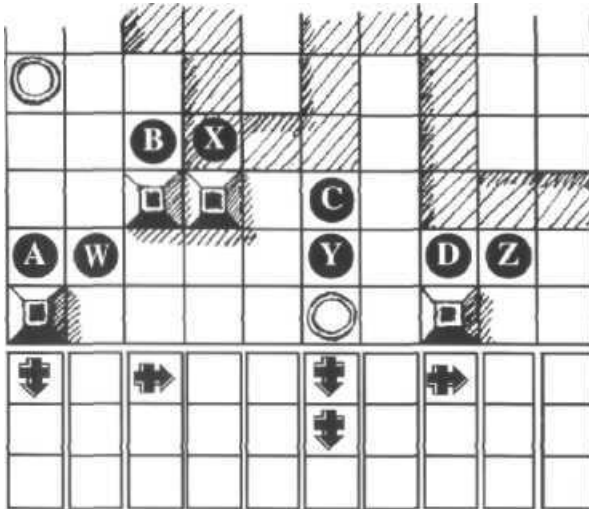
Ankunftsposition



***DEN AUF DEM IN PFEILRICHTUNG
ANGRENZENDEN FELD BEFINDLICHEN
ROBOTER REPARIEREN***



Der Spieler des reparierten Roboters kann eine schwarze Abdeckung (nach Wahl) von einem seiner Sender entfernen. Durch mehrmaliges Senden dieses Befehls hintereinander ist es möglich, während ein und derselben Spielrunde mehrere Sender zu reparieren.



A, B, C und D sind Reparaturroboter. W, X, Y und Z sind Roboter, die den Spielern gehören. B, C und D reparieren die Roboter, die sich neben ihnen befinden. A kann W nicht reparieren, da der Befehlspeil in die falsche Richtung zeigt. Der zum Roboter Y gehörige Spieler kann zwei schwarze Abdeckungen abziehen, da sein Roboter zweimal (von C) repariert wird.



Zu spät...

DRONES

