

ROBO RALLY

Auteur: Richard Garfield

Uitgegeven door Wizards of the Coast, 1994

Een spannende tactische race met robots doorheen een immense fabrieksruimte voor 2 tot 8 spelers vanaf 12 jaar.

Internet <http://www.wizards.com/default.asp?x=ah/prod/roborally>

INHOUDSOPGAVE

1	Inleiding.....	3
2	Begin van het spel.....	4
3	Hoe spelen ?	5
3.1	Verdeel programmeerkaarten	5
3.2	Programmeren.....	5
3.3	Power-down.....	7
3.4	Uitvoeren programma.....	7
3.4.1	Onthullen programmeerkaart.....	7
3.4.2	Robots bewegen	7
3.4.3	Fabriekselementen bewegen.....	8
3.4.4	Controlepunten	9
3.4.5	Einde ronde.....	9
4	Speciale situaties en regels.....	10
4.1	Uitzonderingen op de regels	10
4.2	Power-down of niet ?	10
4.3	Optiekaarten en prioriteiten	10
4.4	Terug tot leven.....	10
4.5	Schade en aantal kaarten	10
4.6	Geblokkeerde registers	11
4.7	Opties en schade.....	11
4.8	Vernietiging.....	11
5	De winnaar is.....	12
6	Opties	13



1 Inleiding

Zet je schrap voor een wilde race van dolgedraaide robots doorheen een op hol geslagen fabriek. Iedere beurt zal je kaarten krijgen waarmee je jou robot kan laten bewegen, vooruit, achteruit, links, rechts of 180° draaien. Stel je programma in 't geheim samen. Daarna wordt het programma van iedere robot (lees speler) stap per stap uitgevoerd. Maar de fabriek is niet zonder gevaren. Lopende banden, duwers, pletters en de andere robots maken het jou robotleven moeilijk.

Doel van het spel is om een aantal vlagjes die in begin van het spel geplaatst worden op het bord als eerste en in de juiste volgorde aan te tikken. Wie daarin als eerste slaagt is de winnaar !



2 Begin van het spel

Voer de volgende stappen in volgorde uit :

1. Kies een parcours uit het 'Parcours boek'¹. Plaats de fabrieksvloer², startvloer³ en vlagjes⁴ zoals aangegeven.
2. Iedereen trekt een programmeerkaart⁵. Die met het hoogste nummer (prioriteit) mag als eerste een robot kiezen. Hij kiest een robot, het bijhorende figuurtje, archiefjeton⁶ en programmabord⁷. Daarna kiest de speler met het tweede hoogste prioriteit zijn robot enz... tot iedere speler zijn robot heeft gekozen. Geen schrik, iedere kaart heeft een ander prioriteit.
3. Iedere speler krijgt drie levens-jetons⁸ en plaatst die op zijn programmabord. Wanneer je met meer dan vijf spelers speelt kan je ervoor kiezen iedere speler vier leventjes te geven.
4. Plaats de schadejetons⁹, reparatiejetons¹⁰ en fabrieksvloergids naast het bord, het liefst op een plaats waar iedereen vlot bij kan. Schud de programmeerkaarten en optiekaarten¹¹ en leg de twee stapels naast het spelbord met het RoboRally logo naar boven.
5. De eerste speler plaatst zijn archiefjeton en robot op locatie 1 op het startbord. De tweede speler op locatie 2 enz... De robots kijken allemaal in de richting van de fabrieksvloer.

¹ Course Manual

² Factory Floor Board(s)

³ Docking Bay Board(s)

⁴ Flag(s)

⁵ Program card(s)

⁶ Archive Marker(s)

⁷ Program Sheet

⁸ Life token(s)

⁹ Damage token(s)

¹⁰ Power-down token(s)

¹¹ Option card(s)



3 Hoe spelen ?

Het spel verloopt in rondes. Iedere ronde bestaat uit 5 stappen :

- ⊕ Deel programmeerkaarten.
- ⊕ Plaats je programmeerkaarten op de vijf programmaregisters op jou programmabord met het logo naar boven.
- ⊕ Geef duidelijk aan of je na deze ronde een 'power-down' of 'reparatie' uitvoert of niet.
- ⊕ Voer ieder programmaregister uit in volgorde, voer de programmeerkaart uit, speel de bord elementen, los interacties tussen robotten op en 'tik' vlaggen en herstelplaatsen.
- ⊕ Opkuis en einde ronde.

3.1 Verdeel programmeerkaarten

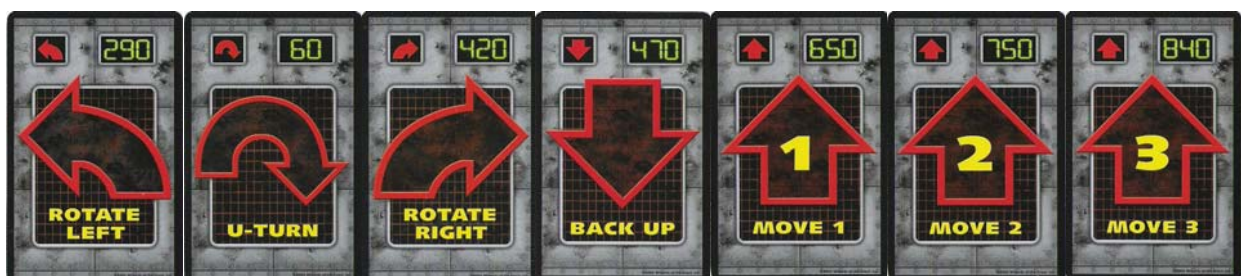
- ⊕ Schud de programmeerkaarten en geef 9 kaarten aan iedere speler met een robot die nog geen schade opgelopen heeft. Deel de kaarten met het logo naar boven zodat de spelers niet onmiddellijk zien welke kaarten ze krijgen. De spelers mogen hun kaarten maar oppikken wanneer iedere speler zijn kaarten gekregen heeft.
- ⊕ Een robot zal schade oplopen tijdens het spel. Schade beperkt het aantal programmeerkaarten die je als speler krijgt. Geef één kaart minder per schadepunt die de robot opgelopen heeft. Een robot met twee schadepunten zal dus maar 7 programmeerkaarten krijgen.
- ⊕ Zie 4.6 Geblokkeerde registers¹² registers' ingeval de robot meer dan vijf schadepunten heeft.

3.2 Programmeren

- ⊕ Wanneer al de spelers hun kaarten gekregen hebben mag je een programma samenstellen.
- ⊕ Een programma bestaat uit 5 kaarten. Leg de kaarten op de programmeerkaart van links naar rechts met het logo naar boven. De registers zijn genummerd van 1 tot 5 en je programmeerkaarten zullen in die volgorde uitgevoerd worden. Leg de kaarten die niet gebruikt weg.
- ⊕ Roep 'Klaar' wanneer je gedaan hebt met programmeren. Eens je dat gedaan hebt mag je jou programmeerkaarten niet meer bekijken of je programma aanpassen.

Aantal programmeerkaarten in het spel

⊕ 1 vooruit	18 stuks
⊕ 2 vooruit	12 stuks
⊕ 3 vooruit	6 stuks
⊕ 1 achteruit	6 stuks
⊕ Kwartslag rechts	18 stuks
⊕ Kwartslag links	18 stuks
⊕ 180° draaien of rechtsomkeer	6 stuks



Kwartslag naar links

Rechtsomkeer

Kwartslag naar rechts

Eén achteruit

Eén vooruit

Twee vooruit

Drie vooruit

¹² Locked register



De Zandloper

- ✚ Start de zandloper van zodra de voorlaatste speler 'Klaar' heeft geroepen. De laatste speler heeft nu nog juist 30 seconden om zijn programma te voltooien. Indien hij er niet in slaagt om zijn programma te voltooien binnen de 30 seconden vult de speler rechts van hem of haar willekeurig, dus zonder naar de kaarten te kijken, de niet geprogrammeerde programmaregisters met kaarten uit de hand van de laatste speler aan.



3.3 Power-down

Een speler met een beschadigde robot kan ervoor kiezen zijn robot een ronde uit te schakelen om die te repareren. Dit wordt een 'Power-down' genoemd. Let wel, de 'Power-down' gaat pas in, in de ronde volgend op de ronde waar je 'Power-down' aankondigt. Leg een 'Power-down' jeton op je programmeerbord in dit geval.

Power down heeft het volgende effect :

- ⊕ Je krijgt als speler geen programmeerkaarten.
- ⊕ Je robot voert geen programma uit.
- ⊕ Al je schade wordt gerepareerd. Leg dus alle schadejetons weg.

Opgelet ! Je robot is nog altijd onderhevig aan lasers, bordelementen en andere robots. Als je robot op een transportband staat zal je robot, ook al is die powered down, met de transportband mee bewegen en je robot kan nog altijd geduwd of onder vuur genomen worden door andere robots. Je doet er dus best aan goed na te denken op welke plaats je jou robot uitschakelt.

3.4 Uitvoeren programma

Voer de vijf registers uit, van links naar rechts. Voer de volgende stappen uit per register :

- ⊕ Toon programmeerkaart bij bijhorend register
- ⊕ Robots bewegen
- ⊕ De fabriekselementen bewegen
- ⊕ Lasers vuren
- ⊕ Controlepunten¹³
- ⊕ Vijfde registerfase

3.4.1 Onthullen programmeerkaart

Iedere speler onthult zijn programmeerkaart voor het bijhorend register.

3.4.2 Robots bewegen

Bewegen

- ⊕ Beweeg iedere robot zoals aangegeven. 1 vooruit of kwartslag naar links bijvoorbeeld.

Prioriteit

- ⊕ Het nummer rechtsboven de programmeerkaart is de prioriteit. De kaart met het hoogste nummer of prioriteit gaat eerst. De prioriteit speelt alleen een rol als twee of meerdere robots elkaars pad kruisen.

Duwen

- ⊕ Een robot kan een andere robot duwen. Een robot kan overal heen geduwd worden, in een put of van het bord of op een transportband. Een robot kan niet door een muur geduwd worden. Alle robots die geduwd worden stoppen in dergelijk geval. Een robot kan meerdere robots duwen.
- ⊕ Robots kunnen niet door muren heen. Een robot kan wel tegen een muur aanlopen. De beweging van de robot stopt en de robot loopt hierdoor geen schade op.

¹³ Checkpoint(s)

3.4.3 Fabriekselementen bewegen

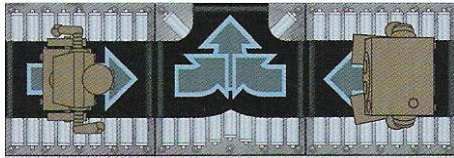
De fabriekselementen bewegen in de volgende volgorde :

1. Express transportbanden bewegen één vakje in de richting van de pijl.
2. Express en gewone transportbanden bewegen één vakje in de richting van de pijl.
3. 'Duwers'¹⁴ duwen indien actief.
4. 'Tandwielen'¹⁵ draaien een kwartslag in de richting van de pijlen.

Transportbanden

Prioriteiten

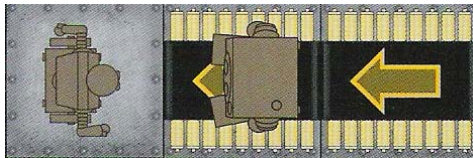
Wanneer twee robots op hetzelfde vakje komen via de beweging van de transportband, beweegt geen één van de robots.



- ✦ Twonky en Zoom Bot zouden als de banden werken op dezelfde fabriektegel komen.
- ✦ Geen van beide robots beweegt in dergelijke situatie.

Uitgang

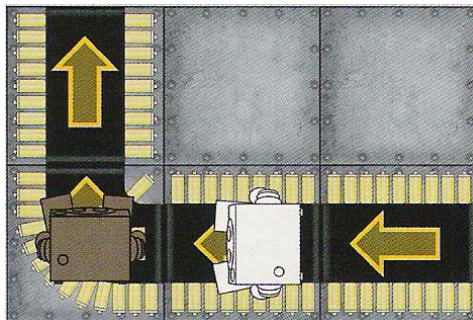
Wanneer een robot het vakje na een transportband blokkeert, beweegt de robot op de transportband niet.



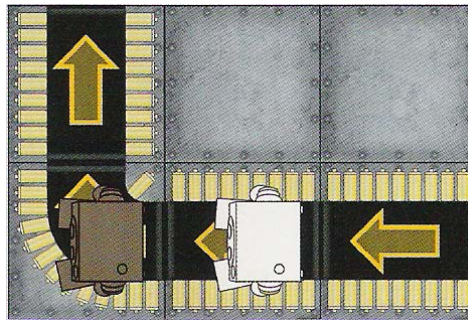
- ✦ Zoom Bot blokkeert Twonky.
- ✦ Twonky blijft op de transportband.

Draaiende transportband

Wanneer een robot via een transportband beweegt, draait hij in de richting van de pijltjes.



Twonky zal 1 kwartslag naar rechts draaien omdat hij door middel van een bewegende transportband beweegt.

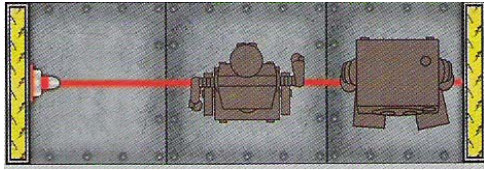


Twonky zal rechtdoor gaan omdat hij in dit voorbeeld beweegt via een '1 vooruit' programmeerkaart.

¹⁴ Pushers

¹⁵ Gears

Lasers



Robots die stoppen in een vakje met een laser krijgen een schadepunt. Indien meerdere lasers dit vakje doorkruisen krijgen ze evenveel schadepunten als er lasers zijn. Lasers gaan niet door robots. Indien meerdere robots de laserstraal doorkruisen wordt enkel de robot die het dichtst bij de vuurmond staat, geraakt. Zoombot krijgt in dit voorbeeld één schadepunt en Twonky geen.

Robot lasers

Iedere robot is vooraan uitgerust met een laser. Iedere robot in zijn vizier (dus recht voor hem) wordt geraakt en krijgt één schadepunt. Lasers vuren niet door andere robots of muren.

3.4.4 Controlepunten

- ⊕ Een robot die aan het einde van een beurt op een vlag staat 'tikt' de vlag.
- ⊕ Een robot die zijn beurt eindigt op een 'herstel' tegel of vlag verplaats zijn archiefjeton naar deze tegel. Dit is vanaf nu zijn startplaats wanneer de robot terug tot leven komt nadat hij vernietigd werd.

Herhaal vanaf 3.4.1 Onthullen programmeerkaart tot alle vijf registers zijn gespeeld.

3.4.5 Einde ronde

- ⊕ Eindigt je robot op een fabriekstegel met één werksleutel¹⁶ dan kan je één schadepunt repareren.
- ⊕ Eindigt je robot op een fabriekstegel met twee werksleutels dan kan je één schadepunt repareren maken en neem je één optiekaart. Lees luidop wat er op de optiekaart staat en leg die voor je met uitleg van de kaart zichtbaar voor de andere spelers.
- ⊕ Verzamel alle programmeerkaarten, behalve deze die geblokkeerd zijn.
- ⊕ Je kan nu beginnen aan de volgende ronde.

¹⁶ Wrench



4 Speciale situaties en regels

4.1 Uitzonderingen op de regels

- ⊕ Sommige parcours en optiekaarten vermelden regels die niet stroken met de basisregels. Volg in dergelijke situatie de regels vermeld bij het parcours of op de optiekaart.

4.2 Power-down of niet ?

- ⊕ In sommige gevallen kan de beslissing of je jou robot repareert of niet (power-down) afhangen van wat een andere robot of speler doet. Start in dergelijk geval bij de eerste speler en overloop zo alle speler en laat iedere speler daarbij aangeven of hij zijn robot uitschakelt voor reparatie of niet.

4.3 Optiekaarten en prioriteiten

- ⊕ Gebruik zelfde regel als bij 'Power-down' wanneer prioriteit een rol speelt bij het uitvoeren van optiekaarten.

4.4 Terug tot leven

- ⊕ Wanneer je robot terug tot leven komt, start hij altijd met twee schadepunten. Je robot komt terug tot leven op de fabriektegel waarop zijn archiefjeton ligt. Indien deze tegel bezet is komt hij terug tot leven op een aanpalende tegel. De robot mag geen andere robot in zijn vizier hebben op een afstand van minstens 3 tegels. Indien meerdere robotten tot leven komen op dezelfde tegel gebruik zelfde dezelfde regel als bij 'Power-down' of anders gezegd, wordt de volgorde waarin de robots terug tot leven komen bepaald door de volgorde van de spelers.

4.5 Schade en aantal kaarten

Het aantal kaarten die een speler krijgt is afhankelijk van het aantal schadepunten die zijn robot heeft.

Aantal schade punten	Effect
0	Krijgt 9 kaarten
1	Krijgt 8 kaarten
2	Krijgt 7 kaarten
3	Krijgt 6 kaarten
4	Krijgt 5 kaarten
5	Krijgt 4 kaarten, register 5 is geblokkeerd.
6	Krijgt 3 kaarten, register 5 & 4 zijn geblokkeerd.
7	Krijgt 2 kaarten, register 5, 4 & 3 zijn geblokkeerd.
8	Krijgt 1 kaart, register 5, 4, 3 & 2 zijn geblokkeerd.
9	Krijgt geen kaart, alle registers zijn geblokkeerd.
10	Robot is vernietigd.



4.6 Geblokkeerde registers

- ⊕ Registers worden geblokkeerd wanneer een robot 5 of meer schadepunten heeft. Eerst wordt register 5 geblokkeerd, daarna 4 enz... tot en met register 1.
- ⊕ Wanneer een register geblokkeerd is kan de programeerkaart op dit register niet meer veranderd worden.
- ⊕ Wanneer schade hersteld wordt worden geblokkeerde registers eerst gerepareerd in omgekeerde volgorde dat ze geblokkeerd werden.

4.7 Opties en schade

- ⊕ Wanneer jou robot geraakt word en bijgevolg een schadepunt krijgt, kan je een optie opofferen in plaats van een schadepunt te krijgen. Plaats dergelijke vrijgekomen opties naast de optiestapel. Deze opties komen niet meer terug in het spel.

4.8 Vernietiging

Een robot is vernietigd in volgende gevallen :

- ⊕ Wanneer hij een tiende schadepunt krijgt.
- ⊕ Wanneer hij in een put beweegt of er in geduwd wordt.
- ⊕ Wanneer hij van het bord beweegt of er van geduwd wordt.



5 De winnaar is...

- ✦ De winnaar van het spel is de speler wiens robot als eerste alle vlagjes 'getikt' heeft in de juiste volgorde. Het spel stopt normaal in dit geval maar je kan ook verder spelen voor de tweede en derde plaats. Soms ben je wat beperkt in tijd en kan je ook bepalen dat er tot een bepaalde tijd gespeeld wordt. De speler die als eerste de meeste vlagjes getikt heeft wordt dan als winnaar uitgeroepen.



6 Opties

ABLATIVE COAT - BESCHERMLAAG

Via deze optie kan je tot 3 schadepunten absorberen. Leg de schadejetons op deze kaart in plaats van op je programmabord. Leg deze kaart weg van zodra je drie schadepunten op deze kaart hebt gelegd.

ABORT SWITCH – ANNULATIE SCHAKELAAR

Wanneer je een kaart onthult, kan je via deze optie die kaart vervangen door de bovenste kaart van de niet gebruikte programmeerkaarten. Je moet dan wel voor de rest van de beurt iedere kaart voor de resterende registers op dezelfde manier vervangen.

BRAKES - REMMEN

Via deze optie kan je '1 vooruit' reduceren tot een '0 vooruit'. Prioriteit blijft ongewijzigd.

CIRCUIT BREAKER – STROOM ONDERBREKER

Je robot zal via deze optie zichzelf automatisch uitschakelen om reparaties uit te voeren (Power-down) in de volgende beurt wanneer hij zijn beurt eindigt met drie of meer schadepunten.

CONDITIONAL PROGRAM – CONDITIEEL PROGRAMMA

Via deze optie kan je één programmeerkaart achter houden. Leg deze kaart bovenop deze optiekaart met het logo naar boven. Per register kan je ervoor kiezen deze kaart uit te voeren in plaats van de geprogrammeerde kaart. Je moet je intentie wel duidelijk maken alvorens de andere spelers hun kaarten onthullen.

CRAB LEGS – KRABBEPOTEN

Via deze optie kan je een '1 vooruit' combineren met een 'Kwartslag links' of 'Kwartslag rechts'. Programmeer de 'Kwartslag links' of 'Kwartslag rechts' zoals gewoonlijk en leg er de '1 vooruit bovenop'. Je robot zal bij het uitvoeren van dergelijk register 1 fabriekstegel naar links of naar rechts, afhankelijk van welke 'Kwartslag' je geprogrammeerd hebt, bewegen zonder te roteren. Deze optie is niet beperkt tot één register maar kan op ieder register geprogrammeerd worden.

DOUBLE BARRELED LASER – DUBBELE LASER

Via deze optie brengt je robot twee schadepunten toe in de plaats van één. Deze optie kan gebruikt worden in combinatie met de opties 'Fire Control' en 'High Power Laser'.

DUAL PROCESSOR – DUBBELE PROCESSOR

Via deze optie kan je één register een '2 vooruit' of een '3 vooruit' kaart combineren met een 'kwartslag links' of 'kwartslag rechts' of 'rechtsomkeer'. Beweeg één vakje minder vooruit per kwartslag die je draait.

EXTRA MEMORY – EXTRA GEHEUGEN

Je krijgt één extra programmeerkaart per ronde. Deze kaart mag je niet houden nadat je gedaan hebt met programmeren.



FIRE CONTROL – DOELGERICHT SCHIETEN

Wanneer je een robot raakt met jou laser en je deze optie gebruikt kan je dit schadepunt gebruiken om daarmee een programmaregister te blokkeren of een optie van de speler kiezen en deze te vernietigen. De aangevallen robot kan geen optie opofferen om het effect van deze optie te verhinderen.

FLY WHEEL - VliegWiel

Wanneer iedere speler gedaan heeft met programmeren kan je één van je niet gebruikte kaarten met het logo naar boven op deze optiekaart leggen. Er mag nooit meer dan één kaart op deze optiekaart liggen. Deze extra programmeerkaart kan je bij de volgende beurt gebruiken als een normale programmeerkaart. Anders gezegd, je hebt dus altijd één extra programmeerkaart.

FOURTH GEAR – VIERDE VERSNELLING

Wanneer je op een register een '3 vooruit' geprogrammeerd heb kan je via deze optie ervoor kiezen 4 fabriekstegels vooruit te bewegen in plaats van drie. Prioriteit van de programmeerkaart blijft ongewijzigd.

GYROSCOPIC STABILISER – GYROSCOPISCHE STABILISATOR

Alvorens de programma's uitgevoerd worden, moet je aangeven of je deze optie in die beurt, dus voor alle vijf registers, gebruikt of niet. Wanneer je deze optie gebruikt wordt je robot niet gedraaid door tandwielen of transportbanden.

HIGH-POWER LASER – EXTRA KRACHTIGE LASER

Wanneer je robot uitgerust is met deze optie kan je door een muur of robot schieten. Indien je door een robot schiet krijgt de robot waardoor je schiet en de robot die zich erachter bevindt een schadepunt. Deze optie kan gebruikt worden in combinatie met 'Fire Control' en 'Double-Barreled Laser'.

MECHANICAL ARM – MECHANISCHE ARM

Jou robot kan een vlag of een reparatietegel 'tikken' van zodra hij op een aanpalende fabriekstegel staat. Een muur verhindert dit wel!

MINI HOWITZER – MINI KANON

Wanneer je een robot raakt met je laser en deze optie gebruikt, krijgt de geraakte robot een schadepunt en wordt de robot één vakje bewogen in de richting weg van jou robot. Robots kunnen nog steeds niet door muren heen bewegen. Je kan deze optie maar vijf keer gebruiken. Leg een schadejeton op deze kaart iedere keer je die gebruikt. Leg deze kaart weg van zodra je vijf schadepunten op deze kaart hebt gelegd.

POWER DOWN SHIELD – POWER DOWN SCHILD

Indien je robot 'uitgeschakeld' (Power-down) is en deze optie actief is, kan je per register één schadepunt negeren.

PRESSOR BEAM – DUW STRAAL

Via deze optie kan je wanneer je een robot raakt met je laser in de plaats van de geraakte robot een schadepunt toe te brengen de robot één vakje bewegen in de richting weg van jou robot.



RADIO CONTROL – TELEGELEIDING

Wanneer je een robot raakt met je laser en je deze optie gebruikt krijgt de geraakte robot geen schade punt maar moet die wel jou programma uitvoeren voor de rest van de ronde. Ingeval prioriteit een rol speelt gaat jou robot steeds eerst.

RAMMING GEAR – RAM UITRUSTING

Iedere keer je een robot duwt krijgt die robot nu ook nog één schade punt.

REAR-FIRING LASER - ACHTERUITSCHIETENDE LASER

Je robot heeft nu ook een laser achterop gemonteerd. Je robot schiet nu zowel voor zich als achter zich uit.

RECOMPILE - HERCOMPILEER

Wanneer je over deze optie beschikt mag je 1 maal per beurt kiezen om nieuwe kaarten te krijgen. Je robot krijgt dan wel één schade punt.

REVERSE GEAR – ACHTERUIT VERSNELLING

Wanneer je deze optie gebruikt kan je wanneer je één achteruit uitvoert, er twee achteruit bewegen. Prioriteit blijft ongewijzigd.

SCRAMBLER - STOOZENDER

Via deze optie kan je wanneer je een robot raakt met je laser in de plaats van de geraakte robot een schade punt toe te brengen de programmeerkaart op het volgende programmaregister vervangen door de bovenste kaart uit de niet gebruikte programmeerkaarten. Deze optie kan niet gebruikt worden bij de vijfde of laatste fase van een beurt.

TRACTOR BEAM – TREK STRAAL

Via deze optie kan je wanneer je een robot raakt met je laser in de plaats van de geraakte robot een schade punt toe te brengen de robot één vakje bewegen in de richting van jou robot. Er moet wel minstens één vakje zijn tussen jou en de geraakte robot.

SUPERIOR ARCHIVE – SUPERIEURE BACK-UP

Jou robot krijgt geen twee schade punten wanneer hij terug tot leven komt wanneer hij deze optie heeft.
