

ROBOT MASTER

Ein Spiel von Reiner Knizia
mit Illustrationen von Patrick Cerf

Für 1, 2 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt

- 36 Roboterkarten (6 x 6 Karten mit den Werten 0 bis 5)
- 5 Anleitungskarten

Für 2 Spieler

Spielziel

Ein Spieler wertet am Ende des Spiels die fünf horizontalen Reihen, der andere die fünf vertikalen. Beide Spieler versuchen, starke Roboterformationen in ihren Reihen zu bilden und gleichzeitig die Reihen des Gegners zu schwächen.

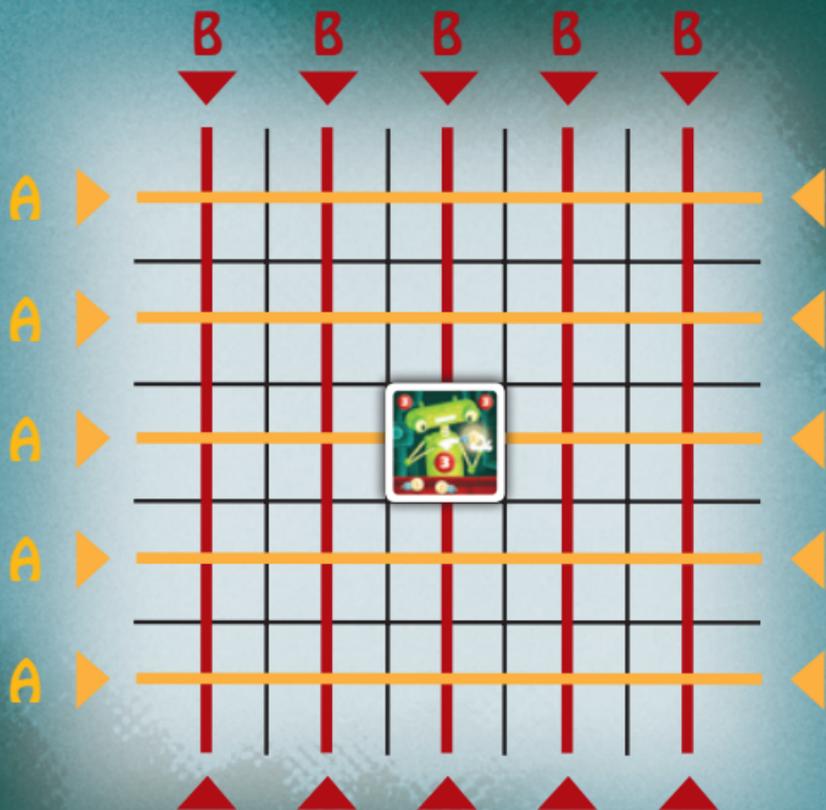


Spielvorbereitung

Die Roboterkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 12 Karten und nimmt sie auf die Hand.

Aus den restlichen Karten wird ein verdeckter Stapel gebildet. Die oberste Karte des Stapels wird offen in die Tischmitte gelegt. Sie bildet den Startpunkt eines 5 x 5 Kartenrasters, das im Laufe des Spiels durch Anlegen von weiteren Karten gebildet wird.





Spieler A wertet die fünf horizontalen Reihen, Spieler B die fünf vertikalen.



Das Spiel

Der ältere Spieler beginnt. Danach wird abwechselnd eine Karte gelegt.

Wer an der Reihe ist, wählt eine seiner Handkarten und legt sie offen so auf den Tisch, dass sie mindestens eine Seite einer bereits ausliegenden Karte berührt.

Achtung: Das Spielfeld darf durch Anlegen einer neuen Karte nie die Größe 5×5 überschreiten.



Je mehr identische Roboter sich in einer Reihe befinden und je höher ihr Kartenwert ist, desto höher sind die Punkte, die ein Spieler am Ende für diese Reihe erhält:

- Für einzelne Roboter erhält ein Spieler deren aufgedruckten Zahlenwert.



11 Punkte
(5 + 0 + 2 + 3 + 1)

- Für zwei identische Roboter in einer Reihe erhält ein Spieler das Zehnfache des aufgedruckten Zahlenwertes einer dieser Karten sowie den Wert der übrigen Karten.



35 Punkte
(3 x 10 + 0 + 1 + 4)



71 Punkte
(5 x 10 + 2 x 10 + 1)

5

- Für drei identische Roboter in einer Reihe erhält ein Spieler 100 Punkte sowie den Wert der übrigen Karten.



105 Punkte
(100 + 2 + 3)



120 Punkte
(100 + 2 x 10)

- Für eine Reihe mit vier identischen Robotern erhält der Spieler 100 Punkte für das Trio sowie den Wert der übrigen Karten.



105 Punkte
(100 + 2 + 3)



- Für eine Reihe mit fünf identischen Robotern erhält der Spieler 100 Punkte für das Trio sowie das Zehnfache des Kartenwertes.



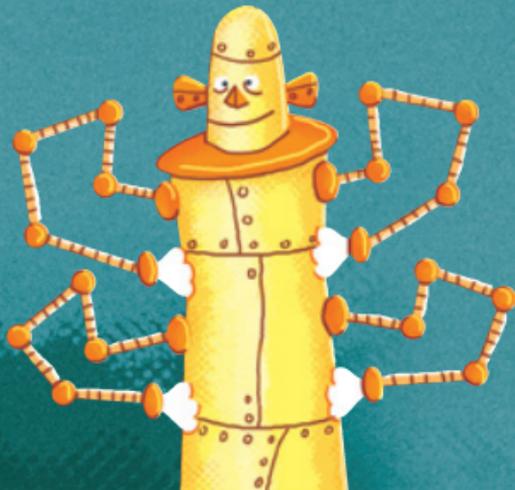
130
Punkte
(100 + 3 x 10)

Für Karten mit dem Wert 0 gilt Folgendes:

$$1 \times 0 = 0$$

$$2 \times 0 = 0 \text{ (da } 10 \times 0 \text{ Null ergeben)}$$

$$3 \times 0 = 100$$





Spielende

Das Spiel endet, wenn das Spielfeld aus 5 x 5 Karten komplett ist.

Nun wertet jeder Spieler seine fünf Reihen aus. Der Spieler, der die Reihe mit dem **niedrigsten Wert** hat, **verliert**. Besteht Gleichstand, werden die beiden Reihen mit den zweitniedrigsten Werten verglichen usw.

Werden mehrere Partien nacheinander gespielt, notiert sich der Sieger die Differenz der beiden niedrigsten Reihen beider Spieler. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden werden die Punkte addiert. Wer nun den höchsten Punktestand hat, gewinnt.

Varianten

Für das Platzieren der Karten und die Auswertung gelten in allen Varianten die oben beschriebenen Regeln.

Fünf Handkarten (2 Spieler)

Die Karten werden gemischt, die Startkarte wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand. Sobald eine Karte in die Tischmitte gespielt wurde, zieht der Spieler eine neue Karte vom verdeckten Stapel nach. Das Spiel endet, wenn 5 x 5 Karten auf dem Tisch liegen. Die Handkarten spielen bei der Wertung keine Rolle.



Zwei Teams (4 Spieler)

Gespielt wird in zwei Teams. Die beiden Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber. Ein Team besitzt die fünf horizontalen, das andere die fünf vertikalen Reihen.



Die Karten werden gemischt, die Startkarte wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält sieben Karten auf die Hand. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel reihum. Die Spieler eines Teams dürfen sich nicht untereinander absprechen.

Solospiel (1 Spieler)

Die Karten werden gemischt, die Startkarte wird in die Tischmitte gelegt. Nacheinander werden nun solange Karten aufgedeckt und sofort angelegt, bis 5 x 5 Karten auf dem Tisch liegen. Die niedrigste Reihe, egal ob horizontal oder vertikal, ergibt die Punktzahl für dieses Spiel. Je mehr Punkte, umso besser.



© 2009 Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

