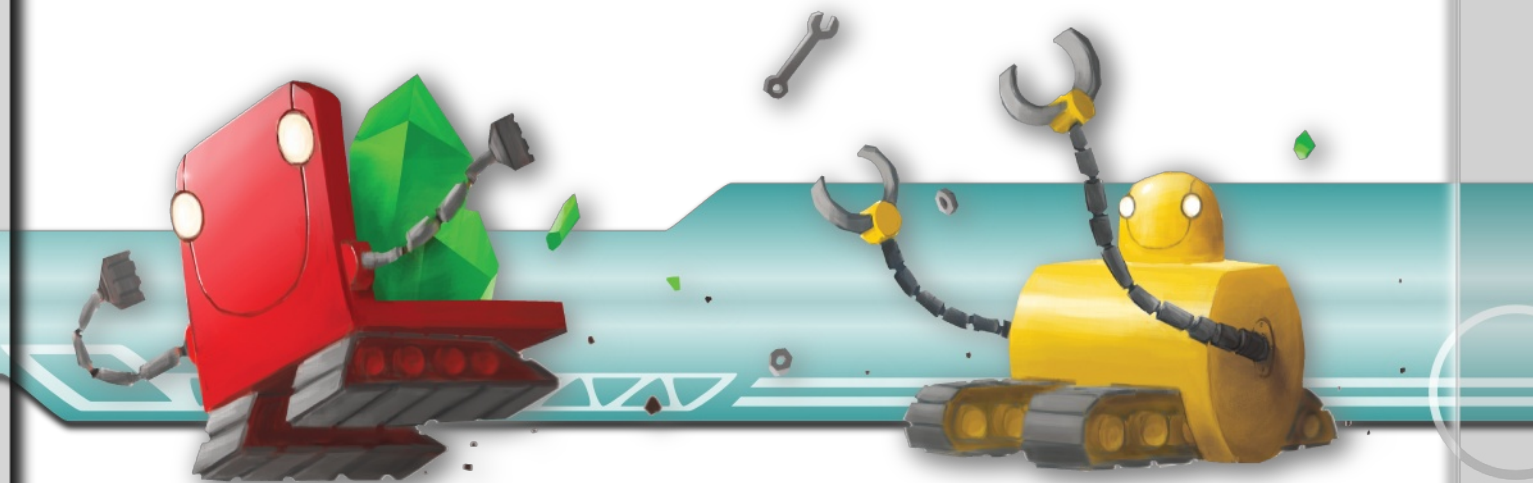


Twin Tin Bots



Philippe Keyaerts



Kwanchai Moriya



International Edition
English - Deutsch - Français - Nederlands

Version 1.004 - July 2013



Philippe Keyaerts

Philippe Keyaerts earned a social worker diploma and a master degree in mathematics. He also was formally trained in computer sciences, painting and drawing.

Elder of a six children family, he started playing very early. He favoured chess for a long time before turning his interest to board games, in which he finds a social aspect that is lacking in two player games.

He lives in Brussels with his soul mate and his son (and first fan).

He became an author with VINCI, published by Jeux Descartes after it won the Boulogne-Billancourt 'Concours des créateurs'. In this game of conquest and territory, a player will control several people as the game unfolds. Each of them, as in history will rise, shine and then decline.

Ever the Tolkien fan, he transposed the system of Vinci to the country of elves and trolls. Ten years after the first opus, the new creation, SMALL WORLD, was a huge success followed by many expansions. They all developed the universe with new peoples, 'historical' events, and -recently- new realms to explore.

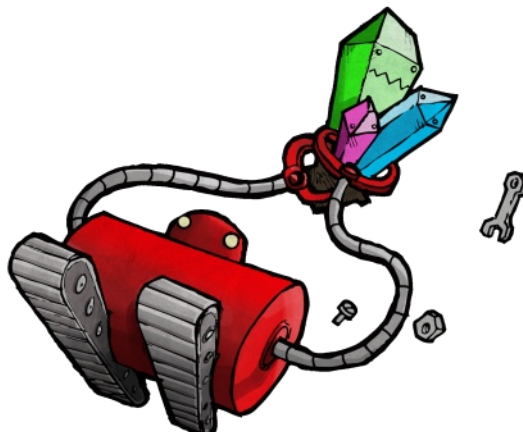
Passionate about development games, he gave the genre a try with EVO where you oversee the destiny of a race of dinosaurs and make them evolve to raise their chances of survival.

'I like games where you are a creator. Where once the game is over you built something.'

He also wrote OLYMPOS, set in ancient and mythological Greece, which combines struggle over territories and technological development.

The key idea behind Vinci / Small World was the rise and decline of civilisations, in Evo it was adaptation to external elements. In TWIN TIN BOTS it is limited control.

'I had this idea of a player with a single remote for two R.C. cars. While he steers the first the others continue on their way, at risk of colliding with a tree, a ditch - or an opponent.'



Twin Tin Bots

A game by Philippe Keyaerts
For 2 to 6 players aged 13 or more
Duration 50 minutes
Translation : Eric Hanuise

Introduction

'Crystal is the future! A wonderful energy source! A dream job! They sure can sell their stuff at the Corp's recruiting office... Stuck with a couple colleagues and all these Robots in the middle of nowhere, what a job indeed! Well, the planet's nice, it could be worse. And there's some fun to be had with the Bots - tough things these ones. Of course the mechanics get grumpy, but they still are the first to Jump all over the place when their favourite tinbox brings more Crystals home than the other Corp's Robots.

This time, even if they are torn down to shreds, my Robots will win!

In Twin Tin Bots, each player controls two harvester Bots and tries to harvest a maximum of Crystals and bring them back to his Base. Robots are programmed using simple Orders, but communications are limited : you need to plan ahead as only one Order can be changed each Turn!

It is possible to push other Robots, to 'borrow' their Crystals, and even to meddle with their programming.

Game Goal

Harvest a maximum of Crystals! Each Crystal is worth 2 to 4 points according to its size. At the end of the game everyone totals his harvested Crystals : the ones brought back to the Base, but also Crystals carried by their Robots. Crystals still on Robots are worth one point less than their regular value (1 to 3 points) when the game stops.

In the event of a tie, the player who harvested the most blue 2-point Crystals wins. If there is still a tie, the most green 3-point Crystals. If there is still a tie, the highest total worth of Crystals brought back wins. If there is still a tie, 'both players rejoice in their shared victory'.

Components

This rules book

A : dual-sided game board

B : dual sided Crystal track

C : 18 transparent plastic Crystals (6x2 points, 6x3 points and 6x4 points)

D : 6 plastic Bases and 12 plastic Robots

E : 6 programming boards

F : 6 x 16 Order tiles (in each player's colour)

G : 13 Special Order tiles (grey face, blue back)

H : 3 Countdown counters numbered 3-2-1

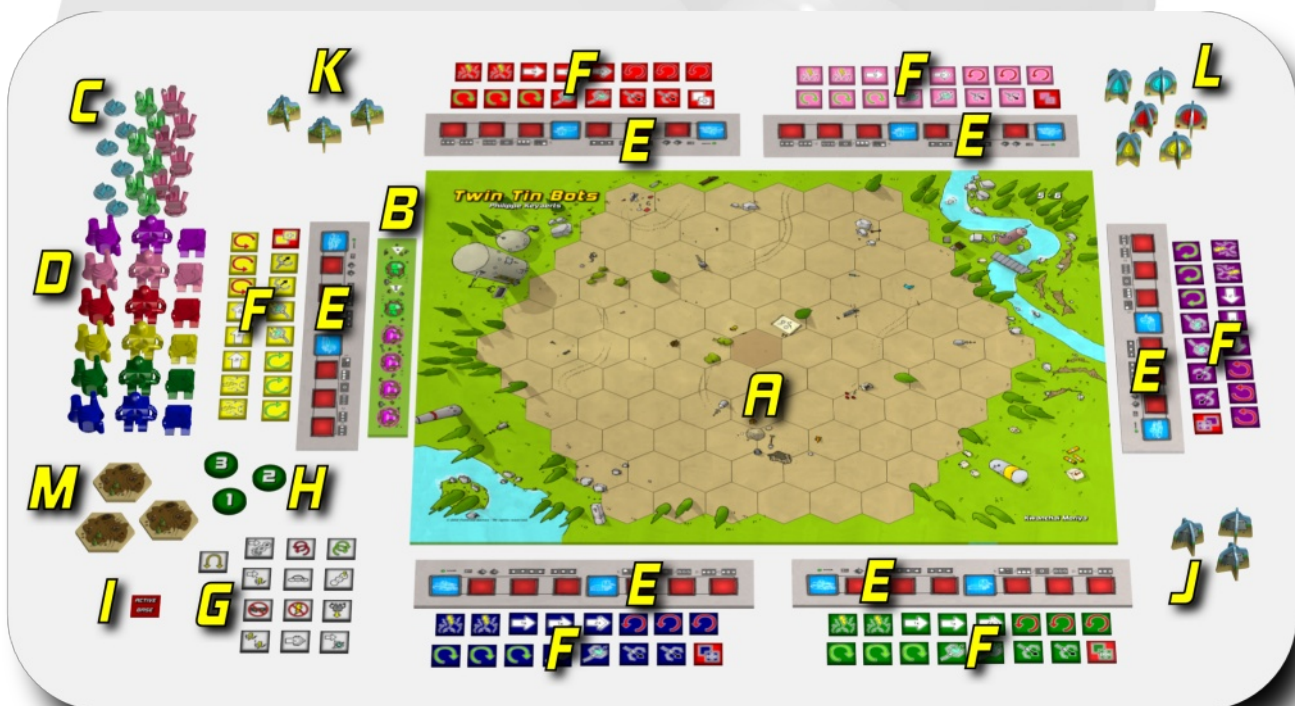
I : 1 'Active Base' token for the advanced 2 players variant

J : 3 Rock tokens in two parts

K : 3 Blob tokens in two parts

L : 6 Teleport tokens in two parts

M : 3 Mud tokens



Twin Tin Bots

Set up



Place the board on the side matching the number of players : use the small arena for 2, 3 and 4 players, and the big arena for 5 and 6. The number of players is printed in the corner of the game board for easy reference.

Each player gets the components in one colour : one Base, two Robots, 16 Order tiles, and a programming board. Shuffle the blue-backed Special Order tiles in a face-down stack and deal one face down to each player, that he will keep secret until he first uses it.

Set up the board and playing pieces according to the number of players (see set up diagrams at the end of this booklet). You can change the Bases and Robot colours from the diagrams as long as the relative positions remain identical.

Place the Crystal track on the side of the board on the face corresponding to the number of players and fill the Crystal slots.

Attention, Robot orientation does matter : they must always face a given hex-side. Bases and Crystals have no orientation.



Each Robot must face a hex-side.

Each player places his programming board in front of him near his Order tiles.

Randomly determine a first player and give him the Countdown counters numbered 3-2-1. The first player will not change during the game.

The Game

Players take Turns playing, in clockwise order. During his Turn the active player performs the following steps in sequence :

1. He may change programming of a single Robot.
2. He must run the program of his two Robots, from left to right on his programming board.

Exception : On the very first Turn of each player, he places an Order on each Robot on step 1 instead of making only one change.

1. Change the programming of a single Robot (optional)

Each Robot has its own program, which contains up to three Orders.

The player can perform only one of the following actions :



1. Place one Order or Special Order tile on one of the 6 slots of his programming board. If there was already an Order tile there, it is replaced and goes back to the player's hand.



2. Swap two slots on a single of his Robot's program. He can either Swap two tiles on the same Robot's program, or Swap a tile and an empty slot on the same Robot's program. He may not Swap between different Robots' programs.



3. Remove one Order or Special Order tile from his programming board. (The tile goes back to his hand.)



4. Reset : remove all Order and Special Order tiles from a single of his Robot's program. (Tiles go back to the player's hand.)

5. Pass. (Leave Both Robots programming as is.)

Important : The player performs a single modification to a single Robot's programming. He may not make a change on each Robot. The other Robot's programming remains unchanged.

2. Run programs (mandatory)



The player must then run the program of each Robot, starting left and processing Orders in sequence to the right on the programming board. Empty slots are ignored.

Important : Robots always execute their programs in the same order. It is not possible to have the second Robot run his program before the first.

If an Order can be executed it must be, otherwise it is ignored. If an Order is partially possible (for instance Forward then Load) all possible actions must be performed and the others are ignored.

Reminder : a Robot must always face a hex-side.

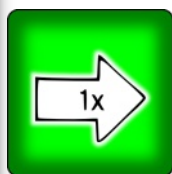
Pictograms on the programming board remind you of the allowed actions and the Turn order.



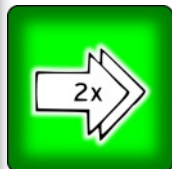
Twin Tin Bots

Order tiles

Forward 1x / Forward 2x



The Robot must proceed to the hex in front of it. If the hex contains a Robot or Crystal and the hex behind it is empty, the Robot moves Forward, pushing the obstacle. However if the two hexes in front of the Robot are not empty, it cannot move.



In other cases, movement is ignored : no object can be moved outside the board, be pushed into a Base or a non-empty hex, and Bases cannot be pushed.

Forward 2x is resolved as two consecutive Forward Orders. If an obstacle prevents moving, the Robot moves as far as it can and the rest is ignored.

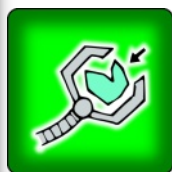
Turn left ↶ / Turn right ↷



The Robot must Turn one hex side (60°) counter-clockwise / clockwise on itself.

To prevent mistakes, each Robot has colour coded left and right arrow stickers on the shoulders.

Load Crystal



The Robot must Load the Crystal it is facing (be it on the ground or on another Robot). Crystals Unloaded in Bases cannot be Loaded any more.

Place the Crystal on the Robot. If there is no Crystal, the Order is ignored.

A Robot can only carry a single Crystal. If it is Loaded already, the Order is ignored.



Unload Crystal



If it is carrying a Crystal, the Robot must Unload it in front of it. If it is empty, the Order is ignored.

A Crystal can be Unloaded

- on an empty hex
- on a Base (even an opponent's)
- on a hex with an empty Robot (your or opponent's)
- but never outside the board, on a Crystal-filled hex or on a Loaded Robot.

Every time a Crystal is Unloaded on a Base :

- The Base's owner places it in front of him, it will be worth 2 to 4 points at the end of the game according to its size.

- If it is a blue 2-points Crystal, the Base owner draws one face-down Special Order tile and adds it to his hand.

- The next Crystal from the track is placed on the centre hex of the board. If it is not empty, the player places it on one of the free hexes that are closest from the board centre. If it is the last Crystal to enter play, the game end phase starts.

- From the game start to the game end phase, there should always be three more Crystals on the board than the number of players. Should you notice you forgot to put a Crystal into play, the active player immediately places it.

Zap!



The Robot sends a pulse on the hex in front of it, and on the second in line if the first is empty. If Both hexes are empty, the Zap fizzles and has no effect.

Zap doesn't affect Crystals and Bases (but they block it and you cannot Zap through them).

If a Robot (opponent or friendly) is in the range, the Zapping player may force it to immediately perform one of the following Orders (Zapper's choice) : Forward 1x, Turn Left, Turn Right, Load or Unload. The target Robot does not need to have that Order in his program to perform it! Zap cannot be used to trigger a Forward 2x, Zap or a Special Order.

Double Modification



This tile is a joker that can only be used once per game, and is then turned face down. It allows the player to make two programming changes that Turn, one on each Robot or Both on the same Robot.



Game End

A game of Twin Tin Bots can end in two ways :

Crystal attrition

When the last Crystal enters play, the current game turn continues to completion and the game will then last 3 more game turns : the first player discards a Countdown counter each time he is about to play (3-2-1). When he discards the last counter, this means the last game turn has started.

If the last Crystal enters play during the first player's turn, the current turn is played before starting discarding Countdown counters.

By score victory

If a player manages to bring back a certain amount worth of Crystals to his Base, the game ends immediately and that player wins.

Number of players	2	3	4	5	6
Points required	11	10	9	8	7

Twin Tin Bots

Special Orders tiles

Special Orders are used as normal Orders. They are kept hidden until placed on the programming board. When removed from the programming board, they go to the player's hand and can be reused just like normal Orders.



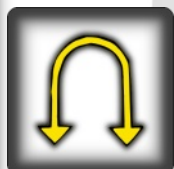
Turn 2x Left/Right

The Robot must Turn 2 hex sides (120°) in the corresponding direction.



Anti-Zap (Faraday shield)

As long as this Order is part of the Robot's program, the Robot is not affected by opponent Zaps (but can still benefit from friendly Zaps). It has no other effect, so you trade a program slot for protection.



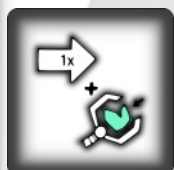
U-Turn

The Robot must Turn thrice (180°), making a U-Turn.



Forward 3X

Is resolved as three consecutive Forward Orders. If an obstacle prevents moving, the Robot moves as far as it can and the rest is ignored.



Forward then Load

Is resolved as a Forward Order followed by a Load Order. The sequence cannot be changed (Load then Forward).



Forward then Zap

Is resolved as a Forward Order followed by a Zap Order. The sequence cannot be changed (Zap then Forward).



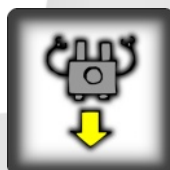
Dash

This is a 'Forward 1x' Order. In addition, as long as this Order is in his program, the Robot can push any number of Robots/Crystals as long as there is an empty hex at the end of the row. It is still forbidden to push a Base or to push things outside the game board.



Jump

The Robot must Jump two hexes ahead. The middle hex can be non-empty, but the destination hex must be empty (or the Order is ignored). Robot orientation remains unchanged.



Back up

As Forward 1x, but in reverse. All Forward rules apply.



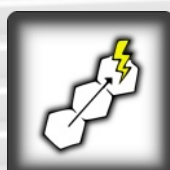
Double Zap!

The Robot must Zap twice in a row.



Anti theft

As long as this Order is in the Robot's program, the Robot's Crystal cannot be stolen by an opponent 'Load' Order (but a Zap can still have him Unload it). It has no other effect, so you trade a program slot for protection.



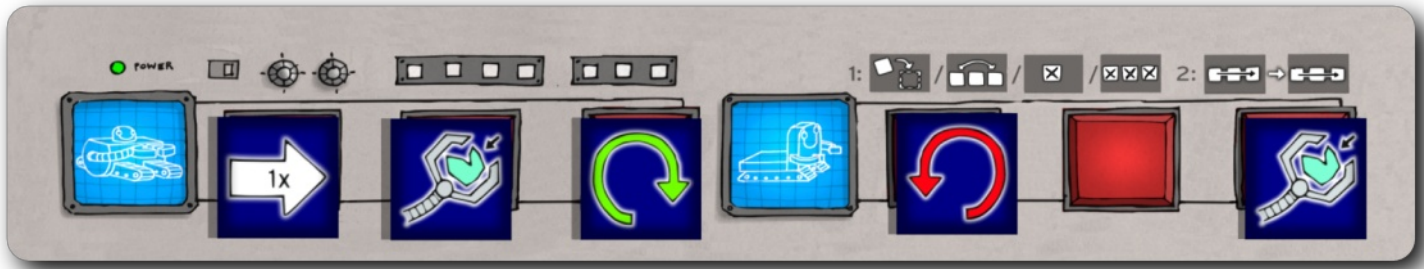
Long range Zap

The Robot must Zap in front of it with an unlimited range (but obstacles still block it, as for a normal Zap).

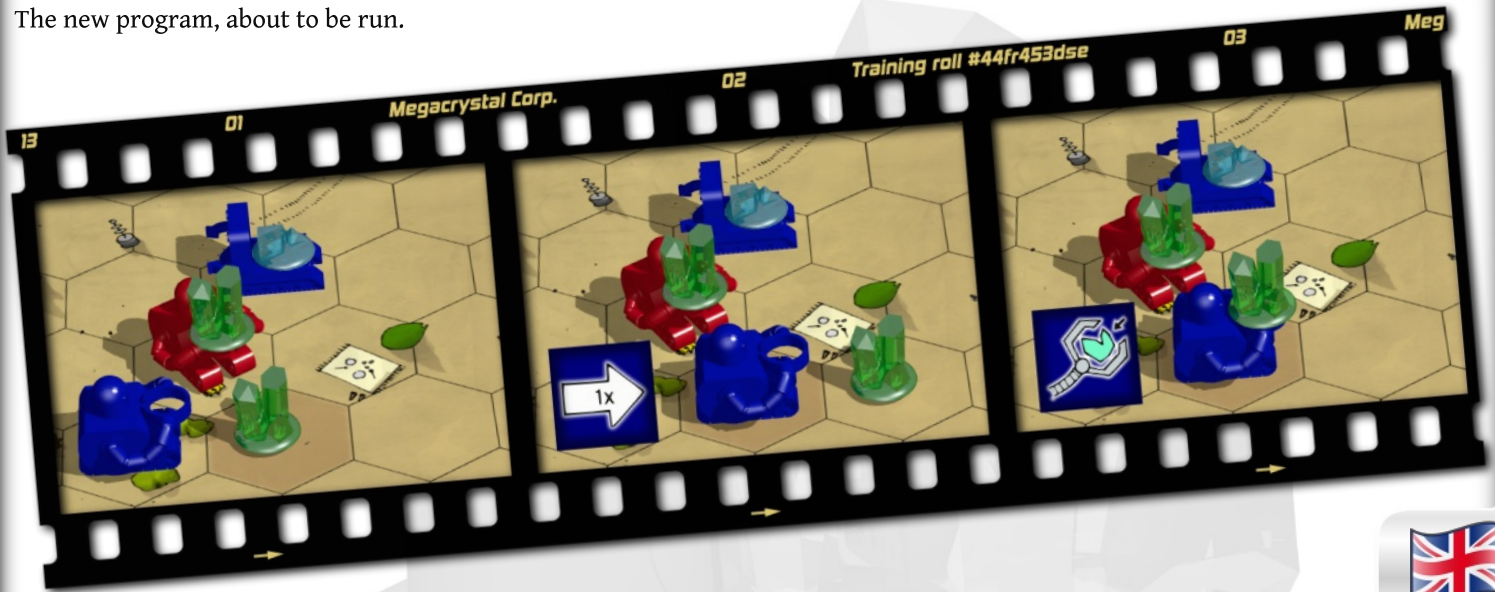
The Zap affects a single hex : the first non-empty hex in front of the Robot.

Twin Tin Bots

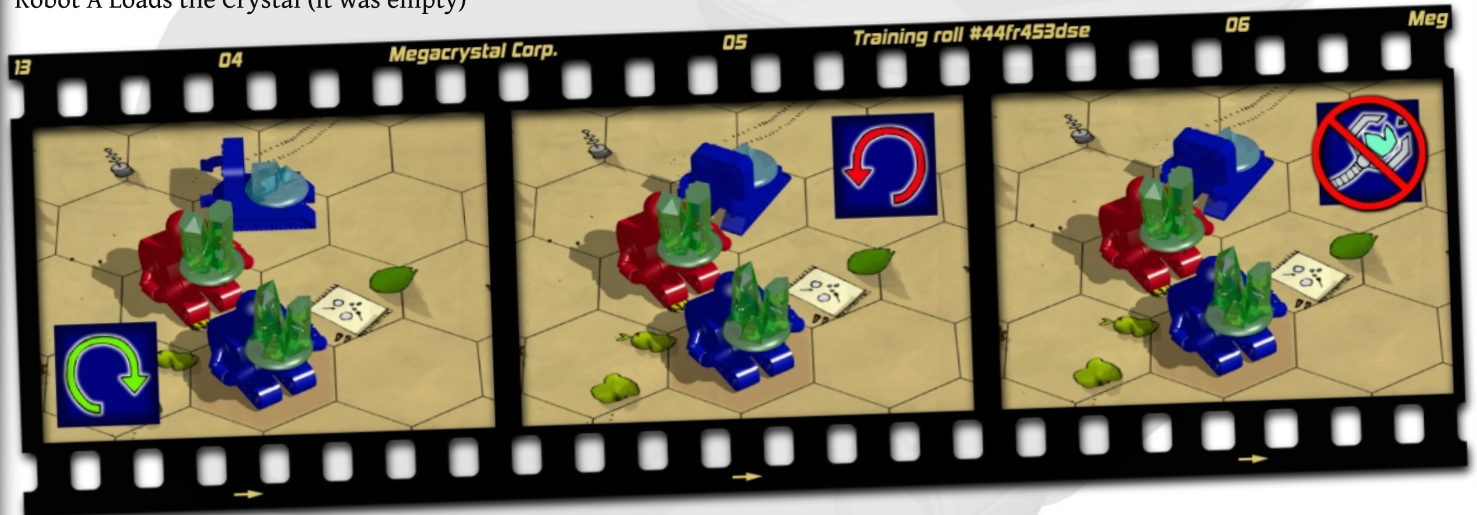
Play Example



The new program, about to be run.



Position at Turn start.
 Robot A moves Forward, pushing the Crystal as the hex behind is free.
 Robot A Loads the Crystal (it was empty)



Robot A Turns right
 Robot B Turns left
 Robot B has no second Order
 Robot B tries to Load the Crystal but as another Crystal is Loaded already the Order is ignored.

Twin Tin Bots

Two players rules

Use the 2 players set up for the board. Use the 4 players Crystal track.

Simplified rules

When playing the game with younger children or teaching the game for the first time, you can simplify it by giving each player only a single Robot, and not use the Special Order tiles.

Variants and optional rules

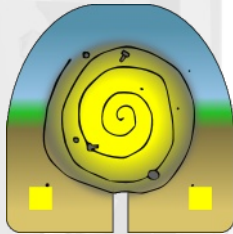
Here are some variants and optional rules to spice up your games once you will have mastered the standard rules.

Teleporters, Rocks and Blobs

These elements can be used separately or in combination. You can mix and match as many as you want, knowing that the more elements there are in play, the more programming skill will be required to pick up and deliver Crystals. You'll quickly notice that small variations in the items in play and in their placement subtly affect the game dynamics.

Teleporters

Teleporters are always placed in pairs. There are up to three pairs of Teleporters. When a Robot enters a hex with a Teleporter, it is immediately placed on the opposite side of the matching colour Teleporter.

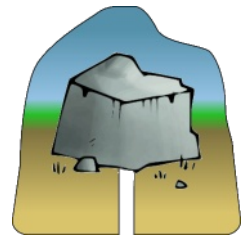


It is forbidden to Zap and to Load or Unload Crystals through a Teleporter. It is allowed to push through a Teleporter, following the normal movement rules. If the destination hex is not empty and the Robot cannot push the obstacle, it cannot Teleport and stays where it is.



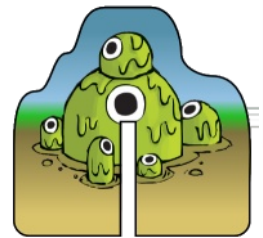
Rocks

Rocks are unmoveable obstacles, as Bases. A Rock cannot be pushed nor Loaded on a Robot. It blocks line of sight for Zaps.



Blobs

Blobs are peaceful but large critters. They may very well be an intelligent alien life form, but no-one ever was able to communicate with them or to understand them. They might also just be stupid. The only certain thing is that they are harmless. Or extremely tolerant.



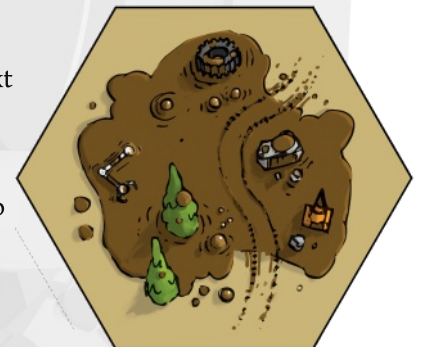
A Blob is a mobile obstacle that can be pushed, as a Crystal or a Robot. A Blob cannot be Loaded on a Robot. If a Robot Zaps a Blob, the player may move that Blob to an adjacent empty hex or to an adjacent hex with a Robot, Crystal or other Blob by pushing it away (following the normal movement rules).

Teleporters, Rocks and Blobs setup

During setup, do not place Teleporters, Rocks or Blobs on the board's outer ring, next to a Base, a Teleporter, a Blob or a Rock. You will find some examples of placement in the diagrams at the end of the booklet.

Mud

Robot caterpillars skid in the Mud. When a Robot enters a Mud hex, his next 'Forward' move is ignored. It will therefore need two 'Forward 1x' or one 'Forward 2x' Order to get out. Other Orders work normally in the Mud, including Jump which allows to Jump out of the Mud. Mud doesn't block line of sight for a Zap.



Mud has no memory : should a robot start his turn in the Mud, it will need two Forward moves to get out even if one was ignored on the previous turn.

Example : A robot is in front of a Mud hex and still has a 'Forward 2x' and a 'Forward 1x' in his programming. The first Forward of the 'Forward 2x' Order moves him in the Mud and the second is ignored. Then the 'Forward 1x' Order gets him out of the Mud.

Example 2 : A Robot starts his turn in a Mud hex. His program is 'Forward 1x', 'Turn Left', 'Forward 1x'. The first Forward is ignored, then the Robot Turns and moves out of the mud.

Twin Tin Bots

Advanced 2 players variant :

Each player plays two colors. Use the 4 players set up. Each player controls two opposing bases on the board (Yellow+Green against Red+Blue).

Players alternate colours following the Bases on the game board (Blue-Yellow-Red-Green). During the game, use the 'Active Base' token to show the active colour by placing it next to the Base and moving it from Base to Base as active colours change.

A Robot can only Unload Crystals in the same coloured Base, or any of the other player's two Bases.

At the end of the game, each player adds Crystals from his two colours.

Team play

The game is played in two teams. You need an even number of players : if the number of players is odd, a player will play two colours (you may want to use the 'active Base' token as in the advanced 2 players rule).

Colours are spread between players so that players of a team have their bases as far apart as possible and so that teams alternate player Turns : one player from the first team plays his Turn, then one from the second team, and so on. The game proceeds using the standard rules and at the end each team adds up the Crystals harvested. With this variant there is no score victory game end. A player may Unload Crystals in any Base, he does not have to Unload in his Base. When a blue Crystal is Unloaded in a Base, it's the Base owner that gets the Special Order tile.

Support

Flatlined Games is very careful about the quality of its products. Should your new game box be damaged, missing parts, or have a manufacturing defect, contact us directly. If you have rules questions, we will also gladly answer them :

- On our website : <http://www.flatlinedgames.com/contact>

- By mail : Flatlined Games, Eric hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

We are also active on the game page on Boardgamegeek.com and on French forum trictrac.net. Please contact us first on our website for a quick answer.

Development and play testing

The author and publisher wish to thank the members of player groups Repos du Guerrier, Belgoludique, Sajou.be, Bonne Société, and clubs Esprits Joueurs, Alpa-ludismes and In Ludo veritas, the wonderful audience of the 'off' of the 'Festival International du Jeu de Cannes', the visitors of 'Ludinord' and 'Paris est Ludique', and so many more it's not possible to individually name them here.

Thanks

Flatlined Games is a single person company and that game could never have been published without the help of many other people. Thanks to Philippe Keyaerts for trusting us with his game, to the sombreros at Repos Prod for their numerous tips and help, and to all players who helped test and develop the game. Thanks to Rodolphe Perrien for suggesting the name 'Twin Tins', which became 'Twin Tin Bots'. Thanks to Kwanchai Moriya for his patience, flexibility and talent. Last but not least, thanks to the numerous supporters on Ulule and Kickstarter who helped us fund and without whom this game wouldn't have been published.



Twin Tin Bots



Philippe Keyaerts

Philippe Keyaerts besitzt ein Diplom als Sozialarbeiter und einen Master-Abschluss in Mathematik. Er wurde außerdem in Computerwissenschaften, Malerei und Zeichnen ausgebildet. Als ältestes von sechs Kindern begann er schon sehr früh zu spielen. Dabei bevorzugte er lange Zeit Schach, ehe er sich den Brettspielen zuwandte, deren soziale Aspekte er in Spielen für zwei Spieler vermisste.

Heute lebt er zusammen mit seiner Seelenverwandten und seinem Sohn (und erstem Fan) in Brüssel.

Seine Karriere als Spiele-Autor begann er mit VINCI, welches von Jeux Descartes veröffentlicht wurde, nachdem er damit den 'Concours des créateurs' von Boulogne-Billancourt gewonnen hatte. In diesem Eroberungsspiel kontrolliert ein Spieler im Laufe der Partie mehrere Zivilisationen. Jede davon durchlebt dabei - genauso wie es in der Weltgeschichte so oft geschah - ihren Aufstieg, ihre Blütezeit und zuletzt ihren Untergang.

Als ewiger Tolkien-Fan versetzte er später das Spielsystem von Vinci ins Land der Elfen und Trolle. 10 Jahre nach seinem ersten Meisterwerk wurde seine neue Kreation SMALL WORLD ein riesiger Erfolg, ebenso wie die darauffolgenden Erweiterungen. Diese bereicherten das Universum mit neuen Rassen, ‚historischen‘ Ereignissen und neuen Reichen, die es zu entdecken galt.

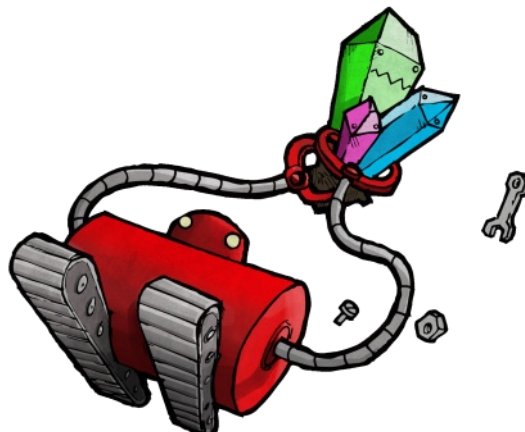
Seine Vorliebe für Entwicklungsspiele führte ihn zum Konzept von EVO. Hier ist man für das Schicksal einer Dinosaurier-Rasse verantwortlich, deren Überlebenschancen man mit gezielter Evolution sichern muss.

„Ich mag Spiele, in denen die Spieler die Rolle eines Schöpfers übernehmen. In denen man, wenn das Spiel vorbei ist, etwas geschaffen hat.“

Er entwickelte außerdem OLYMPOS, das vom Wettstreit um Gebiete und technologische Entwicklungen im antiken und mythologischen Griechenland handelt.

Die Grundideen von Vinci / Small World waren Aufstieg und Fall der Zivilisationen, in Evo war es die Anpassung an äußere Einflüsse. In TWIN TIN BOTS ist es eingeschränkte Kontrolle.

„Ich hatte dieses Bild von einem Spieler vor Augen, der mit einer Fernbedienung mehrere Fahrzeuge lenken muss. Während er das erste steuert, fährt das zweite einfach weiter, auch auf die Gefahr hin, dass es in einen Graben fällt, mit einem Baum zusammenstößt - oder sogar mit einem Gegner.“



Twin Tin Bots

Ein Spiel von Philippe Keyaerts
Für 2 bis 6 Spieler ab 13 Jahren
Spieldauer 50 Minuten
Übersetzung : Norman Müller

Einführung

'Kristalle sind die Zukunft! Eine wunderbare Energiequelle! Ein Traumjob!

Die vom Konzern wissen wirklich, wie man etwas verkauft... Mitten im Nirgendwo, zusammen mit ein paar Kollegen und all diesen Robotern, toller Job! Wenigstens ist der Planet ganz schön, es könnte schlimmer sein. Und man kann mit den Bots einiges an Spaß haben – ganz schön robust, die Dinger. Klar, die Mechaniker regen sich schnell auf, aber sie sind auch die ersten, die Freuden sprünge machen, wenn ihre Lieblings-Blechbüchse mehr Kristalle nach Hause bringt als die Roboter der Konkurrenz.'

Dieses Mal werden meine Roboter siegen - und wenn sie dabei in ihre Einzelteile zerlegt werden!'

In Twin Tin Bots hat jeder Spieler die Kontrolle über zwei Ernte-Bots und versucht die größtmögliche Anzahl von Kristallen zu ernten und zurück zur Basis zu bringen. Roboter werden mit einfachen Befehlen gesteuert, doch die Kommunikationswege sind begrenzt. Man muss vorausplanen, denn in jedem Zug darf nur ein Befehl geändert werden!

Dabei hat man die Möglichkeit, andere Roboter wegzuschieben, ihre Kristalle 'auszuleihen' oder sogar ihre Programmierung durcheinanderzubringen.

Ziel des Spiels

Ernten Sie die größtmögliche Anzahl an Kristallen! Jeder Kristall ist zwischen 2 und 4 Punkte wert – je nach Größe. Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine geernteten Kristalle zusammen : die Kristalle in der Basis, aber auch diejenigen, die noch von den eigenen Robotern getragen werden. Kristalle auf Robotern bringen einen Punkt weniger als üblich (1 bis 4 Punkte), wenn das Spiel endet.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten blauen 2-Punkte-Kristalle geerntet hat. Steht es immer noch Unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten grünen 3-Punkte-Kristallen. Besteht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Kristalle in der Basis den höchsten Gesamtwert haben. Steht dann immer noch kein Sieger fest, *'feiern die betreffenden Spieler einen gemeinsamen Sieg'*.

Spielmaterial

Dieses Regelwerk

A : 1 doppelseitiges Spielbrett

B : 1 doppelseitige Kristall-Leiste

C : 18 transparente Plastik-Kristalle (6x2 Punkte, 6x3 Punkte und 6x4 Punkte)

D : 6 Plastik-Basen und 12 Plastik-Roboter

E : 6 Programmier-Tafeln

F : 6 x 16 Befehlsplättchen (in der Farbe jedes Spielers)

G : 13 Spezialbefehl-Plättchen (graue Vorderseite, blaue Rückseite)

H : 3 Countdown-Marker mit den Nummern 3-2-1

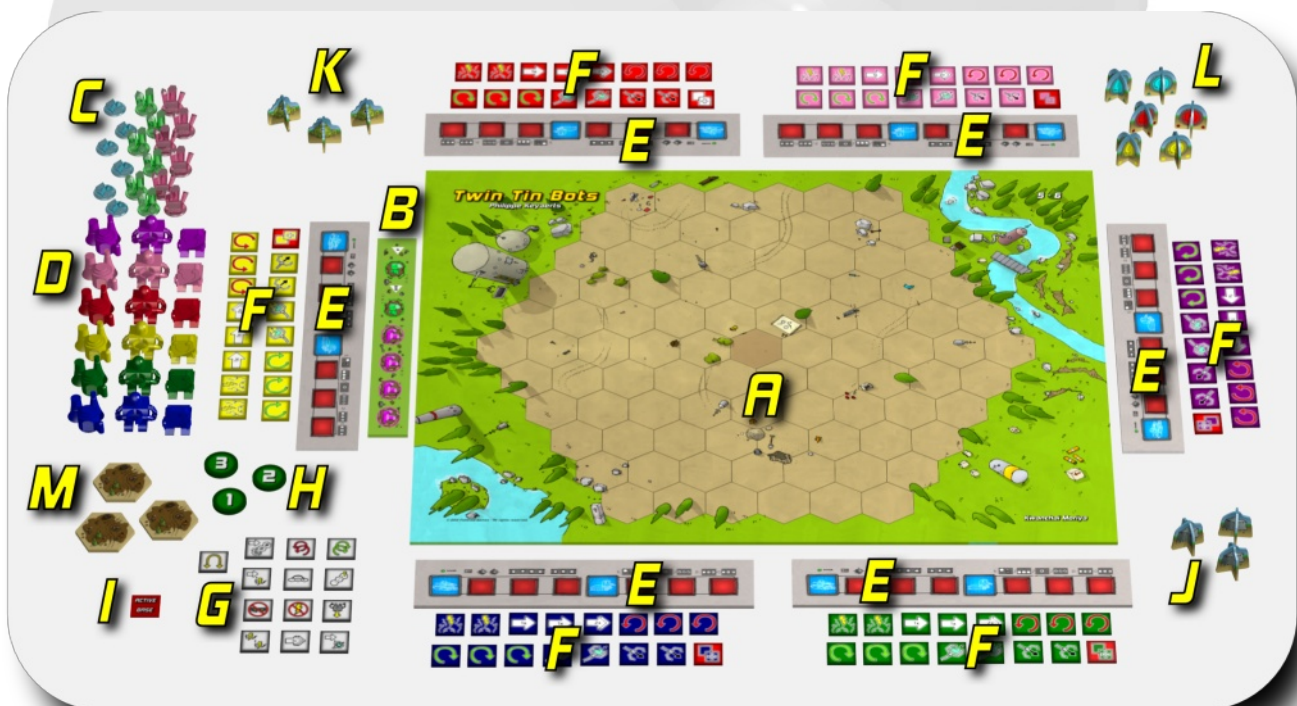
I : 1 Marker 'Aktive Basis' für die fortgeschrittene 2-Spieler-Variante

J : 3 Fels-Marker (jeweils zweiteilig)

K : 3 Blob-Marker (jeweils zweiteilig)

L : 6 Teleporter-Marker (jeweils zweiteilig)

M : 3 Schlamm-Marker



Spielaufbau



Legen Sie das Spielbrett mit der zur Spieleranzahl passenden Seite nach oben aus. Benutzen Sie die kleine Spielfläche für 2, 3 und 4 Spieler und die große Spielfläche für 5 und 6 Spieler. Die korrekte Spieleranzahl ist in der Ecke des Spielbretts abgebildet. Jeder Spieler erhält das Spielmaterial in seiner Farbe : 1 Basis, 2 Roboter, 16 Befehlsplättchen und 1 Programmier-Tafel. Mischen Sie die Spezialbefehl-Plättchen (blaue Rückseite) und bilden Sie einen verdeckten Stapel. Jeder Spieler zieht eines dieser Plättchen und hält es geheim, bis er es zum ersten Mal benutzt. Bauen Sie das Spielmaterial auf dem Spielbrett gemäß der Spieleranzahl auf (siehe Aufbau-Diagramme am Ende der Anleitung). Natürlich können dabei alle Figuren einer Farbe mit den Figuren einer anderen Farbe die Plätze tauschen, solange sich ihre relative Position zueinander nicht verändert.

Platzieren Sie die Kristall-Leiste mit der passenden Seite nach oben (je nach Spieleranzahl) neben dem Spielbrett. Füllen Sie die abgebildeten Felder mit Kristallen.

Achtung : Die Ausrichtung eines Roboters ist wichtig! Sie müssen immer auf eine bestimmte Seite ihres Feldes ausgerichtet sein. Basen und Kristalle haben keine besondere Ausrichtung.



Jeder Roboter muss auf eine Kante seines Feldes gerichtet sein.

Jeder Spieler platziert seine Programmier-Tafel vor sich, in direkter Nähe zu seinen Befehlsplättchen.

Bestimmen Sie einen Startspieler und geben Sie ihm die Countdown-Marker mit den Nummern 3-2-1. Die Rolle des Startspielers verbleibt die gesamte Partie über bei demselben Spieler.

Das Spiel

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der jeweils aktive Spieler führt in seinem Zug die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch :

1. Er darf die Programmierung eines seiner beiden Roboter ändern.
2. Er muss die Programme für beide Roboter ausführen. Dies geschieht gemäß Programmier-Tafel von links nach rechts.

Ausnahme : Im allerersten Zug jedes Spielers muss für jeden eigenen Roboter während Schritt 1 ein Befehl eingesetzt werden.

1. Die Programmierung eines Roboters ändern (optional)

Jeder Roboter besitzt ein eigenes Programm, welches bis zu drei Befehle enthalten darf.

Der Spieler darf nur eine der folgenden Aktionen ausführen :



1. Ein Befehlsplättchen oder Spezial-Befehlsplättchen auf einen der 6 Plätze der Programmier-tafel legen. Sollte sich dort bereits ein Plättchen befinden, so wandert dieses zurück auf die Hand des Spielers.



2. Zwei Befehle eines Roboters miteinander vertauschen. Dabei darf man entweder zwei ausliegende Plättchen eines Roboters miteinander tauschen, oder ein Plättchen mit einem leeren Platz desselben Roboters. Das Vertauschen von Befehlen verschiedener Roboter ist nicht erlaubt.



3. Ein Befehlsplättchen oder Spezial-Befehlsplättchen von der Programmier-Tafel entfernen. (Das Plättchen wandert zurück auf die Hand des Spielers.)



4. Reset : Alle Befehlsplättchen und Spezial-Befehlsplättchen von einem Roboter entfernen. (Die Plättchen wandern zurück auf die Hand des Spielers.)

5. Passen. (Die Programme bleiben wie sie sind.)

Wichtig : Der Spieler führt eine einzige Veränderung an der Programmierung eines einzigen Roboters durch! Er darf keine Veränderungen an jedem seiner Roboter durchführen. Das Programm seines anderen Roboters bleibt unverändert.

2. Programme ausführen (Pflicht)



Der Spieler muss nun die Programme beider Roboter durchführen. Dabei beginnt er ganz links und führt die Befehle der Reihe nach auf seiner Programmier-Tafel aus. Leere Plätze werden dabei ignoriert.

Wichtig : Die Roboter führen ihre Befehle immer in derselben Reihenfolge durch. Es ist daher nicht möglich, dass der zweite Roboter sein Programm vor dem ersten ausführt.

Wenn ein Befehl durchgeführt werden kann, muss er auch durchgeführt werden; wenn nicht, wird er ignoriert. Wenn ein Befehl nur teilweise durchgeführt werden kann (z.B. ‚Vorwärts und Aufladen‘), werden alle möglichen Aktionen ausgeführt und die restlichen ignoriert.

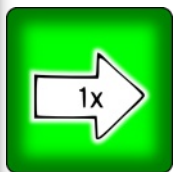
Zur Erinnerung: Ein Roboter muss immer auf eine Kante seines Feldes ausgerichtet sein.

Die auf der Programmier-Tafel abgebildeten Piktogramme zeigen in verkürzter Form den Zugablauf und die möglichen Aktionen.

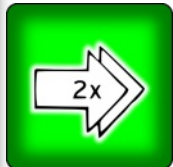


Befehlsplättchen

Vorwärts 1x / Vorwärts 2x



Der Roboter bewegt sich auf das Feld direkt vor sich. Wenn dieses Feld mit einem Roboter oder Kristall besetzt und das Feld dahinter frei ist, dann bewegt sich der Roboter vorwärts und schiebt dabei das Hindernis. Wenn beide Felder in einer Reihe vor dem Roboter besetzt sind, kann er sich nicht bewegen.



In allen anderen Fällen wird die Bewegung ignoriert: Kein Objekt darf aus der Spielfläche geschoben oder in eine Basis oder ein anderes nicht-leeres Feld gedrückt werden, und Basen können nicht verschoben werden.

„Vorwärts 2x“ wird wie zwei aufeinanderfolgende Befehle vom Typ „Vorwärts 1x“ behandelt. Wenn ein Hindernis die Bewegung einschränkt, bewegt sich der Roboter nur so weit wie er kann, und der Rest der Bewegung verfällt.

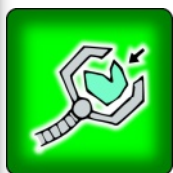
Drehung links ↶ / Drehung rechts ↷



Der Roboter dreht sich auf der Stelle um eine Feldkante (60°) weiter, gegen den bzw. mit dem Uhrzeigersinn.

Um Fehler zu vermeiden, besitzt jeder Roboter farbige Richtungspfeile auf seinen Schultern.

Kristall aufladen



Der Roboter lädt den Kristall auf, der sich direkt vor ihm befindet (egal, ob er am Boden liegt oder auf einem anderen Roboter). Kristalle, die in einer Basis abgeladen wurden, dürfen nicht mehr aufgeladen werden.

Legen Sie den Kristall auf den Roboter. Wenn kein Kristall da ist, wird der Befehl ignoriert.

Ein Roboter kann nur einen Kristall gleichzeitig tragen. Wenn er bereits beladen ist, wird der Befehl ignoriert.



Kristall abladen



Wenn der Roboter z.Zt. einen Kristall trägt, dann lädt er diesen auf das Feld vor sich ab. Wenn der Roboter leer ist, wird der Befehl ignoriert.

Ein Kristall kann abgeladen werden:

- auf ein leeres Feld
- auf eine Basis (auch auf die eines anderen Spielers)
- auf ein Feld mit einem leeren Roboter (einem

eigenen oder dem eines anderen Spielers)

- aber niemals außerhalb der Spielfläche, auf einem Feld mit Kristall oder auf einem bereits beladenen Roboter

Jedes Mal, wenn ein Kristall auf einer Basis abgeladen wird:

- legt der Besitzer der Basis den Kristall vor sich; er ist am Ende des Spiels 2 bis 4 Punkte wert, je nach Größe.

- falls es sich bei dem abgeladenen Kristall um einen blauen 2-Punkte-Kristall handelt, zieht der Besitzer der Basis ein Plättchen vom Stapel mit den Spezialbefehlen und nimmt es auf seine Hand.

- legt der Spieler den nächsten Kristall von der Kristall-Leiste auf das mittlere Feld des Spielbretts. Sollte das Feld nicht leer sein, so legt er ihn auf ein anderes freies Feld, das möglichst nahe an der Spielbrett-Mitte ist. Hat sich dadurch die Kristall-Leiste komplett geleert, beginnt die Endphase des Spiels.

Bis zum Erreichen der Endphase muss die Anzahl der auf dem Spielbrett befindlichen Kristalle immer um drei höher sein als die Anzahl der Spieler. Sollte während des Spiels auffallen, dass das Nachlegen eines Kristalls vergessen wurde, so holt der aktive Spieler dies sofort nach.

Zap!



Der Roboter versetzt dem Feld direkt vor sich einen Stromstoß. Sollte dieses Feld leer sein, betrifft der Stromstoß auch das Feld dahinter. Sind beide Felder leer, hat der Zap keine Auswirkungen.

Kristalle und Basen werden nicht durch einen Zap beeinflusst (aber sie blockieren den Stromstoß, so dass man nicht durch sie hindurchzappen kann).

Befindet sich ein Roboter (Freund oder Feind) in Reichweite, dann darf der zappende Spieler den Roboter zwingen, sofort einen der folgenden Befehle auszuführen: „Vorwärts 1x“, „Drehung links“, „Drehung rechts“, „Kristall aufladen“ oder „Kristall abladen“. Der Roboter muss diesen Befehl nicht in seinem aktuellen Programm haben, um ihn auszuführen! Zap kann nicht benutzt werden, um dem Zielroboter die Befehle „Vorwärts 2x“, „Zap“ oder einen Spezialbefehl zu geben.

Doppel-Modifikation



Dieses Plättchen ist ein Joker, der nur einmal pro Partie eingesetzt werden darf und danach auf die Rückseite gedreht wird.

Er ermöglicht dem Spieler, in diesem Zug zwei Änderungen an der Programmierung vorzunehmen: jeweils eine pro Roboter oder beide am selben Roboter.

Spielende

Eine Partie Twin Tin Bots kann auf zwei Arten enden:

Die Kristalle versiegen

Sobald der letzte Kristall ins Spiel kommt, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Danach folgen noch genau 3 weitere Runden. Jedes Mal, wenn der Startspieler seinen Zug beginnt, legt er einen Countdown-Marker ab (3-2-1). Sobald er den letzten Marker ablegt, bedeutet dies, dass die letzte Runde beginnt.

Kommt der letzte Kristall während des Zuges des Startspielers ins Spiel, wird die laufende Runde zunächst zu Ende gespielt, bevor mit dem Ablegen der Countdown-Marker begonnen wird.

Sieg nach Punkten

Wenn ein Spieler eine bestimmte Punktzahl an Kristallen zurück in seine Basis gebracht hat, endet das Spiel sofort, und dieser Spieler ist der Sieger.

Anzahl Spieler	2	3	4	5	6
Benötigte Punkte	11	10	9	8	7



Spezialbefehl-Plättchen

Spezialbefehle werden genau wie normale Befehle verwendet. Der Spieler hält sie geheim, bis er sie zum ersten Mal auf die Programmier-Tafel legt. Sobald sie von der Programmier-Tafel entfernt werden, wandern sie zurück in die Hand des Spielers und können später wie jeder andere Befehl wiederverwendet werden.



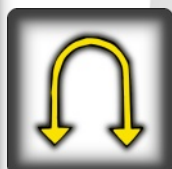
Drehung 2x links/rechts

Der Roboter dreht sich um 2 Feldkanten (120°) in die entsprechende Richtung.



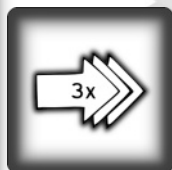
Anti-Zap (Faraday-Käfig)

Solange dieser Befehl Bestandteil des Roboter-Programms ist, ignoriert der Roboter gegnerische Zaps (kann aber immer noch durch Zaps von eigenen Robotern beeinflusst werden). Der Befehl hat keinen weiteren Nutzen, man opfert also einen seiner Programm-Plätze für diesen Schutz.



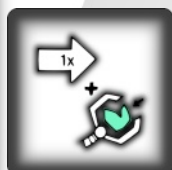
Kehrtwende

Der Roboter dreht sich um drei Feldkanten (180°) und macht somit eine Kehrtwende.



Vorwärts 3X

„Vorwärts 3x“ wird wie drei aufeinanderfolgende Befehle vom Typ „Vorwärts 1x“ behandelt. Wenn ein Hindernis die Bewegung einschränkt, bewegt sich der Roboter nur so weit wie er kann, und der Rest der Bewegung verfällt.



Vorwärts, dann Aufladen

Wird behandelt wie ein „Vorwärts“-Befehl, gefolgt von einem „Aufladen“-Befehl. Die Reihenfolge darf nicht verändert werden (Aufladen, dann Vorwärts).



Vorwärts, dann Zap

Wird behandelt wie ein „Vorwärts“-Befehl, gefolgt von einem „Zap“-Befehl. Die Reihenfolge darf nicht verändert werden (Zap, dann Vorwärts).



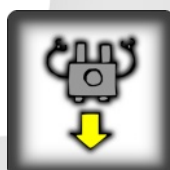
Schub

Dies ist ein „Vorwärts 1x“-Befehl. Solange der Roboter diesen Befehl irgendwo in seinem Programm hat, gilt zusätzlich: Der Roboter kann eine beliebige Anzahl von Robotern/Kristallen bei seiner Bewegung verschieben, solange sich ein leeres Feld am Ende der Reihe befindet. Es bleibt weiterhin unmöglich, eine Basis zu verschieben oder irgendetwas aus der Spielfläche herauszuschieben.



Sprung

Der Roboter springt zwei Felder weit vorwärts. Das mittlere Feld darf besetzt sein, nur das Zielfeld muss frei sein (oder der Befehl wird ignoriert). Die Ausrichtung des Roboters bleibt gleich.



Rückwärtsgang

Der Befehl wird wie „Vorwärts 1x“ behandelt, außer dass der Roboter ein Feld rückwärts fährt statt vorwärts.



Doppel-Zap!

Der Roboter zappt 2x hintereinander.



Diebstahlsicherung

Solange dieser Befehl Bestandteil des Roboter-Programms ist, kann der Kristall des Roboters nicht mittels „Kristall aufladen“-Befehl von einem gegnerischen Roboter gestohlen werden. (Ein Zap kann ihn aber immer noch zwingen, den Kristall abzuladen.) Der Befehl hat keinen weiteren Nutzen, man opfert also einen seiner Programm-Plätze für diesen Schutz.



Langstrecken-Zap

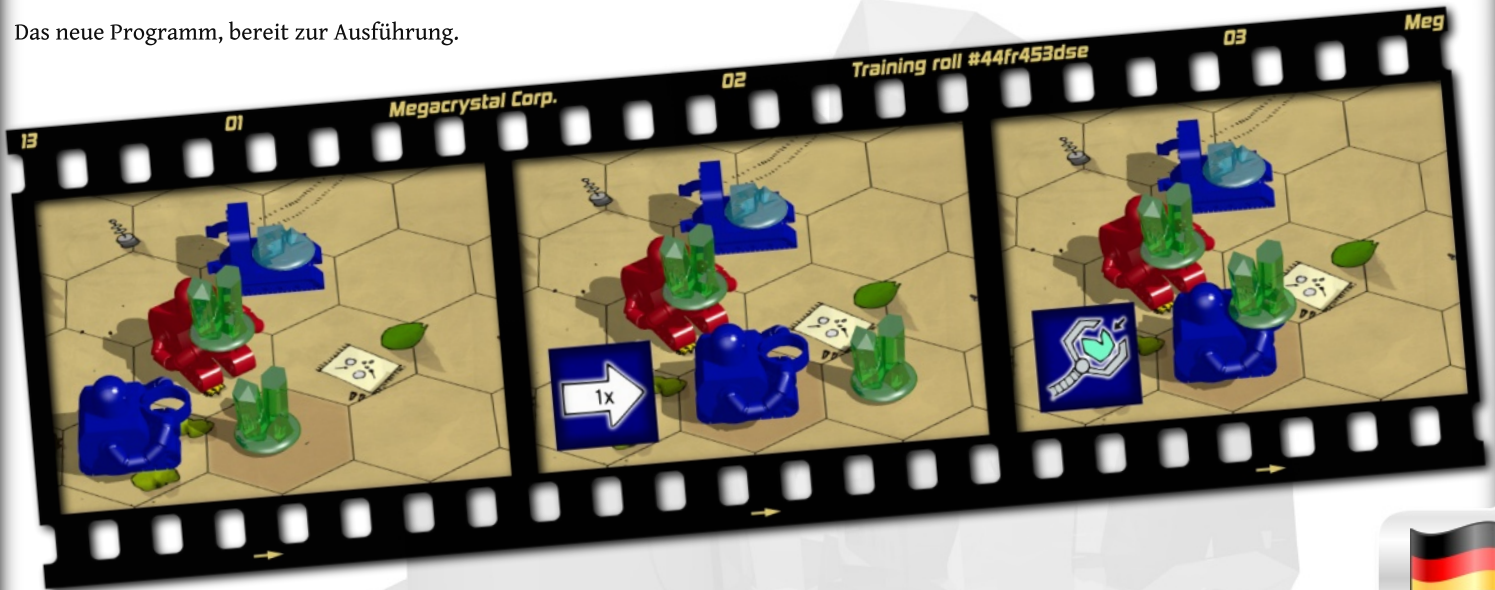
Der Stromstoß des Roboters hat eine unbegrenzte Reichweite, wird aber immer noch durch Hindernisse blockiert (so wie beim normalen Zap). Der Zap beeinflusst weiterhin nur maximal ein Feld, nämlich das erste besetzte Feld in gerader Linie vor dem Roboter.

Twin Tin Bots

Beispiel

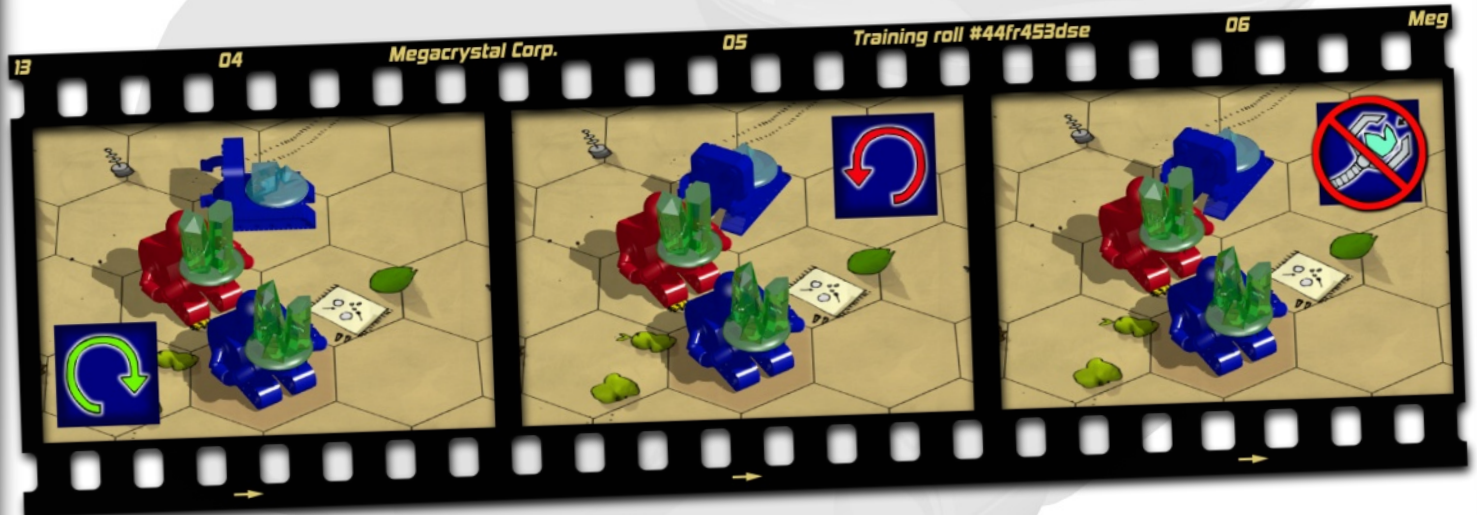


Das neue Programm, bereit zur Ausführung.



Position bei Zugbeginn.

Roboter A bewegt sich vorwärts und schiebt dabei den Kristall, da das Feld dahinter frei ist.
Roboter A lädt den Kristall auf (er war vorher leer).



Roboter A dreht sich nach rechts.

Roboter B dreht sich nach links.

Roboter B hat keinen zweiten Befehl.

Roboter B versucht, den Kristall aufzuladen. Da der Roboter bereits beladen ist, wird der Befehl ignoriert.

Regeln für das Spiel zu zweit

Folgen Sie den Aufbau-Hinweisen für 2 Spieler. Benutzen Sie die Kristall-Leiste für 4 Spieler.

Vereinfachte Regeln

Falls Sie das Spiel mit jüngeren Kindern spielen oder es Erwachsenen zum ersten Mal beibringen, können Sie das Spiel vereinfachen, indem Sie jedem Mitspieler nur einen Roboter geben und die Spezialbefehl-Plättchen nicht verwenden.

Varianten und optionale Regeln

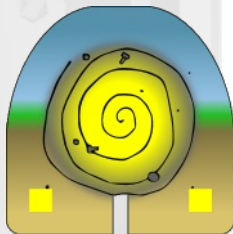
Die folgenden Varianten und Regeln bieten die Möglichkeit, das Spiel noch abwechslungsreicher zu gestalten, sobald Sie sich mit den Standardregeln ausreichend vertraut gemacht haben.

Teleporter, Felsen und Blobs

Diese Spielelemente können einzeln oder gemeinsam verwendet werden. Sie können dem Spiel in beliebiger Anzahl hinzugefügt werden. Bedenken Sie aber, dass die Anforderungen an die Roboter-Programmierer mit jedem neuen Element etwas wachsen. Selbst durch kleine Veränderungen der im Spiel befindlichen Gegenstände kann sich die Spieldynamik auf überraschende Weise wandeln.

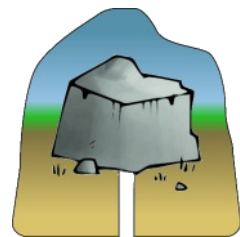
Teleporter

Teleporter werden immer paarweise platziert. Es können bis zu drei Teleporter-Paare verwendet werden. Betritt ein Roboter ein Feld mit einem Teleporter, wird er sofort auf das gegenüberliegende Feld des anderen, gleichfarbigen Teleporters versetzt. Es ist verboten, durch einen Teleporter hindurch zu zapfen oder Kristalle auf- bzw. abzuladen. Man darf jedoch gemäß den normalen Regeln Objekte durch einen Teleporter schieben. Sollte das Zielfeld besetzt sein und das Hindernis dort nicht verschoben werden können, so kann der Roboter nicht teleportieren und bleibt an Ort und Stelle.



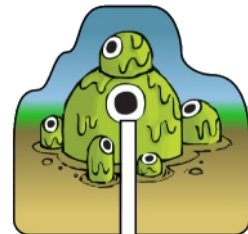
Felsen

Felsen sind unbewegliche Hindernisse, genau wie eine Basis. Ein Fels kann weder geschoben noch auf einen Roboter geladen werden. Er blockiert außerdem jeden Zap, der darauf prallt.



Blobs

Blobs sind friedfertige, aber große Kreaturen. Es ist gut möglich, dass es sich bei ihnen um intelligente, außerirdische Lebensformen handelt, aber bisher hat niemand es geschafft, mit ihnen zu kommunizieren oder sie zu verstehen. Es ist auch gut möglich, dass sie einfach nur dämlich sind. Als sicher gilt lediglich, dass sie völlig harmlos sind. Oder extrem gleichgültig. Ein Blob ist ein bewegliches Hindernis das geschoben werden kann, so wie ein Kristall oder ein Roboter. Wenn ein Roboter einen Blob zappt, darf er den Blob auf ein benachbartes leeres Feld bewegen oder auf ein Feld, das mit einem Roboter, Kristall oder anderen Blob besetzt ist. In diesem Fall schiebt der Blob dieses Hindernis vor sich her (wie in den normalen Regeln beschrieben).

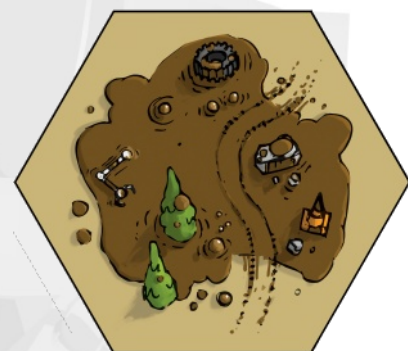


Das Platzieren von Teleportern, Felsen und Blobs

Während des Spelaufbaus sollten keine Teleporter, Fels oder Blob auf den äußeren Ring der Spielfläche oder direkt neben Blobs, Felsen oder andere Teleporter gelegt werden. Am Ende dieser Anleitung finden Sie einige Beispiele für einen geeigneten Aufbau.

Schlamm

Die Antriebsketten eines Roboters bleiben schnell im Schlamm stecken. Wenn ein Roboter ein Schlamm-Feld betritt, wird seine nächste Vorwärts-Bewegung ignoriert. Er benötigt also zwei ‚Vorwärts 1x‘- oder einen ‚Vorwärts 2x‘-Befehl, um herauszukommen. Alle anderen Befehle funktionieren normal. Das gilt auch für den ‚Sprung‘-Befehl, der es erlaubt, ungehindert aus dem Schlamm-Feld herauszuspringen. Schlamm-Felder gelten nicht als Hindernisse für einen Zap.



Schlamm hat kein Gedächtnis : Beginnt ein Roboter seinen Zug im Schlamm, dann braucht er zwei Vorwärts-Bewegungen, um herauszukommen, selbst wenn in seinem letzten Zug bereits eine Bewegung ignoriert wurde.

Beispiel : Ein Roboter befindet sich vor einem Schlamm-Feld und hat noch einen ‚Vorwärts 2x‘- und einen ‚Vorwärts 1x‘-Befehl in seinem Programm. Die erste Bewegung des ‚Vorwärts 2x‘-Befehls führt ihn auf den Schlamm, und die zweite wird ignoriert. Danach bringt ihn der ‚Vorwärts 1x‘-Befehl aus dem Schlamm heraus.

Beispiel 2 : Ein Roboter beginnt seinen Zug in einem Schlamm-Feld. Seine Programmierung ist ‚Vorwärts 1x‘, ‚Drehung links‘, ‚Vorwärts 1x‘. Die erste Bewegung wird ignoriert, danach dreht sich der Roboter und verlässt dann mit der zweiten Bewegung den Schlamm.

Fortgeschrittenen-Variante für das Spiel zu zweit

Folgen Sie dem Spielaufbau für 4 Spieler. Jeder Spieler kontrolliert zwei gegenüberliegende Basen auf dem Spielbrett (Gelb+Grün gegen Rot+Blau).

Die Spieler sind immer mit jeweils einer ihrer Farben am Zug und folgen dabei der Reihenfolge der Basen auf dem Spielbrett (Blau-Gelb-Rot-Grün). Benutzen Sie den Marker ‚Aktive Basis‘, um während des Spiels die Basis zu kennzeichnen, deren Farbe gerade aktiv ist. Der Marker wird dann einfach nach jedem Zug um eine Basis weitergesetzt.

Ein Roboter darf Kristalle nur auf Basen gleicher Farbe abladen oder auf die Basen des Gegners.

Am Ende des Spiels addiert jeder Spieler die Punkte seiner beiden Spielfarben.

Teamspiel

In dieser Variante werden zwei Teams gebildet. Idealerweise wird mit einer geraden Anzahl von Spielern gespielt. Ist die Anzahl ungerade, so muss ein Spieler mit zwei Spielfarben spielen. (Es empfiehlt sich dann, den Marker ‚Aktive Basis‘ aus dem Fortgeschrittenen-Spiel zu benutzen.)

Die Spielfarben werden so unter den Spielern aufgeteilt, dass die Basen der Mitglieder eines Teams möglichst weit auseinanderliegen und die Teams somit abwechselnd zum Zug kommen : Ein Spieler von Team 1 führt seinen Zug durch, dann ein Spieler von Team 2 usw. Das Spiel folgt den Standard-Regeln, und am Ende zählt jedes Team seine Kristalle zusammen. In dieser Variante wird das Spielende niemals durch einen ‚Sieg nach Punkten‘ ausgelöst. Ein Spieler kann Kristalle in jeder Basis abladen. Der Kristall (und das Spezialbefehl-Plättchen, falls ein blauer Kristall abgeladen wurde) geht an den Besitzer der Basis.

Kundenservice

Flatlined Games achtet sehr auf die Qualität seiner Produkte. Ist Ihr neuer Spielkarton beschädigt oder sollten Einzelteile beschädigt sein bzw. Materialfehler aufweisen, kontaktieren Sie uns umgehend. Wenn Sie Regelfragen haben, werden wir diese ebenfalls gerne beantworten:
- auf unserer Webseite : <http://www.flatlinedgames.com/contact>
- per Post : Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Wir sind außerdem auf Boardgamegeek.com und dem französischen Forum trictrac.net aktiv. Für eine schnellstmögliche Antwort sollten Sie uns aber zunächst über unsere Webseite kontaktieren.

Entwicklung und Testrunden

Autor und Verleger danken den Spielergruppen Repos du Guerrier, Belgoludique, Sajou.be und Bonne Société, den Vereinen Esprits Joueurs, Alpa-ludismes und In Ludo veritas, dem wunderbaren Publikum aus dem ‚off‘ beim ‚Festival International du Jeu de Cannes‘, den Besuchern von ‚Ludinord‘ und ‚Paris est Ludique‘ und so vielen Weiteren, dass es nicht möglich ist, sie hier alle aufzuführen.

Danksagungen

Flatlined Games ist ein Ein-Mann-Betrieb, und dieses Spiel hätte niemals ohne die vielen Mithelfer veröffentlicht werden können. Danke an Philippe Keyaerts, der uns sein Spiel anvertraut hat, an die Sombreros von Repos Prod für ihre zahlreichen Tipps und Hilfen und an all die Spieler, die dabei geholfen haben, das Spiel zu testen und zu entwickeln. Danke an Rodolphe Perrien, der den Namen ‚Twin Tins‘ vorgeschlagen hat, aus dem dann ‚Twin Tin Bots‘ wurde. Danke an Kwanchai Moriya für seine Geduld, seine Flexibilität und sein Talent. Zu guter Letzt geht auch ein Dank an die vielen Unterstützer auf ulule und Kickstarter, die uns bei der Finanzierung geholfen haben und ohne die dieses Spiel niemals herausgegeben worden wäre.



Twin Tin Bots



Philippe Keyaerts

Philippe Keyaerts possède un diplôme d'assistant social et un master en mathématiques. Il a également suivi des cours d'informatique, de peinture et de dessin.

Aîné d'une famille de six, il est tombé très tôt dans le jeu. Il a longtemps joué aux échecs avant d'opter pour le jeu de plateau, qui possède une composante sociale, moins présente dans les jeux à deux.

Il vit à Bruxelles avec sa compagne et son fils (et premier fan).

Il est entré dans la carrière d'auteur avec VINCI, édité par Jeux Descartes après avoir été lauréat du concours des créateurs de Boulogne-Billancourt. Ce jeu de conquête et de territoire a comme particularité qu'un joueur contrôle plusieurs peuples sur la durée de la partie. Chacun d'entre eux, comme leurs homologues historiques, connaissant une période de croissance, une apogée et un déclin.

Fan de Tolkien, il a retravaillé le système de Vinci et l'a transposé au pays des Elfes et des Trolls. Dix ans après son grand frère cette nouvelle création, SMALL WORLD, fut un énorme succès, suivi de nombreuses extensions. Elles ont permis d'enrichir l'univers, avec de nouveaux peuples, des événements 'historiques' et -récemment- de nouveaux territoires à explorer.

Grand amateur de jeu de développement, il s'y est essayé avec EVO où l'on fait évoluer une race de dinosaures, la dotant de nouvelles capacités pour augmenter ses chances de survie.

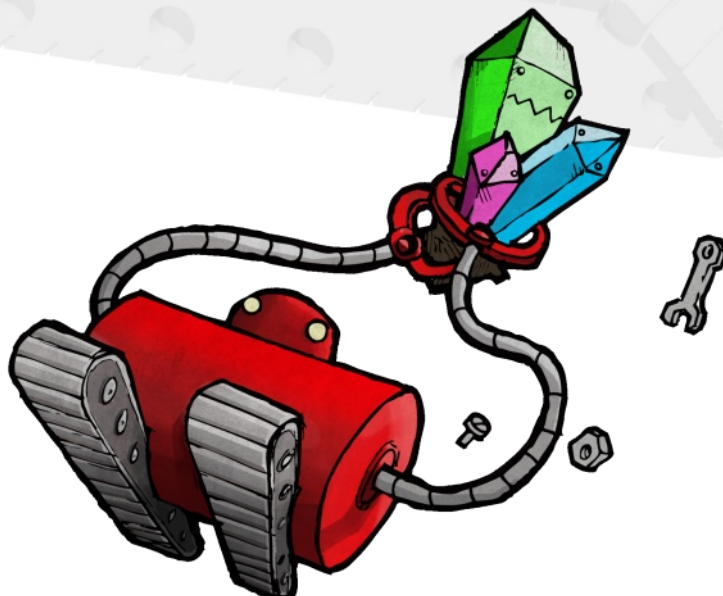


'J'aime les jeux où les joueurs endossent le rôle de créateur. Où, la partie finie, on a construit quelque chose.'

Il a également créé OLYMPOS, qui a pour cadre la Grèce antique et mythologique et combine prise de territoires et développement technologique.

L'idée fondatrice de Vinci/Small World est la naissance et la mort des civilisations, celle d'Evo l'adaptation aux contraintes extérieures. Dans TWIN TIN BOTS c'est le contrôle limité.

'J'avais l'image d'un joueur avec une seule télécommande pour diriger plusieurs voitures. Pendant qu'il s'occupe de la première, les autres continuent leur route, au risque de rencontrer un arbre ou un fossé - ou un concurrent.'



Twin Tin Bots

Un jeu de Philippe Keyaerts
pour 2 à 6 joueurs à partir de 13 ans
Durée 50 minutes

Introduction

'Le Cristal c'est l'avenir! Une source d'énergie formidable! Un boulot de rêve! Ah ils m'ont bien eu à la corpo... Seul avec quelques collègues et tous ces robots au milieu de nulle part, tu parles d'un job! Enfin, la planète est sympa, c'est déjà ça. Et heureusement on peut s'amuser avec les robots, c'est super solide ces engins-là. Bon les mécanos râlent un peu, mais ils sont quand même les premiers à bondir de joie quand leur chouchou ramène plus de Cristaux que ceux de l'autre corpo à la Base.

Mais cette fois, même s'ils finissent en pièces, mes robots seront vainqueurs!

Dans Twin Tin Bots chaque joueur contrôle deux Robots récolteurs et tente de ramener un maximum de Cristaux à sa Base. Les Robots se programment à l'aide d'Ordres simples, mais les communications sont limitées : il faudra se montrer prévoyant dans sa programmation car on ne peut changer qu'une seule instruction par tour !

Il est possible de pousser d'autres Robots, de leur 'emprunter' des Cristaux, et même de perturber leur programmation.

But du jeu

Récolter un maximum de Cristaux! Chaque Cristal vaut de 2 à 4 points selon sa taille. En fin de partie chacun fait le total des Cristaux récoltés : ceux qui ont été rentrés dans la Base mais aussi ceux qui sont Chargés sur un Robot. Les Cristaux qui sont encore sur des Robots en fin de partie valent un point de moins que leur valeur normale (1 à 3 points).

En cas d'égalité, le joueur ayant ramené le plus de Cristaux bleus de 2 points gagne. S'il y a encore égalité, celui qui a ramené le plus de Cristaux verts de 3 points l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui a le total le plus élevé sur ses Bases l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs 'se réjouissent de leur victoire partagée'.

Matériel

Le présent manuel

A : plateau de jeu double-face

B : piste double-face d'entrée en jeu des Cristaux

C : 18 Cristaux en plastique transparent (6x2 points, 6x3 points et 6x4 points)

D : 6 Bases et 12 Robots en plastique

E : 6 plateaux de programmation



F : 6 x 16 Tuiles Ordres (aux couleurs des joueurs)

G : 13 Tuiles Ordres spéciaux (face grise, dos bleu)

H : 3 pions Décompte numérotés 3-2-1

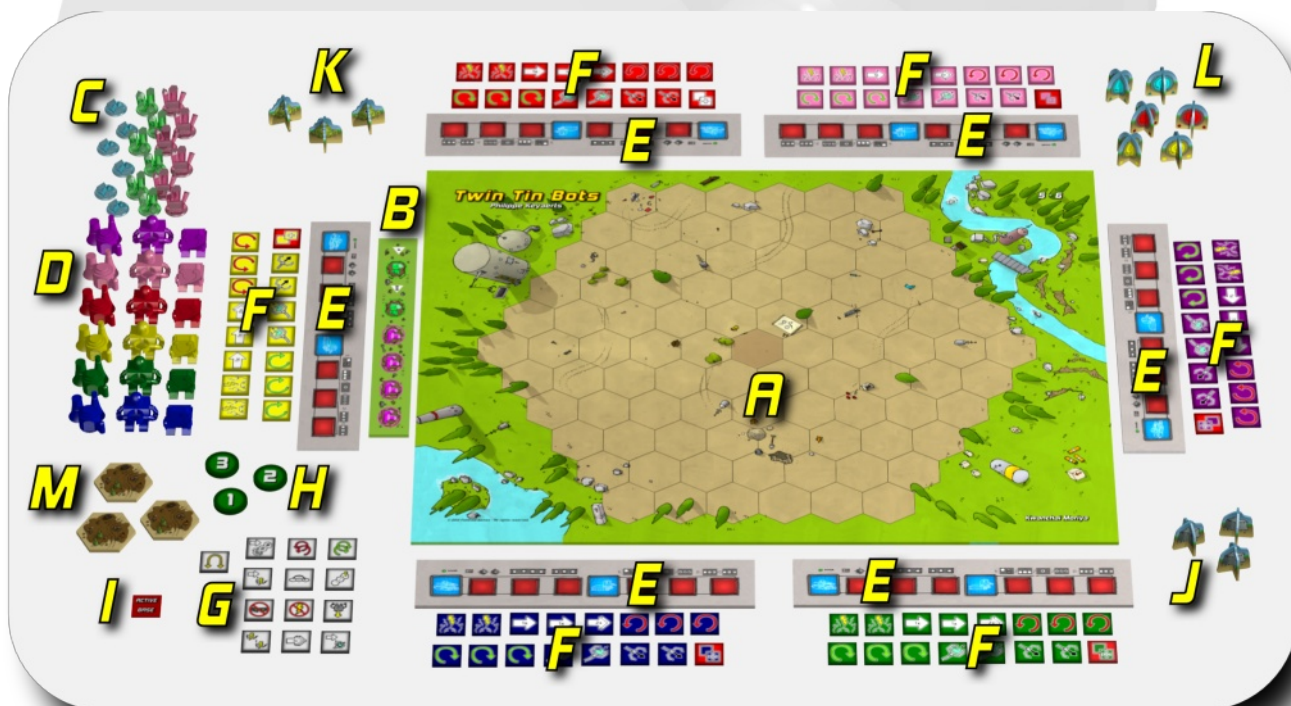
I : 1 pion marqueur 'Base active' pour la variante avancée à 2 joueurs

J : 3 pions rocher en deux parties à assembler

K : 3 pions Blob en deux parties à assembler

L : 6 pions Téléporteur en deux parties à assembler

M : 3 pions Boue



Twin Tin Bots

Mise en place



Placez le plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs : la petite zone de jeu pour 2, 3 et 4 joueurs, la grande pour 5 et 6. Le nombre de joueurs est indiqué dans le coin du plateau.

Chaque joueur reçoit le matériel d'une couleur : une Base, deux Robots, 16 tuiles Ordres et un plateau de programmation.

Mélangez les tuiles Ordres spéciaux à dos bleu en une pile, face cachée. Chaque joueur en reçoit une face cachée, qu'il gardera secrète jusqu'à sa première utilisation.

Placez sur le plateau les Bases, Robots et Cristaux correspondant au nombre de joueurs (voir illustrations de mise en place à la fin du livret). Les couleurs des Bases et Robots

peuvent être échangées en fonction des préférences de chacun, tant que la position relative de la Base et des Robots est respectée.

Placez la piste d'entrée en jeu des Cristaux à côté du plateau de jeu, sur la face correspondant au nombre de joueurs, et placez-y les Cristaux indiqués.

Attention, l'orientation des Robots est importante : ils doivent toujours faire face à un seul côté de la case où ils se trouvent. Les Bases et les Cristaux n'ont pas d'orientation.



Chaque Robot doit être orienté vers une face d'hexagone.

Chaque joueur place son plateau de programmation devant lui, et ses tuiles de programmation à côté.

Déterminez un premier joueur, et donnez-lui les trois pions Décompte numérotés 3-2-1. Le premier joueur ne changera pas de toute la partie.

Le jeu

Chacun joue à son tour, dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour effectue les deux étapes suivantes dans l'ordre :

1. Il peut modifier le programme d'un seul de ses Robots.
2. Il doit exécuter le programme de ses deux Robots, dans l'ordre de gauche à droite sur le plateau de programmation.

Exception : Au tout premier tour d'une partie, chaque joueur place un Ordre sur chacun de ses deux Robots en phase 1 plutôt que de modifier le programme d'un seul de ses Robots.

1. Modifier le programme d'un seul de ses Robots (optionnel)

Chaque Robot dispose de son propre programme qui peut comporter jusqu'à trois instructions.

Le joueur peut effectuer une seule des actions suivantes :



1. Placer une de ses tuiles Ordre ou Ordre spécial sur une des 6 cases de son tableau de programmation. Si cet emplacement contient déjà une tuile Ordre ou Ordre spécial elle est remplacée par la nouvelle et retourne dans sa réserve.



2. Permuter deux tuiles Ordres sur le programme d'un de ses Robots. Vous pouvez permuter deux tuiles Ordre sur le programme d'un même Robot ou permuter une tuile avec une case vide sur le programme du même Robot. Il n'est pas possible de permuter entre les deux Robots.



3. Retirer une des tuiles Ordre ou Ordre spécial de son tableau (le joueur la remet dans sa réserve).



4. Redémarrage : retirer toutes les tuiles Ordre et Ordre spécial sur le programme d'un de ses Robots (le joueur les remet dans sa réserve).

5. Passer (ne rien changer à la programmation de ses Robots)

Important : Le joueur effectue une seule modification sur un seul des deux Robots. Il ne peut pas effectuer une modification sur chaque Robot. La programmation de l'autre Robot reste inchangée.

2. Exécuter le programme (obligatoire)



Le joueur doit exécuter les instructions de ses Robots, en commençant par l'Ordre de gauche du premier Robot et en suivant

l'ordre du plateau de programmation vers la droite. Les cases vides sont simplement ignorées.

Important : Les deux Robots agissent toujours dans le même ordre, il n'est pas possible de faire agir le second Robot avant le premier.

Si un Ordre est possible, il doit être effectué, sinon il est ignoré. Si un Ordre est partiellement possible (par exemple Avancer puis Charger) tout ce qui est possible doit être fait, et le reste est ignoré.

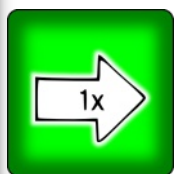
Rappel : Chaque Robot doit toujours être clairement positionné face à un des côtés de sa case.

Des pictogrammes placés sur le tableau de programmation vous rappellent les actions possibles et l'ordre du tour.

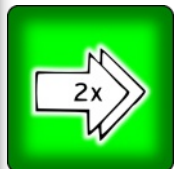


Les tuiles Ordres

Avancer 1x / 2x



Le Robot doit Avancer sur la case devant lui. Si cette case est occupée par un Robot ou un Cristal et que la case suivante est vide, le Robot Avance en poussant l'obstacle. Mais si les deux cases devant lui sont occupées, le mouvement est impossible.



Dans les autres cas, le mouvement est ignoré: aucun objet ne peut quitter le plateau, ni être poussé dans une Base ou sur une case occupée, et les Bases ne peuvent être poussées.

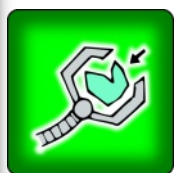
Avancer 2x se résout comme deux mouvements successifs. Si un obstacle bloque le déplacement, le Robot se déplace d'autant que possible et le reste est ignoré.

Tourner à gauche ↶ / Tourner à droite ↷



Le Robot doit Tourner d'une face d'hexagone (60°), sur lui-même, dans le sens anti horaire / horaire. Pour éviter les erreurs, chaque Robot porte des flèches colorées indiquant la gauche et la droite.

Charger un Cristal

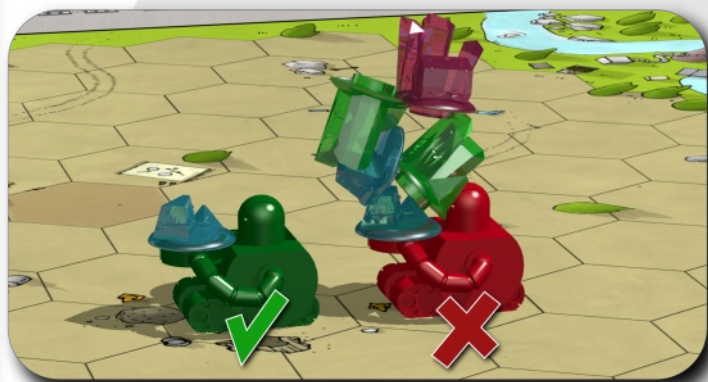


Le Robot doit Charger le Cristal se trouvant sur la case devant lui (que le Cristal soit au sol ou sur un autre Robot).

Placer le Cristal sur le Robot. S'il n'y a pas de Cristal devant lui, l'Ordre est ignoré. On ne peut plus reprendre un Cristal qui a été déposé

dans une Base.

Un Robot ne peut transporter qu'un Cristal. S'il en transporte déjà un, l'Ordre est ignoré.



Déposer un Cristal



S'il transporte un Cristal, le Robot doit le Déposer devant lui s'il le peut, sinon l'Ordre est ignoré.

On peut Déposer un Cristal

- sur une case vide

- sur une Base (même adverse)

- sur une case occupée par un Robot vide (le sien ou un adversaire), l'autre robot reçoit alors ce cristal.

- mais jamais hors du plateau ni sur une case contenant déjà un Cristal ou un Robot Chargé.

Chaque fois qu'un Cristal est déposé dans une Base :

- Il est placé devant le tableau individuel du propriétaire de la Base et lui rapportera de 2 à 4 points en fin de partie suivant sa taille.

- Si c'est un Cristal bleu à 2 points, le joueur dont c'est la Base pioche une tuile Ordre spécial supplémentaire sur la pile et l'ajoute à sa réserve.

- Le Cristal suivant de la piste est placé au centre du plateau. Si cette case n'est pas vide, le joueur le pose sur une des cases libres de son choix parmi les cases les plus proches du centre. Quand le dernier Cristal entre en jeu, la phase de fin de partie commence.

- Du début de la partie à la phase de fin, il devrait toujours y avoir trois Cristaux de plus que le nombre de joueurs en jeu. Si vous vous rendez compte que vous avez oublié de mettre un Cristal en jeu, le joueur actif le place immédiatement.

Zap!



Le Robot envoie une onde sur la case devant lui, ou sur la case suivante si la première est vide. Si ces deux cases sont vides, il est sans effet. Le Zap est sans effet sur les Bases et les Cristaux (mais ceux-ci bloquent l'onde: on ne peut pas Zapper au travers).

Si un Robot (adverse ou non) est à portée, le joueur qui l'a Zappé peut lui faire exécuter immédiatement un des Ordres suivants (au choix du Zappeur) : Avancer 1x, Tourner à Gauche, Tourner à Droite, Charger ou Déposer. Il n'est pas nécessaire que l'Ordre soit présent dans la programmation du Robot ciblé! Le Zap ne peut pas faire exécuter un Ordre Avancer 2x, Zap, ni un Ordre spécial.

Double modification



Cette tuile est un joker utilisable une seule fois sur la partie, elle est ensuite retournée face cachée. Elle permet de faire deux modifications à ce tour, une sur chaque Robot ou les deux sur le même Robot.

Fin de partie

Une partie de Twin Tin Bots peut se terminer de deux manières:

Par épuisement des Cristaux

Quand le dernier Cristal est placé sur le plateau on termine le tour en cours puis la partie dure encore trois tours complets : le premier joueur se défasse d'un pion Décompte à chaque fois qu'il va jouer (3 - 2 - 1). Quand il défasse le dernier pion, cela indique que c'est le dernier tour qui commence.

Si le dernier Cristal est placé lors du tour du premier joueur, on effectue le tour complet avant de commencer à défasser des pions décompte.

Par victoire aux points

Si un joueur réussit à faire entrer un certain nombre de points dans sa Base la partie s'arrête immédiatement et ce joueur gagne.

Nb de joueurs	2	3	4	5	6
Victoire aux points	11	10	9	8	7



Twin Tin Bots

Les tuiles Ordres spéciaux

Les Ordres spéciaux s'utilisent comme les Ordres normaux. Ils sont gardés face cachée jusqu'à ce qu'ils soient placés sur le plateau de programmation. Ils retournent dans la réserve du joueur s'ils sont retirés ou remplacés, comme des Ordres normaux.



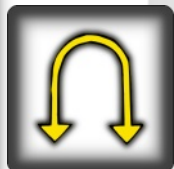
Tourner 2x à gauche/droite

Le Robot doit Tourner de deux faces (120°) sur lui-même, dans le sens indiqué



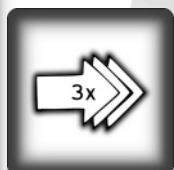
Anti-Zap (bouclier Faraday)

Tant que cet Ordre est présent dans sa programmation, le Robot peut ignorer les Zaps adverses (mais peut toujours bénéficier des siens). Il n'a pas d'autre effet, vous renoncez donc à un pas de programme pour être protégé.



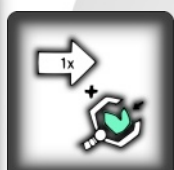
Demi-tour

Le Robot doit Tourner de trois crans (180°) sur lui-même.



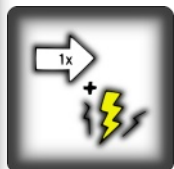
Avancer 3X

Se résout comme trois Avancer successifs. Si un obstacle bloque le déplacement, le Robot se déplace d'autant que possible et le reste est ignoré.



Avancer puis Charger

Se résout comme un Ordre Avancer suivi d'un Ordre Charger. Il n'est pas permis d'inverser l'ordre (Charger puis Avancer)



Avancer puis Zapper

Se résout comme un Ordre Avancer suivi d'un Ordre Zap. Il n'est pas permis d'inverser l'ordre (Zapper puis Avancer)



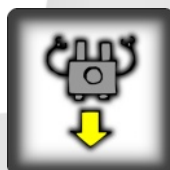
Avance musclée

C'est un Ordre 'Avancer 1x'. De plus, tant que cet Ordre est présent dans sa programmation le Robot peut pousser plusieurs Robots/Cristaux pourvu qu'il y ait une case vide au bout de la file des objets poussés. Il reste interdit de pousser une Base ou hors du plateau de jeu.



Sauter

Le Robot doit Sauter à deux cases devant lui. La case intermédiaire peut être occupée, mais la case finale doit être vide (sinon l'Ordre est ignoré). L'orientation du Robot ne change pas.



Reculer

Comme Avancer 1x, mais vers l'arrière. Les règles de l'Ordre Avancer s'appliquent.



Double Zap!

Le Robot doit effectuer deux Zaps consécutifs.



Antivol

Tant que cet Ordre est présent dans sa programmation, le Robot ne peut se faire prendre son Cristal par un Ordre Charger adverse (mais un Zap peut toujours l'obliger à le poser). Il n'a pas d'autre effet, vous renoncez donc à un pas de programme pour être protégé.

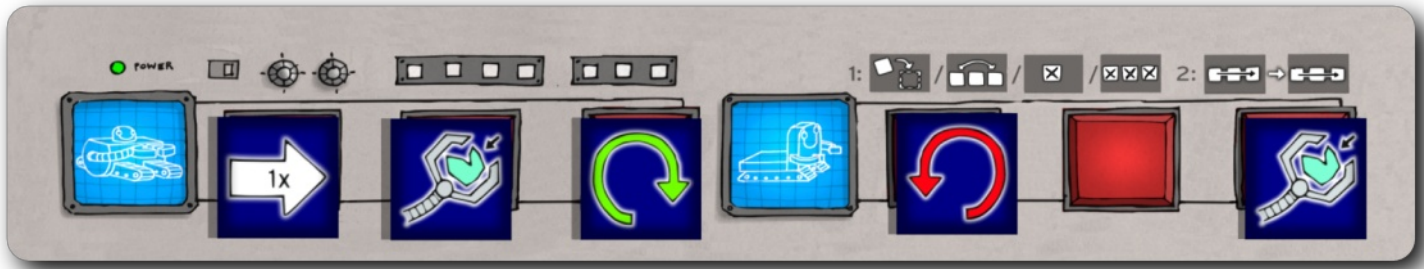


Zap longue portée

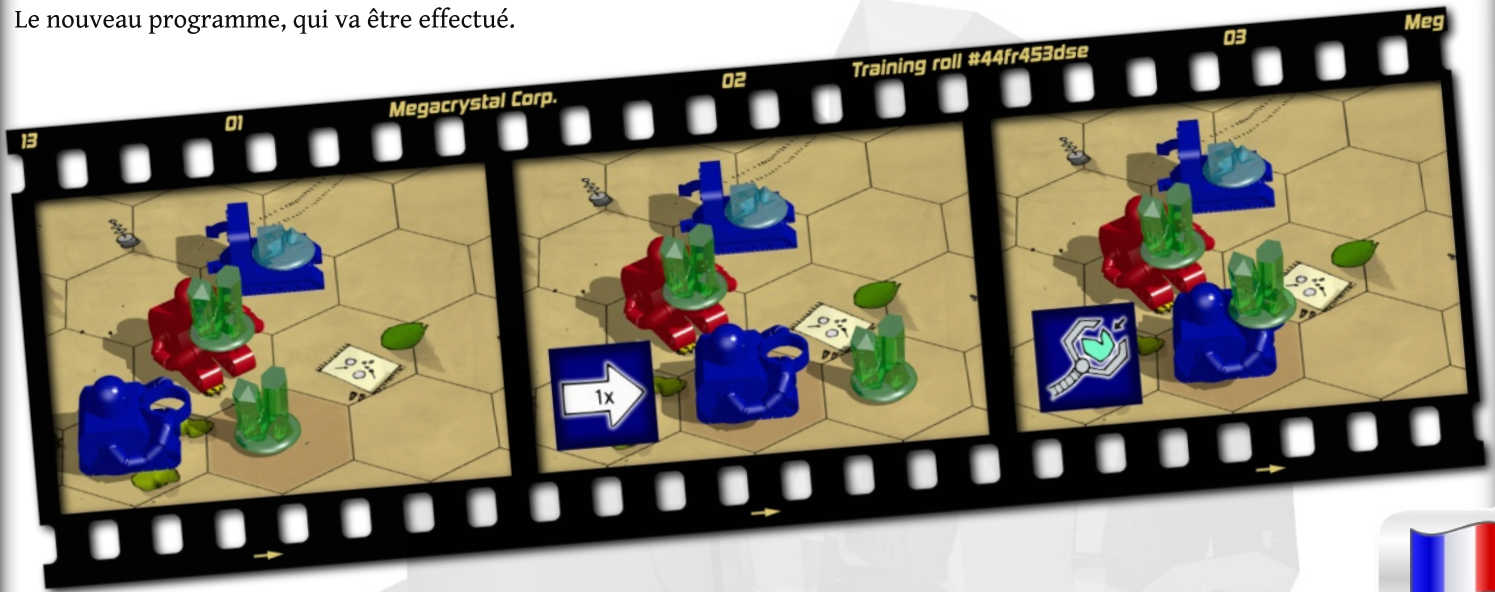
Le Robot doit Zapper devant lui, avec une portée illimitée (mais les obstacles bloquent ce Zap, suivant la règle normale). L'onde affecte une seule case : la première case non-vide devant le Robot.

Twin Tin Bots

Exemple



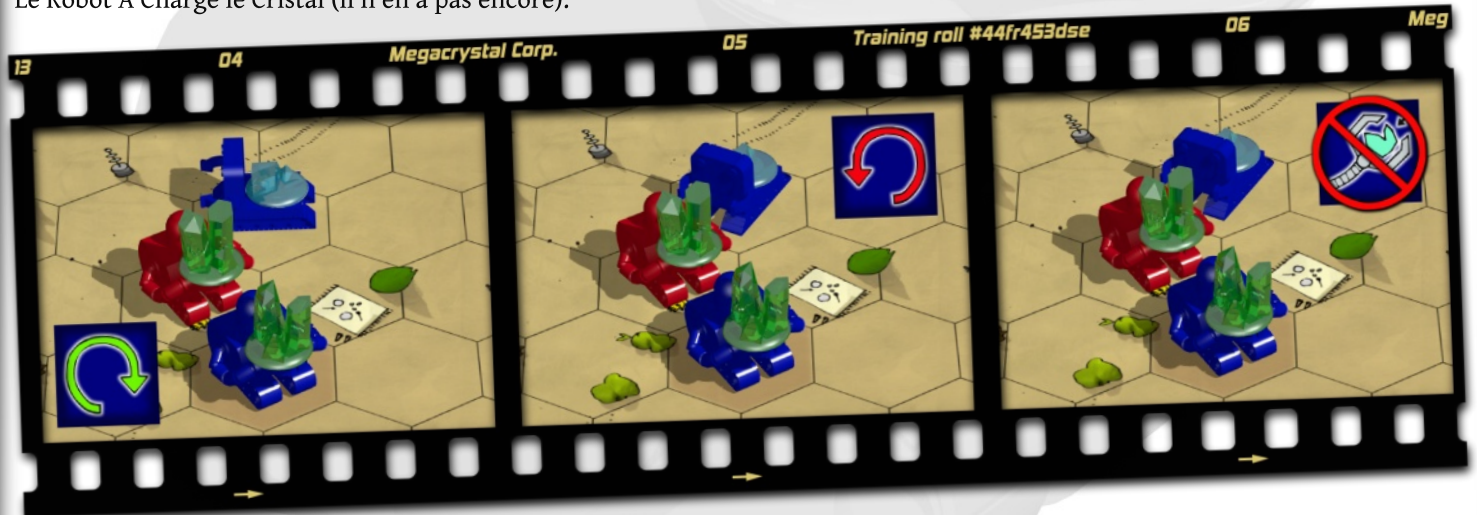
Le nouveau programme, qui va être effectué.



Position au début du tour

Le Robot A Avance, en poussant le Cristal puisque la case devant celui-ci est vide.

Le Robot A Charge le Cristal (il n'en a pas encore).



Le Robot A Tourne à droite

Le Robot B Tourne à gauche.

Le Robot B n'a pas de deuxième ordre

Le Robot B tente de Charger le cristal mais comme un autre cristal est déjà Chargé, l'ordre est ignoré.

Règles pour deux joueurs

On utilise la mise en place pour 2 joueurs. Pour la piste de Cristaux utilisez la mise en place pour 4 joueurs.

Règles simplifiées

Pour jouer avec des enfants plus jeunes ou pour enseigner le jeu lors d'une toute première partie, vous pouvez simplifier le jeu en donnant un seul Robot à chaque joueur et en n'utilisant pas les Ordres spéciaux.

Variantes et règles optionnelles

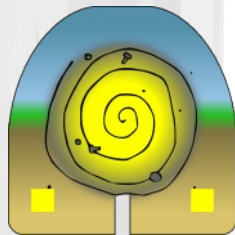
Voici quelques variantes et règles optionnelles pour agrémenter vos parties une fois que vous aurez le jeu bien en main.

Téléporteurs, Rocs et Blobs

Ces éléments peuvent être utilisés séparément ou combinés. Vous pouvez en ajouter autant que vous le désirez en sachant que plus il y a d'éléments en jeu, plus il est nécessaire de manœuvrer pour récolter et marquer des cristaux. Vous remarquerez rapidement que de petites différences dans les éléments choisis et leur placement initial modifient subtilement la dynamique du jeu.

Téléporteur

Les Téléporteurs se placent toujours par paire. Il peut y avoir jusqu'à trois paires de Téléporteurs en jeu. Quand un Robot entre dans la case ou se trouve un Téléporteur il est immédiatement placé du côté opposé de l'autre

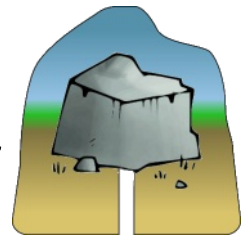


Téléporteur de la même couleur. Il n'est pas possible de Zapper et de Charger ou Déposer des Cristaux à travers un Téléporteur. Il est permis de pousser à travers un Téléporteur, en suivant les règles normales de déplacement. Si la case de destination est occupée par un obstacle que le Robot ne peut pousser, il ne peut pas se Téléporter et reste sur place.



Rocs

Les Rocs sont des obstacles inamovibles, comme les Bases. Un Roc ne peut pas être poussé ni Chargé sur un Robot. Il bloque la ligne de vue pour les Zaps.



Blobs

Les Blobs sont des créatures paisibles mais encombrantes. Il est possible qu'ils soient une forme de vie extra-terrestre intelligente, mais personne n'a jamais été capable de communiquer avec eux ou de les comprendre. Il est aussi possible qu'ils soient simplement stupides. La seule certitude est qu'ils sont inoffensifs. Ou extrêmement patients.



Un Blob est un obstacle mobile qu'il est possible de pousser, comme un Cristal ou un Robot. Un Blob ne peut pas être Chargé sur un Robot. Si un Robot Zappe un Blob, le joueur peut déplacer ce Blob vers une case vide adjacente, ou vers une case adjacente occupée par un Robot, un Cristal ou un autre Blob en poussant (en suivant les règles normales de déplacement).

Mise en place des Téléporteurs, Rocs et Blobs

Lors de la mise en place, ne placez pas les Téléporteurs, Rocs et Blobs sur le bord du plateau, adjacents à une Base, à un Téléporteur, à un Blob ou à un Roc. Vous trouverez quelques exemples de placement dans les diagrammes de mise en place.

Boue

Les chenilles des Robots patinent dans la Boue. Une fois un Robot entré dans la Boue, son prochain déplacement 'Avancer' est ignoré. Il aura donc besoin de deux Ordres 'Avancer 1x' ou d'un 'Avancer 2x' pour sortir de la Boue. Les autres Ordres fonctionnent



normalement dans la Boue y compris le saut, qui permet d'en sortir. La Boue ne bloque pas la ligne de vue pour un Zap. La Boue n'a pas de mémoire : si un robot commence son tour dans la Boue il lui faudra Avancer deux fois pour en sortir, même si lors du tour précédent un ordre Avancer 1x avait été ignoré.

Exemple : Un Robot est devant la Boue et doit encore exécuter un Ordre Avancer 2x et Avancer 1x. Le premier déplacement du 'Avancer 2x' l'amène dans la boue, et le second est ignoré. Ensuite, l'Ordre 'Avancer 1x' est exécuté et le robot sort de la Boue.

Exemple 2 : Un robot commence son tour dans la Boue. Ses ordres sont Avancer 1x, Tourner, et Avancer 1x. Le premier Avancer est ignoré, puis le robot Tourne et Avance ensuite, sortant de la Boue.

Twin Tin Bots

Variante avancée pour deux joueurs :

Chaque joueur joue deux couleurs.

On utilise la mise en place pour 4 joueurs. Chaque joueur occupe les deux positions opposées du plateau (Jaune+Vert contre Rouge+Bleu).

Les joueurs alternent leurs tours en suivant l'Ordre des Bases sur le plateau (Bleu-Jaune-Rouge-Vert). Durant la partie, placez le jeton 'Base Active' près de la Base de la couleur dont c'est le tour, et déplacez le jeton de Base en Base après le tour de chaque joueur pour indiquer la couleur active.

Un Robot d'un joueur ne peut Déposer ses Cristaux que dans la Base de sa couleur (ou dans une Base adverse).

En fin de partie, on cumule les points de ses deux couleurs.

Jeu par équipes

Le jeu se joue avec deux équipes. Il faut un nombre de joueurs pair : si le nombre de joueurs est impair, un joueur jouera deux couleurs (utilisez au besoin le pion 'Base active' pour indiquer la couleur jouée comme dans la variante avancée pour deux joueurs.)

Les couleurs sont réparties entre les joueurs de manière à ce que les joueurs d'une même équipe aient leurs Bases les plus éloignées possible les unes des autres sur le terrain de jeu et que les deux équipes alternent les tours de jeu : un joueur de la première équipe joue son tour, puis un joueur de la seconde, et ainsi de suite. La partie se joue en suivant les règles normales, et en fin de partie chaque équipe additionne les Cristaux déposés dans ses Bases et sur ses Robots.

Avec cette variante il n'y a pas de fin de partie aux points. Un joueur peut Déposer des Cristaux dans n'importe quelle Base, il n'est pas obligé de les Déposer dans la sienne. Quand un Cristal bleu est déposé c'est le propriétaire de la Base qui reçoit l'Ordre spécial.

Support

Flatlined Games apporte le plus grand soin à la qualité de ses produits. Si la nouvelle boîte que vous avez reçue est endommagée, incomplète ou présente un défaut de fabrication, contactez-nous directement. Si vous avez des questions relatives aux règles, nous nous ferons aussi un plaisir d'y répondre :

- via notre site web :

http://www.flatlinedgames.com/fr/contactez_nous

- par courrier : Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue Gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Nous sommes également actifs sur le forum de Trictrac.net (Fr) et sur la fiche du jeu sur Boardgamegeek.com (En). Merci de nous contacter de préférence via notre site web pour assurer une réponse rapide.

Développement et playtests

L'auteur et l'éditeur remercient les membres du Repos du Guerrier, les joueurs du Belgoludique, le groupe de Sajou.be, le groupe Bonne Société, les clubs Esprits Joueurs, Alpa-ludismes et In Ludo Veritas, le merveilleux public du off du Festival International du Jeu de Cannes, de Ludinord et de Paris est Ludique, et tant d'autres qu'il est impossible de les citer toutes et tous ici.

Remerciements

Flatlined Games est composée d'une seule personne, et ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans l'aide de nombreuses autres personnes. Merci à Philippe Keyaerts d'avoir bien voulu nous confier son jeu, aux sombreros de Repos Prod pour leurs nombreux conseils et coups de pouce, et à tous les joueurs et joueuses qui ont accompagné les playtests et le développement du jeu. Merci à Rodolphe Perrien pour avoir suggéré le nom 'Twin Tins', devenu 'Twin Tin Bots' et aux nombreux autres qui ont suggéré le millier de noms que nous avons reçus. Merci à Kwanchai Moriya pour sa patience, sa flexibilité et son talent. Merci enfin aux nombreux soutiens sur Ulule et Kickstarter qui nous ont permis de financer ce jeu et sans qui il n'aurait pas vu le jour.





Philippe Keyaerts

Philippe Keyaerts heeft een diploma als maatschappelijk werker en een master in wiskunde. Hij volgde ook cursussen in informatica, schilderen en tekenen.

Als oudste van zes kinderen ontdekte hij al heel vlug de wereld van het spel. Na een langdurige passie voor schaken schakelde hij over naar bordspellen vanwege hun grotere sociale dimensie in vergelijking met twee-speler spellen.

Hij woont in Brussel met zijn partner en zoon (tevens zijn grootste fan).

Zijn carrière als spelauteur begon met VINCI, uitgegeven door Jeux Descartes nadat het de eerste prijs gewonnen had in het Concours des Créateurs in Boulogne-Billancourt. In dit spel vol conflicten over grondgebied controleert elke speler verschillende volkeren. Tijdens het spel zal elk volk uit de anonimiteit opstaan, een rijk uitbouwen en dan terug in de annalen van de geschiedenis verdwijnen.

Als grote Tolkien fan vertaalde hij het systeem van Vinci naar de wereld van de Elfen en Trollen. Tien jaar na zijn voorganger werd het nieuwe spel, SMALL WORLD, een enorm succes en gaf aanleiding tot vele uitbreidingen. Zo werd de wereld uitgebreid met nieuwe volkeren, historische gebeurtenissen en (onlangs) nieuwe landen om te ontdekken.

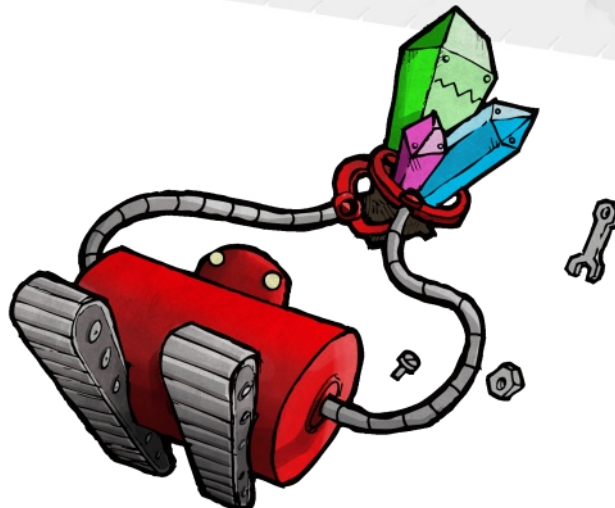
Zijn passie voor strategische opbouwspellen leidde tot EVO waarin de spelers hun dinosauriërs zo goed mogelijk proberen te laten evolueren zodat ze de beste overlevingskansen hebben.

'Ik houd van spellen waarin je de rol van schepper opneemt. Waar je op het einde van het spel kan zeggen dat je iets opgebouwd hebt.'

Hij ontwikkelde ook OLYMPOS. Daarin combineerde hij de strijd om grondgebied met technologische ontwikkelingen in het oude, mythologische Griekenland.

Het uitgangsidee achter Vinci en Small Word was de geboorte en ondergang van beschavingen. Voor Evo was het de aanpassing aan externe factoren. En nu, in TWIN TIN BOTS, draait alles rond beperkte besturing.

'Ik had het beeld van een speler die met één enkele afstandsbediening twee verschillende autootjes moest besturen. Terwijl hij zich met de ene bezighoudt, rijdt de andere gewoon door en botst misschien wel met een boom, gracht of zelfs een tegenstander.'



Twin Tin Bots

een spel van Philippe Keyaerts
voor 2 tot 6 spelers vanaf 13 jaar
Duur 50 minuten
Vertaling : Mark Gerrits

Inleiding

'Kristallen zijn de toekomst! Een wonderlijke bron van energie! Een droomjob! De rekruteerders hebben mij goed liggen gehad... Hier zit ik nu, in een verlaten niemandsland met alleen maar enkele collega's en een hoop robots als gezelschap! Maar kom, de planeet valt eigenlijk wel mee. En gelukkig kunnen we ons amuseren met de robots. Die kunnen best wel tegen een stootje. De mechaniekers mopperen misschien wel maar zij staan zelf het hardst te juichen wanneer hun favoriet meer kristallen binnen haalt dan de robots van de rivaliserende firma's.

Deze keer zullen mijn robots winnen, ook al eindigen ze in duizend stukjes!

In Twin Tin Bots controleert elke speler twee ophaalrobots en probeert zo veel mogelijk kristallen naar zijn basis te halen. De robots worden geprogrammeerd met eenvoudige bevelen maar de communicatie is beperkt : men moet goed vooruit plannen want er mag per speelbeurt maar één enkele instructie veranderd worden!

Het is mogelijk om de andere robots te duwen, hun kristallen te ontfutselen en zelfs hun programmatie te verstoren.

Doel van het spel

Zo veel mogelijk kristallen binnenhalen! De kristallen zijn twee tot vier punten waard naar gelang hun grootte. Op het einde van het spel telt iedereen de punten van hun kristallen op, zowel de binnengehaalde kristallen als de kristallen gedragen door hun robots. Deze laatste zijn één punt minder waard dan normaal (dus één tot drie punten). De speler met de meeste punten wint.

Gelijkstanden worden in de volgende volgorde opgelost : eerst wint de speler met de meeste blauwe kristallen in zijn basis, dan de meeste groene kristallen in zijn basis en uiteindelijk de meeste punten totaal in zijn basis. Als het nog altijd gelijkstand is, dan 'verheugen de spelers zich in een gedeelde overwinning'.

Spelmateriaal

Deze regels.

A : dubbelzijdig spelbord

B : dubbelzijdig kristalbord

C : 18 kristallen (6x2 punten, 6x3 punten en 6x4 punten)

D : 6 plastieken basissen en 12 plastieken robots

E : 6 programmeerborden

F : 6 x 16 beveltegels (in de spelerkleuren)



G : 13 speciale beveltegels (grijze voorkant, blauwe rug)

H : 3 afteltegels, genummerd 3-2-1

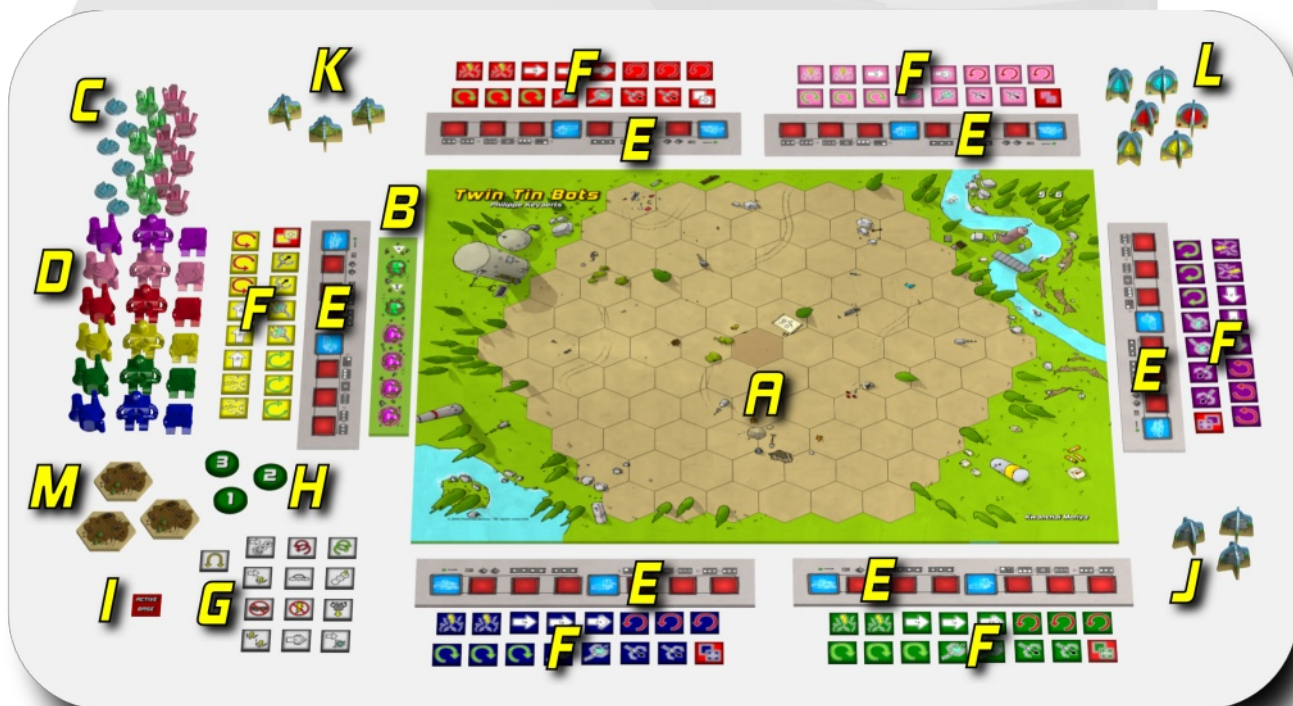
I : 1 'actieve basis' tegel voor de twee speler variant

J : 3 rotsen (in twee delen, samen te stellen)

K : 3 blobs (in twee delen, samen te stellen)

L : 6 teleporteerders (in twee delen, samen te stellen)

M : 3 modder tegels



Twin Tin Bots

Vorbereiding



Plaats het spelbord met de juiste zijde naar boven naargelang het aantal spelers : de kleine speelruimte voor 2, 3 en 4 spelers, de grote voor 5 en 6. Het aantal spelers is ook aangegeven in de hoek van het spelbord.

Elke speler neemt al het spelmateriaal in één kleur : een basis, twee robots, 16 beveltegels en een programmeerbord.

Schud alle speciale beveltegels met blauwe achterkanten door elkaar en vorm een verborgen stapel. Elke speler ontvangt hiervan een geheime tegel die verborgen blijft voor de andere spelers tot hij gebruikt wordt.

Plaats de basissen, robots en nodige kristallen op het spelbord, afhankelijk van het aantal spelers (zie afbeeldingen op het einde van deze regels). De kleuren van de basissen en robots in de afbeeldingen mogen onderling verwisseld worden zolang voor elke kleur de relatieve posities van de basis en robots gerespecteerd blijven.

Plaats het kristalbord naast het spelbord met de juiste zijde zichtbaar, naargelang het aantal spelers, en vul het met de aangeduide kristallen.

Pas op, de oriëntatie van de robots is belangrijk! Ze moeten altijd duidelijk gericht zijn naar een enkele zijde van de zeshoek waarin ze zich bevinden. De basissen en kristallen hebben geen oriëntatie.



Elke robot moet gericht zijn naar een zeshoekzijde.

Elke speler plaatst zijn programmeerbord voor zich en plaatst zijn beveltegels in een reserve ernaast. De tegels in deze reserve zijn steeds beschikbaar tijdens het spel.

Kies een eerste speler en geef hem de drie afteltegels genummerd 3-2-1. De eerste speler verandert niet tijdens het spel.

Spelverloop

De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Tijdens zijn beurt voert een speler de volgende twee stappen uit :

1. Hij mag het programma van één robot veranderen
2. Hij moet de programma's van zijn twee robots uitvoeren, van links naar rechts op het programmeerbord

Uitzondering : In zijn eerste speelbeurt plaatst een speler tijdens stap 1 een beveltegel voor elke robot in plaats van het programma van maar één robot te veranderen.

1. Het programma van één enkele robot veranderen (optioneel)

Elke robot heeft zijn eigen programma met plaats voor maximaal drie beveltegels.

De speler mag één van de volgende acties uitvoeren :



1. Een beveltegel of speciale beveltegel plaatsen op een van de zes plaatsen op zijn programmeerbord. Als er op deze plaats al een beveltegel of speciale beveltegel lag dan wordt deze vervangen door de nieuwe tegel en gaat terug naar de speler zijn reserve.



2. Twee instructies van een robot omruilen. Twee tegels in het programma van één robot mogen zo met elkaar van plaats wisselen of een tegel mag met een lege plaats in dezelfde robot wisselen. Er mag niet gewisseld worden tussen de twee robots.



3. Een beveltegel of speciale beveltegel verwijderen uit het programma van één robot (de tegel gaat terug in de reserve van de speler)

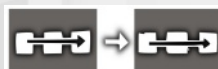


4. Reboot : alle beveltegels en speciale beveltegels verwijderen uit het programma van één robot (de tegels gaan terug in de reserve van de speler)

5. Overslaan (niets veranderen aan de programma's van de robots)

Belangrijk : De speler kan maar één verandering aanbrengen aan één robot. Hij mag niet beide robots veranderen. Het programma van de andere robot blijft ongewijzigd.

2. Programma's uitvoeren (verplicht)



De speler moet alle bevelen van zijn robots uitvoeren, beginnende met het eerste bevel van de eerste robot en vervolgens de andere bevelen op het programmeerbord van links

naar rechts. Lege plaatsen worden genegeerd.

Belangrijk : De twee robots worden altijd in dezelfde volgorde geactiveerd. Het is niet mogelijk om de tweede robot te bewegen voordat de eerste robot heeft bewogen.

Als een bevel mogelijk is dan moet het uitgevoerd worden. Onmogelijke bevelen worden genegeerd. Als een bevel gedeeltelijk mogelijk is (bv het 'Vooruit en Grijp Kristal' speciale bevel) dan wordt alles dat mogelijk is uitgevoerd en worden de onmogelijke dingen genegeerd.

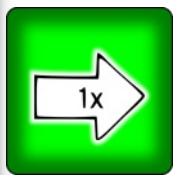
Herinnering : Elke robot moet altijd duidelijk gericht zijn naar een zeshoekzijde.

Pictogrammen op het programmeerbord vatten de mogelijke acties en het spelverloop samen.

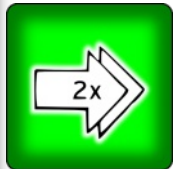


Bevelen

Vooruit 1x / 2x



De robot moet vooruit gaan naar het veld voor hem. Indien dit veld bezet is door een robot of kristal en het volgende veld is vrij, dan gaat de robot vooruit en duwt het obstakel voor hem uit. Maar als de twee velden voor de robot bezet zijn, dan is de beweging onmogelijk.



Indien onmogelijk wordt de beweging genegeerd : robots of andere objecten mogen het speelveld niet verlaten en mogen niet in een basis geduwd worden of op een ander bezet veld. De basissen mogen niet geduwd worden.

Vooruit 2x wordt als twee opeenvolgende Vooruit 1x bewegingen uitgevoerd. Als de beweging geblokkeerd wordt, dan beweegt de robot zo ver als mogelijk en wordt de rest van de beweging genegeerd.

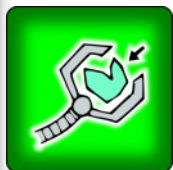
Draai Links ↶ / Draai Rechts ↷



De robot moet linksom / rechtsom rond zijn eigen as draaien naar de volgende zijde van de zeshoek (60°).

Om vergissingen te vermijden zijn er gekleurde pijltjes op de robots aangebracht die de twee richtingen aangeven.

Grijp Kristal



De robot moet een kristal grijpen dat zich in het veld voor hem bevindt. Het maakt niet uit of het kristal op de grond ligt of door een andere robot wordt gedragen. Kristallen die bij een basis zijn binnengebracht kunnen niet meer gegrepen worden.

Plaats het kristal op de robot. Als er zich geen kristal voor de robot bevindt, dan wordt het bevel genegeerd. Een robot kan maar één kristal tegelijk dragen. Als een robot al een kristal draagt dan wordt het bevel genegeerd.



Leg Kristal Neer



Als hij een kristal draagt, dan moet de robot het neerleggen in het veld voor hem. Als hij geen kristal draagt of het kristal niet voor hem kan neerleggen dan wordt het bevel genegeerd.

Een kristal mag neergelegd worden

- op een leeg veld
- op een basis (zelfs die van een tegenstander)
- op een veld met daarop een robot (van de speler of een tegenstander) die zelf geen kristal draagt. Plaats het kristal op deze robot.
- maar nooit buiten het speelveld of op een vak dat reeds een kristal of een robot met een kristal bevat.

Elke keer een kristal op een basis wordt neergelegd, gebeurt het volgende :

- Plaats het kristal voor het programmeerbord van de eigenaar van de basis. Naargelang de grootte zal het kristal voor deze speler twee tot vier punten waard zijn op het einde van het spel.

- Als het een blauw kristal is dan mag de eigenaar van de basis een bijkomende speciale beveltegel trekken en deze aan zijn reserve toevoegen.

- Het volgende kristal op het kristalbord wordt in het centrum van het spelbord gelegd. Indien dit veld niet leeg is, dan legt de actieve speler het kristal op een leeg veld naar keuze dat zo dicht mogelijk bij het centrum ligt. Wanneer het laatste kristal van het kristalbord op het spelbord wordt gelegd, dan begint de eindfase van het spel.

- Van het begin van het spel tot het begin van de eindfase zouden er altijd drie kristallen meer op het spelbord moeten zijn dan het aantal spelers. Als iemand merkt dat men eerder vergeten heeft een kristal op het spelbord te plaatsen, dan plaatst de actieve speler onmiddellijk het nieuwe kristal.

Zap!



De robot stuurt een elektrische schok naar het veld voor hem, of naar het tweede veld als het eerste leeg is. Als beide velden leeg zijn, dan doet Zap! niets.

De schok heeft geen effect op basissen en kristallen (maar deze blokkeren de schok wel, men kan er niet doorheen zappen)

Als een robot (van de tegenstander of zichzelf) geraakt wordt, dan mag de speler die de Zap uitvoerde een bevel kiezen dat de robot onmiddellijk moet uitvoeren. De toegelaten bevelen zijn : Vooruit 1x, Draai Links, Draai Rechts, Grijp, Leg Neer. Het is niet nodig dat dit bevel aanwezig is in het programma van de robot. Zap kan niet gebruikt worden om de volgende bevelen te laten uitvoeren : Vooruit 2x, Zap en alle speciale bevelen.

Dubbele Verandering



Deze tegel kan één keer in het spel gebruikt worden en wordt dan voor de rest van het spel omgedraaid. Dit laat een speler toe om tijdens zijn beurt twee veranderingen aan te brengen, één aan elke robot of beide aan dezelfde robot.

Speleinde

Het spel kan op twee manieren eindigen :

Uitputting van de kristallen

Wanneer het laatste kristal op het bord geplaatst is, dan wordt de huidige ronde uitgespeeld en worden er nog drie volledige rondes gespeeld : op het begin van zijn beurt legt de startspeler een afteltegel (3 - 2 - 1) weg. Wanneer hij de laatste afteltegel aflegt, dan is de laatste ronde van het spel begonnen.

Als het laatste kristal tijdens de beurt van de startspeler op het spelbord werd geplaatst dan voert men nog de volledige ronde uit voordat begonnen wordt met het afleggen van de afteltegels.

Onmiddellijke puntenoverwinning

Als een speler er in slaagt om een zeker aantal punten in zijn basis te verzamelen, dan eindigt het spel onmiddellijk en wint deze speler.

Aantal spelers	2	3	4	5	6
Punter voor overwinning	11	10	9	8	7



Speciale Bevelen

De speciale beveltegels worden op dezelfde manier gebruikt als de normale beveltegels. Ze blijven verborgen totdat ze de eerste keer op het programmeerbord worden geplaatst. Als ze van het programmeerbord verwijderd worden of vervangen worden, dan keren ze terug naar de reserve van de speler zoals gewone beveltegels.



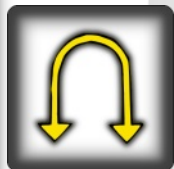
Draai Links 2x / Draai Rechts 2x

De robot moet twee zeshoekzijdjes (120°) draaien in de aangegeven richting.



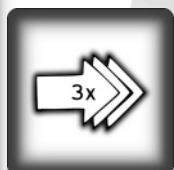
Anti-Zap (Faraday Schild)

Als deze beveltegel aanwezig is in het programma van een robot, dan is deze robot beschermd tegen Zaps van de tegenstanders (maar hij mag wel nog profiteren van de zaps van zijn eigenaar). De tegel heeft geen ander effect, dus de speler verzaakt aan een programmeerstep in ruil voor bescherming.



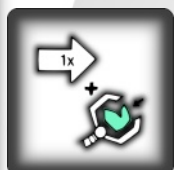
U-bocht

De robot moet drie zeshoekzijdjes (180°) draaien om zijn as.



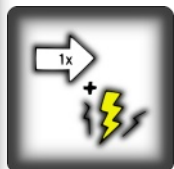
Vooruit 3x

Dit bevel wordt als drie opeenvolgende Vooruit 1x bewegingen uitgevoerd. Als de beweging geblokkeerd wordt, dan beweegt de robot zo ver als mogelijk en wordt de rest genegeerd.



Vooruit 1x en Grijp Kristal

Dit bevel wordt uitgevoerd als een Vooruit 1x bevel gevolgd door een Grijp Kristal bevel. Het is niet toegelaten de volgorde om te wisselen (Grijp Kristal dan Vooruit 1x)



Vooruit 1x en Zap

Dit bevel wordt uitgevoerd als een Vooruit 1x bevel gevolgd door een Zap bevel. Het is niet toegelaten de volgorde om te wisselen (Zap dan Vooruit 1x)



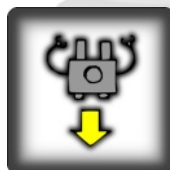
Gespieerde Vooruit

Dit bevel wordt uitgevoerd als een Vooruit 1x bevel. Daarenboven, als deze tegel aanwezig is in het programma van een robot, dan mag die robot meerdere robots/kristallen duwen zolang er een veld vrij is aan het einde van deze rij obstakels. Het is nog altijd verboden een basis te duwen of obstakels buiten het speelveld te duwen.



Springen

De robot moet naar het tweede veld voor hem springen. Het tussenliggende veld mag bezet zijn, maar de bestemming moet leeg zijn (indien niet wordt het bevel genegeerd). De oriëntatie van de robot verandert niet.



Achteruitrijden

Dit bevel wordt uitgevoerd als een Vooruit 1x bevel, maar dan achteruit. Alle regels voor Vooruit 1x zijn van toepassing.



Dubbelzap!

De robot voert het Zap bevel twee keer na elkaar uit.



Anti-Diefstal

Als deze beveltegel aanwezig is in het programma van een robot, dan kunnen de robots van de tegenstanders geen kristal stelen van de robot met het Grijp bevel (maar een Zap kan de robot wel nog dwingen om het kristal neer te leggen). De tegel heeft geen ander effect, dus de speler verzaakt aan een programmeerstep in ruil voor bescherming.



Langeafstandszap

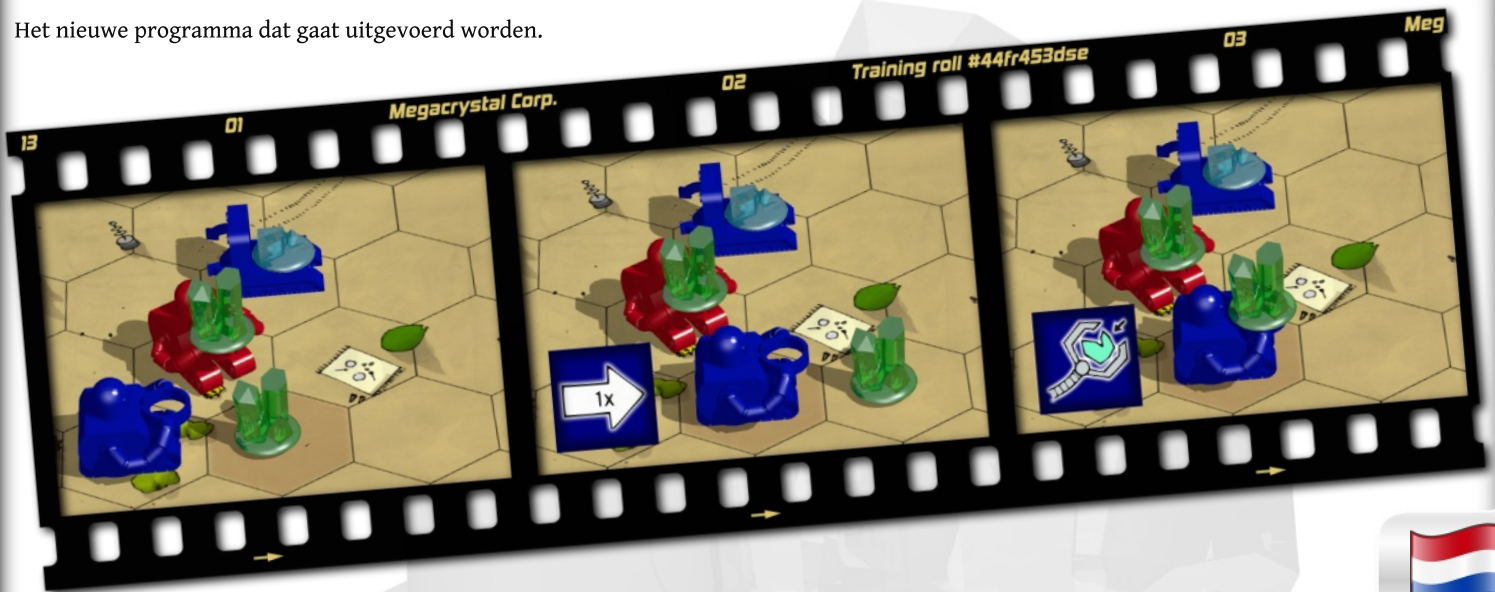
De robot stuurt een elektrische schok voor hem uit met ongelimiteerd bereik (maar obstakels blokkeren deze Zap zoals normaal). De schok treft één veld : het eerste niet-lege veld voor de robot.

Twin Tin Bots

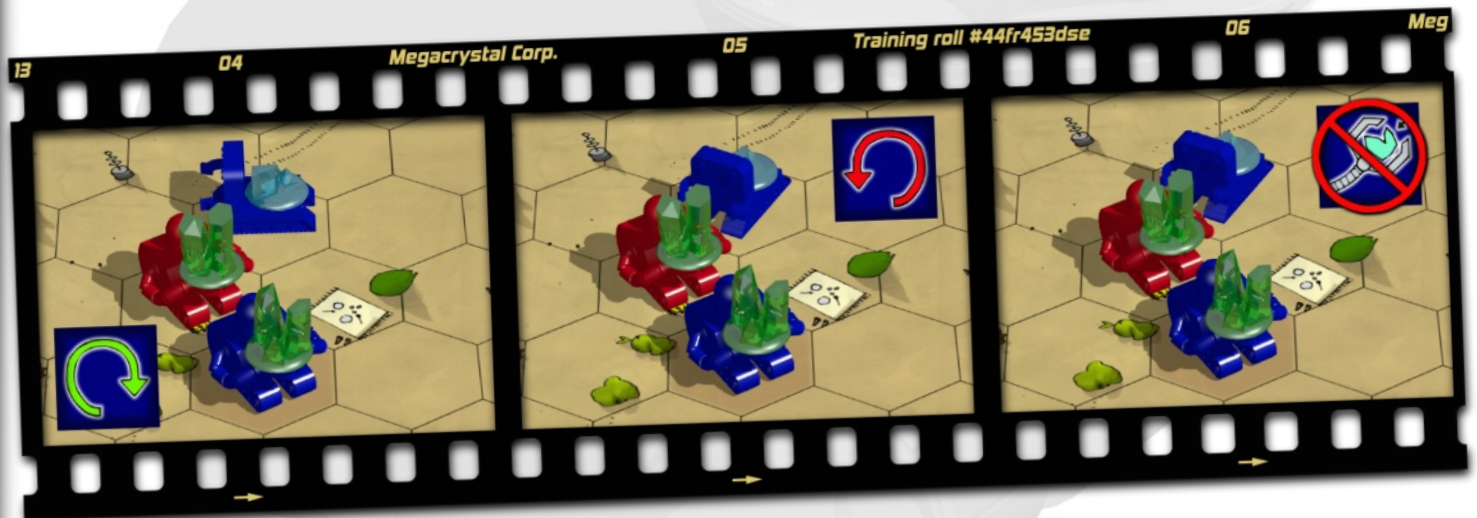
Voorbeeld



Het nieuwe programma dat gaat uitgevoerd worden.



Posities op het begin van de beurt
Robot A gaat vooruit en duwt het kristal aangezien het volgende veld leeg is.
Robot A grijpt het kristal (hij draagt er nog geen)



Robot A draait naar rechts
Robot B draait naar links
Robot B heeft geen tweede bevel
Robot B probeert het kristal te grijpen maar aangezien hij al een kristal draagt wordt het bevel genegeerd.

Regels voor twee spelers

De spelvoorbereiding gebeurt voor twee spelers. Voor het kristalbord wordt de vier speler opstelling gebruikt.

Vereenvoudigde regels

Om met jonge kinderen te spelen of om het spel tijdens een eerste sessie aan te leren, kan het vereenvoudigd worden door elke speler maar één robot te geven en de speciale beveltegels achterwege te laten.

Varianten en optionele regels

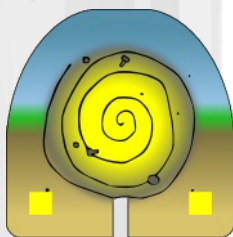
Hier zijn enkele varianten en optionele regels die kunnen toegevoegd worden aan het spel eenmaal de spelers het goed onder de knie hebben.

Teleporteerders, Rotsen en Blobs

Deze elementen kunnen apart of gecombineerd gebruikt worden. De spelers mogen er zo veel toevoegen als ze willen in welke combinatie ze ook willen, maar hoe meer elementen worden toegevoegd, hoe sterker de spelers hun programmeervaardigheden moeten zijn om de kristallen te kunnen grijpen en binnenbrengen. Kleine verschillen in de gekozen elementen en hun plaatsing zullen al vlug leiden tot subtiele verschillen in de dynamiek van het spel.

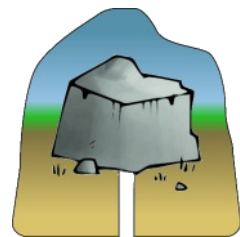
Teleporteerders

De teleporteerders worden altijd per twee geplaatst. Er kunnen tot drie paren teleporteerders in het spel zijn. Wanneer een robot naar een veld met een teleporteerder beweegt, dan wordt hij onmiddellijk aan de andere kant van de overeenkomstige teleporteerder met dezelfde kleur geplaatst. Het is niet mogelijk om te zappen, grijpen of neer te leggen doorheen een teleporteerder. Het is wel toegelaten om iets in een teleporteerder te duwen, zolang men daarbij alle andere regels volgt voor het duwen. Indien de bestemming bezet is door een obstakel dat niet geduwd kan worden, dan kan een robot zich niet teleporteren en blijft ter plaatste staan.



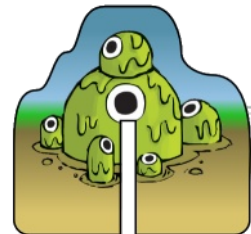
Rotsen

Rotsen zijn onbeweegbare obstakels, zoals basissen. Een rots kan niet geduwd worden en niet gegrepen worden door een robot. Het blokkeert ook de Zaps.



Blobs

De blobs zijn enorme wezens maar zo mak als een lammetje. Mogelijks zijn ze een intelligente buitenaardse levensvorm maar niemand is er ooit in geslaagd met hun te communiceren. Het is ook mogelijk dat ze gewoon heel dom zijn. De enige zekerheid is dat ze ongevaarlijk zijn. Of heel geduldig. Een blob is een obstakel dat kan geduwd worden, zoals een kristal of een robot. Een blob kan niet gegrepen worden door een robot. Wanneer een robot een blob zapt, dan mag de speler de blob verplaatsen naar een leeg aangrenzend veld, of naar een aangrenzend veld met daarop een robot, kristal of een andere blob die dan volgens de normale regels geduwd kan worden.

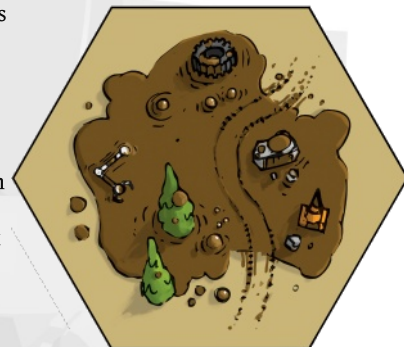


Opstelling van de Teleporteerders, Rotsen en Blobs

Plaats tijdens de spelvoorbereiding geen teleporteerders, rotsen of blobs langs de rand van het speelveld of naast basissen, andere teleporteerders, blobs of rotsen. Aan het einde van de regels staan enkele voorbeelden van opstellingen.

Modder

De rupsbanden van de robots glijden uit in de modder. Eenmaal een robot in de modder terecht komt, dan wordt zijn volgende verplaatsing genegeerd. Om uit de modder te ontsnappen heeft de robot dus twee Vooruit 1x of een Vooruit 2x bevel nodig. De andere bevelen werken nog zoals normaal in de modder, ook het speciale bevel om te springen waarmee de robot dus ook uit de modder kan ontsnappen. Modder blokkeert de schokken van de zaps niet. De modder heeft geen geheugen : als een robot zijn beurt begint in de modder, dan moet hij twee keer vooruit gaan om te ontsnappen, ook al heeft hij in zijn vorige beurt al een keer het Vooruit 1x bevel uitgevoerd.



Voorbeeld 1 : Een robot staat voor de modder en moet een Vooruit 2x bevel en een Vooruit 1x bevel uitvoeren. De eerste verplaatsing van Vooruit 2x brengt de robot in de modder en de tweede verplaatsing wordt genegeerd. Dan wordt het Vooruit 1x bevel uitgevoerd en ontsnapt de robot uit de modder.

Voorbeeld 2 : Een robot begint zijn beurt in de modder. Zijn bevelen zijn Vooruit 1x, Draaien en Vooruit 1x. De eerste Vooruit 1x wordt genegeerd; dan draait de robot en vervolgens ontsnapt de robot uit de modder.

Geavanceerde regels voor twee spelers :

Elke speler speelt met twee kleuren.

De opstelling voor vier spelers wordt gebruikt. Elke speler controleert twee basissen die tegenover elkaar staan op het spelbord (geel en groen tegen rood en blauw).

De spelers wisselen hun beurten af volgens de volgorde van de basissen op het spelbord (blauw-geel-rood-groen). Plaats de 'actieve basis' tegel in de buurt van de basis waarvan de kleur aan de beurt is en verplaats de tegel op het einde van elke beurt om de actieve kleur bij te houden.

Een robot mag kristallen alleen maar neerleggen in de basis van dezelfde kleur (of in een basis van de tegenstander).

Op het einde van het spel telt elke speler de punten voor zijn twee kleuren samen.

Teamspel

De spelers verdelen zich in twee teams. Het aantal spelers moet even zijn of anders kan één van de spelers met twee kleuren spelen (gebruik indien nodig de 'actieve basis' tegel zoals in de geavanceerde regels voor twee spelers om de speler zijn actieve kleur aan te duiden).

Kleuren worden aan spelers toegewezen zodat de basissen van spelers in hetzelfde team zo ver mogelijk uiteen liggen en zodat de twee teams elkaar beurtelings afwisselen tijdens het spel : een speler van het eerste team speelt zijn beurt, dan een speler van het tweede team, enzovoort. Het spel verloopt volgens de normale regels en op het einde van het spel tellen alle spelers in een team hun punten bij elkaar.

In deze variant eindigt het spel niet als een speler een bepaald aantal punten bereikt heeft. Een robot mag kristallen neerleggen in eender welke basis, hij is niet verplicht ze naar zijn eigen basis te brengen.

Wanneer een blauw kristal geleverd wordt, dan is het de eigenaar van de basis die de speciale beveltegel krijgt.

Support

Bij Flatlined Games dragen we de grootste zorg voor de kwaliteit van onze producten. Indien uw nieuwe speldoos beschadigd of onvolledig is of een fabricagefout bevat, neem dan direct contact met ons op. Als U vragen heeft over de spelregels, dan antwoorden wij daar graag op :

- via onze website: <http://www.flatlinedgames.com/contact>

- per post : Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue Gheude, 1070

Anderlecht, België

Wij zijn ook actief op de Engelstalige spelpagina op

Boardgamegeek.com en op de Franstalige forums van Trictrac.net.

Gelieve ons bij voorkeur via onze website te contacteren voor een spoedig antwoord.

Ontwikkeling en tests

De auteur en uitgever bedanken de leden van Repos du Guerrier, Belgoludique, Sajou.be, Bonne Société en de speelclubs Esprits Joueurs, Alpa-ludismes en In Ludo Veritas, het wonderlijk publiek van het Festival International du Jeu de Cannes, Ludinord en Paris est Ludique, en zovelen meer die we hier onmogelijk allemaal bij naam kunnen bedanken.

Dankwoord

Flatlined Games is een eenmansbedrijf en dit spel zou nooit het daglicht gezien hebben zonder de hulp van talloze personen. Met dank aan Philippe Keyaerts om ons zijn spel toe te vertrouwen, aan de sombrero's van Repos Prod voor hun talrijke tips en raadgevingen, en aan alle spelers die geholpen hebben met het testen en ontwikkelen van dit spel. Dank aan Rodolphe Perrien voor de titelsuggestie 'Twin Tins' hetgeen veranderde in Twin Tin Bots. Dank aan Kwanchai Moriya voor zijn geduld, flexibiliteit en talent. En uiteindelijk, veel dank aan alle spelers die dit spel gesteund hebben op Kickstarter en Ulule, ze stelden ons in staat dit spel te financieren en zonder hun zou het spel nooit tot stand zijn gekomen.



Twin Tin Bots



Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

2



Twin Tin Bots



Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

3



Twin Tin Bots



Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

4



Twin Tin Bots



Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

5



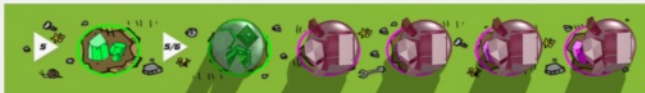
Twin Tin Bots



Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

Kwanchai Moriya

6



Twin Tin Bots

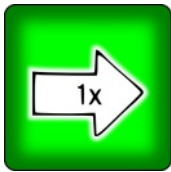


Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts

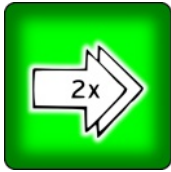
Kwanchai Moriya



Twin Tin Bots



Forward 1x
Vorwärts 1x
Avancer 1x
Vooruit 1x



Forward 2x
Vorwärts 2x
Avancer 2x
Vooruit 2x



Turn left U
Drehung links U
Tourner à gauche U
Draai Links U



Turn right U
Drehung rechts U
Tourner à droite U
Draai Rechts U



Load Crystal
Kristall aufladen
Charger un Cristal
Grijp Kristal



Unload Crystal
Kristall abladen
Déposer un Cristal
Leg Kristal Neer



Zap!
Zap!
Zap!
Zap!



Double Modification
Doppel-Modifikation
Double modification
Dubbele Verandering



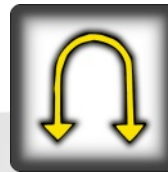
Turn left 2x U
Drehung links 2x U
Tourner à gauche 2x U
Draai Links 2x U



Turn right 2x U
Drehung rechts 2x U
Tourner à droite 2x U
Draai Rechts 2x U



Anti-Zap (Faraday shield)
Anti-Zap (Faraday-Käfig)
Anti-Zap (bouclier Faraday)
Anti-Zap (Faraday Schild)



U-Turn
Kehrtwende
Demi-tour
U-bocht



Forward 3X
Vorwärts 3X
Avancer 3X
Vooruit 3x



Forward then Load
Vorwärts, dann Aufladen
Avancer puis Charger
Vooruit 1x en Grijp Kristal



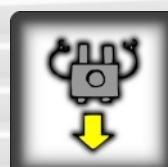
Forward then Zap
Vorwärts, dann Zap
Avancer puis Zapper
Vooruit 1x en Zap



Dash
Schub
Avance musclée
Gespierde Vooruit



Jump
Sprung
Sauter
Springen



Back up
Rückwärtsgang
Reculer
Achteruitrijden



Double Zap!
Doppel-Zap!
Double Zap!
Dubbelzap!



Anti theft
Diebstahlsicherung
Antivol
Anti-Diefstal



Long range Zap
Langstrecken-Zap
Zap longue portée
Langeafstandzap