

RASENDE ROBOTER

Doel van het spel

Het doel van elke ronde is de verovering van de fiche die midden op het spelbord ligt. Als je het spelbord goed bekijkt, zal je vaststellen dat het symbool op de fiche in het midden exact één maal voorkomt op het spelbord. Deze plaats op het spelbord is het doel voor deze ronde. Alle symbolen uitgezonderd de kosmische maalstroom dragen de kleur van één robot (rood, geel, groen of blauw). De opdracht voor de spelers luidt als volgt : Breng de gelijkgekleurde robot in zo weinig mogelijk zetten naar het doelveld. Dan ontvang je de fiche.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 aan beide zijden bruikbare speloppervlakken
- ⇒ 1 vlakke uit plexiglas
- ⇒ 4 robotten in plexiglas in 4 verschillende kleuren
- ⇒ 4 vierkante kaartjes in de kleuren van de robotten
- ⇒ 17 fiches
- ⇒ 1 zandloper (1 minuut)

Spelvoorbereiding

- ⇒ Voor het eerste spel worden de kaartjes en fiches voorzichtig uit het karton losgemaakt.
- ⇒ De 4 speelvlakken worden op willekeurige manier zo aan elkaar gelegd dat de 4 gaten zich in het midden bevinden. Er zijn in totaal 96 verschillende combinatiemogelijkheden. Vervolgens worden de speelvlakken vastgemaakt met de vlakke plexiglas-plaat.
- ⇒ De 4 robotten worden op 4 willekeurige velden (maar er mag geen kleursymbool afgebeeld zijn op het veld) gezet. Onder elke robot wordt het vierkante kaartje van zijn kleur gelegd.
- ⇒ De 17 fiches worden verdekt gemengd op de tafel.
- ⇒ De zandloper wordt naast het spelbord gezet. Er wordt één fiche genomen en deze wordt zichtbaar midden op het spelbord gelegd. Het spel kan beginnen.

Spelverloop

⇒ **Beweging van de robotten**

Belangrijk : de robotten razen niet echt rond op het spelbord. Ze bewegen zich slechts in de hoofden van de spelers. Met andere woorden : elke speler tracht zich een voorstelling te maken van de kortste weg naar het doelveld zonder dat hij daarbij de robot op het spelbord verzet. De robotten kunnen alleen rechtlijnig horizontaal of verticaal bewegen. Bovendien beschikken ze niet over remmen. Dit betekent dat als een robot in beweging is gekomen, hij niet meer kan stoppen tot hij een hindernis raakt. De randen van het spelbord, de op het spelbord getekende muren, de plaat in het midden van het spelbord en de andere robotten vormen hindernissen. Als een robot een hindernis raakt, kan hij of halt houden of een bocht naar rechts maken en verder bewegen tot de volgende hindernis,... Elke weg van een robot van de ene hindernis naar de andere geldt als één zet.

⇒ **Verloop van een ronde**

- * Eerst neemt een willekeurige speler een fiche, draait deze om en legt ze zichtbaar op de plaat in het midden van het spelbord.
- * Vervolgens denken alle spelers na hoe zij de gelijkgekleurde robot met zo weinig mogelijk zetten naar het doelveld kunnen brengen. Als een speler van plan is om ook andere robotten te verzetten om ze te laten dienen als hindernis dan moeten ook de zetten van deze robotten meegeteld worden (zie voorbeeld 1).
- * Als de kosmische maalstroom afgebeeld staat op de fiche in het midden, dan mag een willekeurige robot naar het doelveld (de maalstroom) bewogen worden.

- * Een robot moet op zijn weg naar het doelveld minimaal één maal afbuigen. Mocht een robot zonder af te buigen het doelveld kunnen bereiken, dan moet hij een ander weg nemen (zie voorbeeld 2).
- * Zodra een speler een weg gevonden heeft, noemt hij luidop het aantal zetten dat hij denkt dat hij nodig heeft (bv. "9"). Daarmee hoopt hij er 9 zetten nodig zullen zijn om de overeenkomstige robot van het startveld naar het doelveld te bewegen. Hij draait de zandloper om.
- * De andere spelers hebben nu ongeveer 1 minuut de tijd om een ander cijfer te noemen. Ook de speler die als eerste een cijfer heeft genoemd, mag een ander cijfer aankondigen. Globaal genomen zullen de nieuw genoemde cijfers lager zijn, maar ze mogen ook hoger zijn.
- * Zodra de zandloper volledig doorgelopen is, begint de speler die het laagste aantal zetten noemde. Hij beweegt de robot nu daadwerkelijk over het spelbord tot aan het doelveld. Daarbij telt hij luidop het aantal benodigde zetten. Slaagt hij er in om de robot met het aangekondigde aantal zetten naar het doel te leiden, dan krijgt hij de fiche. Slaagt hij er niet in, dan wordt de robot terug op het startveld gezet. Nu mag de speler met het op één na laagst genoemde cijfer proberen. Dit gaat zo verder tot er één speler in slaagt om de robot naar het doelveld te bewegen. Als geen enkele speler er in slaagt, krijgt niemand de fiche en wordt deze opnieuw verdekt onder de andere fiches op tafel gemengd.
- * Zodra een ronde beëindigd werd, begint een nieuwe. Het vierkante kaartjes worden weer onder de robotten die bewogen werden geschoven. Een nieuwe fiche wordt omgedraaid en op de plaat in het midden gelegd,...

Einde van het spel

Bij 2 spelers eindigt het spel als één speler 8 fiches heeft verzameld, bij 3 spelers als er 6 verzameld zijn, bij 4 spelers als er 5 fiches verzameld zijn door één speler. Als er meer dan 4 spelers meespelen, worden dienen alle fiches opgeraapt te zijn. De speler die de meeste fiches heeft verzameld, wint dan het spel. Indien gewenst, kunnen de spelers onderling een ander streefaantal voorop stellen.

Voorbeelden

- ⇒ Voorbeeld 1 : Een andere robot wordt bewogen om als hindernis te dienen. Eerst wordt de rode robot met 2 zetten als hindernis aangevoerd. Vervolgens beweegt de groene robot tot aan het doelveld. Let er wel op dat ook een robot die als hindernis gebruikt wordt, pas mag halthouden als hij zelf op een hindernis botst. Een 'hulp-robot' kan op gelijk moment bewogen worden, dus ook tussen twee bewegingen van de robot die het doel probeert te bereiken.
- ⇒ Voorbeeld 2 : De groene robot zou recht tot op het doelveld bewogen kunnen worden. Omdat dit niet toegestaan is, moet hij een andere weg nemen. De andere weg die de groene robot neemt omvat 6 zetten. Hierbij wordt hij terug over zijn eigen startkaartje bewogen dat echter geen hindernis vormt. Omdat de rode robot niet tegen een hindernis staat, betekent dit dat hij tijdens deze ronde nog niet bewogen werd.

RASENDE ROBOTER		
Hans im Glück	Randolph, Alex	1999
2 -∞ ∞ spelers	vanaf jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1999