

Beispiel: Das Startfeld ist 1 Rosa. Das Zielfeld ist 2 Weiß. Alle Spieler versuchen als Erster einen Weg zum Zielfeld zu finden. Roland ruft nach kurzer Zeit „5!“.

Sein Lösungsweg: Er bewegt den Roboter von 1 Rosa nach 6 Rosa. Anschließend folgen 6 Weiß, 6 Rot, 2 Rot. Von dort erreicht er das Zielfeld 2 Weiß und hat insgesamt 5 Züge benötigt. Roland erhält den Siegpunktchip, der auf dem Zielfeld liegt. Der Startchip wird auf 2 Weiß gelegt. Der nächste Spieler erwürfelt das neue Zielfeld und legt 1 Siegpunktchip darauf. Eine neue Runde kann beginnen.

TIPP

Nach ein paar Runden können die Spieler sich darauf einigen, den Siegpunktchip nach dem Würfeln nicht auf das Zielfeld zu legen. Stattdessen liest jeder Spieler das Zielfeld direkt von den Würfeln ab. Dadurch können alle sofort nach dem Wurf beginnen einen Lösungsweg zu finden.

PROFI-VARIANTE

Nachdem das Zielfeld erwürfelt und der Siegpunktchip platziert wurde, werden die Würfel erneut geworfen. Beide Würfel bleiben für alle Spieler gut sichtbar liegen. Sie zeigen das Zwischenzielfeld an, auf das der Roboter auf seinem Weg zum Zielfeld zunächst ziehen muss. Auf dieses Zwischenziel wird kein Siegpunktchip gelegt. Wird wieder das Start- oder Zielfeld gewürfelt, werden die Würfel erneut geworfen, bis sich ein anderes Feld ergibt. Die Spieler müssen nun versuchen einen Weg zu finden, der erst zum Zwischenzielfeld und anschließend zum Zielfeld führt.

VARIANTE FÜR RICOCHET ROBOTS

Für diese Variante wird das Spiel „Ricochet Robots“ benötigt. Der durchsichtige Roboter kommt als zusätzlicher Roboter ins Spiel und der Startchip dient für ihn als Standortmarker. Für den durchsichtigen Roboter gelten die gleichen Zugregeln wie für die anderen Roboter, mit folgendem Zusatz: Er darf an einer Mauer wie gewohnt anhalten, einen weiteren Zug machen oder stattdessen für 1 zusätzlichen Zug durch die Mauer hindurchziehen. Davon ausgenommen sind die Mauern um das Mittelteil und am Spielplanrand. Er darf nicht durch andere Roboter hindurchziehen und darf von anderen Robotern wie gewohnt als Hindernis genutzt werden. Liegt der „Farbwirbel“ als Zielchip in der Mitte, kann auch der durchsichtige Roboter ins Zielfeld gezogen werden. Bei farbigen Barrieren kann sich der Spieler entscheiden, ob der durchsichtige Roboter abprallt oder hindurchzieht. Zieht er hindurch, kostet die Bewegung jedoch 1 zusätzlichen Zug.



Wir danken dem unvergessenen Alex Randolph, dessen wundervoller Klassiker „Ricochet Robots“ als Inspiration für das vorliegende Spiel diente.

Autor: Andreas Kuhnekath

Grafik: Fiore GmbH

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG

Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil



MICRO ROBOTS



Ein rasantes Knobelspiel für 2 bis beliebig viele Spieler ab 8 Jahren.

Der Steuerungscomputer ist ausgefallen und muss repariert werden. Überall blinken die Warnleuchten und der Reparatur-Roboter rast unkontrolliert über die Hauptplatine. Die Spieler müssen ihm helfen die beschädigten Stellen zu erreichen. Wer findet am schnellsten den Weg zum nächsten Ziel?

SPIELMATERIAL

1 durchsichtiger Roboter



1 Farbwürfel



1 Zahlenwürfel



4 Spielplanteile (Vorderseite schwarz, Rückseite kuperfarben)



1 durchsichtiger Startchip

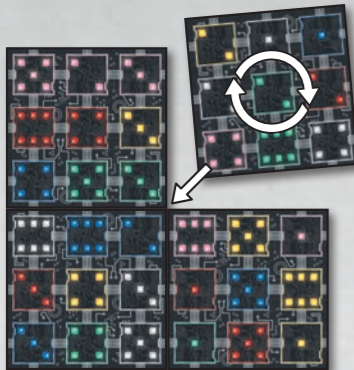


25 durchsichtige Siegpunktchips



SPIELIDEE

In jeder Runde versuchen die Spieler im Kopf einen Weg für den Roboter zu planen. Dieser muss von seiner aktuellen Position aus ein erwürfeltes Zielfeld erreichen. Es kommt dabei nicht auf den kürzesten Weg an, sondern darauf, möglichst schnell eine Lösung zu finden. Der Spieler, dem dies am schnellsten gelingt, erhält 1 Siegpunktchip. Wer zuerst 5 Siegpunktchips besitzt, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler einigen sich zunächst darauf, ob sie **entweder** mit den schwarzen **oder** den kupferfarbenen Seiten der Spielplanteile spielen wollen. Alle Spielplanteile müssen die selbe Farbe zeigen.

Die 4 Spielplanteile werden so zusammengelegt, dass ein quadratischer Spielplan mit $6 \times 6 = 36$ Spielfeldern entsteht. Die einzelnen Spielplanteile können dabei beliebig platziert und gedreht werden.

Der fertige Spielplan wird für alle Spieler gut sichtbar in die Tischmitte gelegt.

Die beiden Würfel, der Roboter und der Startchip werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die 25 Siegpunktchips werden als allgemeiner Vorrat daneben platziert.

Bevor es losgehen kann, wirft der jüngste Spieler zunächst beide Würfel, um das Startfeld des Roboters zu bestimmen:

Jedes Spielfeld des Spielplans ist durch eine Kombination aus einer Zahl von 1 bis 6 und einer der Farben **Blau**, **Gelb**, **Grün**, **Rot**, **Rosa** oder **Weiß** eindeutig bestimmbar. Jede Kombination aus Zahl und Farbe kommt genau einmal auf dem Spielplan vor.

Beispiel: 1  und Rosa  bilden das Startfeld 1 Rosa: .

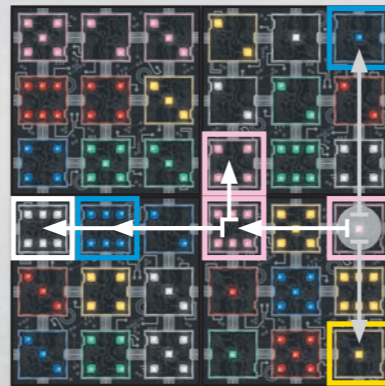
Der Startchip wird auf das erwürfelte Feld gelegt. Der Roboter bleibt für eine bessere Übersicht zunächst neben dem Spielplan stehen. Er wird später für die Kontrolle des Lösungswegs benötigt. Anschließend wirft der Spieler erneut die beiden Würfel, um das erste Zielfeld zu bestimmen. Wird wieder das Startfeld gewürfelt, werden die Würfel erneut geworfen, bis sich ein anderes Feld ergibt. Auf das erwürfelte Zielfeld wird ein Siegpunktchip gelegt und schon kann die erste Runde beginnen.

SPIELABLAUF

Sobald das Zielfeld bestimmt wurde, beginnt die Runde. Alle Spieler versuchen **gleichzeitig im Kopf** einen Weg vom Start- zum Zielfeld für den Roboter zu finden. Dabei müssen folgende **Zugregeln** beachtet werden:

1. Der Roboter darf nur waagrecht oder senkrecht ziehen.
2. Er darf nur auf ein Feld ziehen, das entweder mit der Farbe oder der Zahl des Felds übereinstimmt, von dem aus er dorthin ziehen möchte. Dies muss nicht das unmittelbar nächste, passende Spielfeld sein.

Jede Bewegung von einem Feld auf ein anderes Feld wird als 1 Zug gezählt.



Beispiel: Der Startchip liegt auf 1 Rosa. Es gibt in diesem Fall 3 Möglichkeiten für den ersten Zug. Der Roboter könnte in senkrechter Richtung zu 1 Blau oder 1 Gelb ziehen. In waagerechter Richtung könnte er zu 6 Rosa ziehen. Der Spieler entscheidet sich im ersten Zug nach 6 Rosa zu ziehen. Für den nächsten Zug hat er die Wahl zwischen 6 Blau und 6 Weiß in waagerechter Richtung und 4 Rosa in senkrechter Richtung, usw.

Der Roboter wird auf diese Weise gedanklich Zug um Zug bewegt, bis er das Zielfeld erreicht. Sobald ein Spieler einen Lösungsweg gefunden hat, sagt er die Anzahl der benötigten Züge laut an. Er nimmt den Roboter und führt seine Lösung vor, indem er damit den Weg vom Start- zum Zielfeld in der angegebenen Anzahl von Zügen abläuft.

Erreicht der Spieler mit seiner Lösung in genau der angesagten Zahl von Zügen das Zielfeld, erhält er den dort liegenden Siegpunktchip. Er legt ihn vor sich in seinen Vorrat. Der Roboter bleibt zunächst auf dem Zielfeld stehen.

Kommt der Spieler mit seiner Lösung **nicht** in genau der angesagten Zahl von Zügen auf das Zielfeld, muss er, wenn möglich, 1 Siegpunktchip aus seinem Vorrat an den **Mitspieler** mit den derzeit wenigsten Siegpunktchips abgeben. Gibt es mehrere Mitspieler mit den wenigsten Siegpunktchips, erhält den Siegpunktchip derjenige von ihnen, der dem Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. In jedem Fall wird der Roboter auf das Zielfeld gestellt und der Siegpunktchip, der darauf lag, wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Anschließend endet die Runde und eine neue Runde wird vorbereitet: Der Roboter wird durch den Startchip ersetzt und wieder neben dem Spielplan gestellt. Das Zielfeld der vorherigen Runde wird damit zum Startfeld der neuen Runde. Der Spieler, der in der vorherigen Runde gewürfelt hat, gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser erwürfelt ein neues Zielfeld, wie unter **SPIELVORBEREITUNG** beschrieben. Er legt einen Siegpunktchip auf das Zielfeld und die neue Runde beginnt.

Sonderfall: Wenn nach 2-3 Minuten niemand einen Lösungsweg gefunden hat, empfehlen wir, dass sich die Spieler darauf einigen die aktuelle Runde zu unterbrechen und ein neues Zielfeld auszuwürfeln. Der Siegpunktchip wird von dem vorherigen auf das neue Zielfeld gelegt und das Spiel wird fortgesetzt.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf **zwei** Arten enden:

- A) Ein Spieler erhält seinen 5. Siegpunktchip. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.
- B) Alle 25 Siegpunktchips sind verteilt. Der Spieler mit den meisten Siegpunktchips gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Siegpunktchips, teilen sie sich den Sieg.