

SPELREGELS ROBO RALLY

SPELIDEE

RoboRally is een wedren, waarbij iedere speler probeert, zijn robot als eerste doorheen een turbulent parcours te voeren. Het gelijktijdig bewegen van de robots brengt veel plezier mee en veroorzaakt een hoop chaos. Bovendien beïnvloeden de fabriekselementen de wedren. Winnaar is degene die alle controlepunten in de juiste volgorde aandoet en als eerste het eindpunt bereikt.

SPELMATERIAAL

84 programmeerkaarten
6 controlepunten
4 robots
4 veiligheidscopies
4 programmeerhulpen
36 schadepunten
12 levenspunten
4 spelborden (die elk een fabriekshal voorstellen)
4 overzichtstabellen

SPELVOORBEREIDING

Spelbord openleggen.

RoboRally kan gespeeld worden met een willekeurig aantal spelborden. De spelers kiezen voor 1, 2, 3 of 4 borden. Als er met meerdere borden wordt gespeeld, worden ze zodanig samengelegd dat de zijden aan elkaar passen en samen een groter speelvlak vormen. Welke zijden men aan elkaar sluit speelt geen rol.

Parcours vastleggen.

Het parcours kan bestaan uit 2 tot 6 controlepunten. De controlepunten vormen tussentijdse doelen, waar de robots in volgorde moeten passeren. Op de controlepunten zijn cijfers afgebeeld. De robots starten bij controlepunt 1 van vandaaruit gaan ze telkens naar het controlepunt met het volgende cijfer. De eindbestemming is het controlepunt met het hoogste cijfer. De spelers beslissen met hoeveel controlepunten er gespeeld wordt, en verdelen die willekeurig over het speelvlak. Controlepunten mogen enkel liggen op de 7 soorten velden, die afgebeeld staan op p.3 van de Duitse spelregels.

Programmeerkaarten

De programmeerkaarten worden naast het speelvlak gelegd. In het verdere verloop van het spel moeten de spelers aan de hand van deze kaarten hun robots programmeren.

Schadepunten

De robots kunnen tijdens de wedren beschadigd worden. Dat wordt aangeduid met schadepunten. Die schadepunten liggen klaar naast het speelvlak.

Spelmateriaal

Iedere speler krijgt 1 robot, 1 programmeerhulp, 1 veiligheidskopie van dezelfde kleur, 3 levenspunten en een overzichtstabel. De robots worden op het spelbord van start naar aankomst verplaatst. Bij het begin van het spel bevinden de robots zich nog buiten het speelvlak. De programmeerhulpen vereenvoudigen het programmeren van de robots. De veiligheidskopie wordt in de loop van het spel op controlepunten of reparatiepunten gelegd. Als een robot tijdens het spel vernietigd wordt, kan de speler tegen het afgeven van een levenspunt een duplicaat inzetten op de plaats waar de veiligheidskopie zich bevindt. De overzichtstabel geeft een overzicht van de fabriekselementen en de afwikkeling van het programma.

SPELVERLOOP

RoboRally wordt in rodens gespeeld. Iedere ronde bestaat uit :

1. Programmeerkaarten uitdelen
2. De robots programmeren
3. Het programma uitvoeren
4. Afsluiten van de ronde

I. PROGRAMMAKAARTEN UITDELEN.

De oudste speler schudt de programmeerkaarten en geeft aan iedere speler verdekt 9 kaarten in de hand. In de volgende ronden wisselt de gever in uurwijzerzin.

Als een speler enkel programmeerkaarten met draai-bevelen ontvangt, dan mag hij de kaarten aan zijn medespelers tonen en ze opzij leggen. Hij krijgt daarna 9 nieuwe kaarten.

Vanaf de tweede ronde geeft de deler aan iedere speler nog slechts zoveel kaarten, als de schade die zijn robot heeft opgelopen het toelaat. (zie daarvoor de schadetabel op p. 6).

De kaarten tonen verschillende bevelen waardoor de robots gestuurd worden :

- **Beweging voorwaarts** : Met deze kaart gaat de robot 1, 2 of 3 velden voorwaarts.
- **Beweging achterwaarts** : Met deze kaart gaat de robot 1 veld naar achter.
- **Kwartdraai** : Met deze kaart draait de robot ter plaatse een kwartdraai (90°) links of rechts.
- **Halve draai** : Met deze kaart maakt de robot ter plaatse een halve draai (180°).

Iedere programmeerkaart heeft een programmanummer. Dit geeft de volgorde aan, waarin de spelers hun robots mogen bewegen. Zo heeft een robot, die bewogen wordt volgens programmeerkaart '200' voorrang op de robot die programma '180' volgt.

II. DE ROBOTS PROGRAMMEREN.

Met de programmeerkaarten die elke speler bij het begin van de ronde heeft gekregen, moet hij een programma van exact 5 kaarten samenstellen. Dit programma stuurt de robot over het speelplan. Iedere speler kiest 5 van zijn programmeerkaarten uit en legt die verdekt van links naar rechts voor zich. De volgorde bepaalt de volgorde waarin de bevelen worden uitgevoerd. Het eerste bevel staat op de linker kaart, het vijfde op de rechter kaart.

Als teken dat een speler zijn programmering heeft afgesloten, legt hij de overige kaarten terug op de stapel met de niet uitgedeelde kaarten en plaatst hij zijn programmeerhulp op de eerste kaart. Zodra een speler het programmeren heeft beëindigd, mag hij niets meer veranderen.

De eerste kaart in de eerste ronde moet een bevel zijn, dat de robot voorwaarts of achterwaarts doet bewegen.

Alle robots beginnen de race op controlepunt 1. Voor het uitvoeren van het eerste bevel zet een speler zijn robot op dit veld. Daarin mag hij kiezen in welke richting hij zijn robot opstelt.

Tips :

- > De overzichtstabel geeft een kort overzicht over de uitwerking van de spelbordvelden..
- > Voor beginners vereenvoudigt de programmeerhulp het programmerwerk. Ze kunnen de geplande bevelen voor zich op tafel uitproberen (niet op het spelbord!).

>Bij ervaren spelers is het nuttig een tijdslimiet voor het programmeren vast te leggen.

III.HET PROGRAMMA UITVOEREN.

Tijdens het uitvoeren van het programma worden de robots door de bevelen bewogen en door de fabriekselementen beïnvloed.

Het uitvoeren van het programma bestaat uit 5 stappen :

- 1ste stap :a. De eerste kaart omdraaien en bevel 1 uitvoeren.
b. De fabriekselementen treden in werking.
- 2de stap :a. De tweede kaart omdraaien en bevel 2 uitvoeren.
b. De fabriekselementen treden in werking.
- 3de stap :a. De derde kaart omdraaien en bevel 3 uitvoeren.
b. De fabriekselementen treden in werking.
- 4de stap :a. De vierde kaart omdraaien en bevel 4 uitvoeren.
b. De fabriekselementen treden in werking.
- 5de stap :a. De vijfde kaart omdraaien en bevel 5 uitvoeren.
b. De fabriekselementen treden in werking.

a. De bevelen uitvoeren

Iedere speler draait de eerste programmakaart van zijn programma om en legt zijn programmeerhulp op de kaart rechts daarvan. Nu wordt het eerste bevel van alle spelers uitgevoerd.

De speler, die de kaart met het hoogste programmanummer heeft omgedraaid, voert zijn bevel als eerste uit. De andere spelers volgen in dalende volgorde van de programmanummers. De robots bewegen volgens de uitgespeelde bevelen. Een bevel moet uitgevoerd worden.

Robot verschuift robot.

Op elk veld kan maar 1 robot staan. Als een robot op een veld komt waar al een andere robot staat, mag hij hem niet voorbijsteken. Hij schuift hem voor zich uit, onafhankelijk van de richting waarin de andere robot geïoriënteerd is.

Robot stoot tegen een muur.

Stoot een robot tegen een muur, dan blokkeert die zijn beweging en blijft de robot voor de muur staan. Het bevel wordt niet volledig uitgevoerd. Dit geldt zowel voor voorwaartse als voor achterwaartse bewegingen. (Als een robot een andere robot zou moeten verschuiven voorbij een muur, worden beide robots in hun bewegingen geblokkeerd.)

Robot valt in een put.

Als een robot in een put valt, dan wordt hij door de diepe val volledig vernield. (zie bij 'Hoe gaat het verder?', p.7)

Robot beweegt zich over de bordrand.

Een robot wordt eveneens vernield, als hij zich over de bordrand heen zou bewegen. (zie bij 'Hoe gaat het verder?') De randen van 2 naast elkaar liggende spelborden worden niet als rand beschouwd.

b) De fabriekselementen treden in werking

Als iedere speler zijn robot heeft verplaatst volgens zijn programmeerkaart, worden nu de robots in deze volgorde door de fabriekselementen beïnvloed :

Volgorde waarin de fabriekselementen in werking treden :

1. De expressbanden voeren de robots 1 veld verder.
2. De expressbanden voeren de robots een tweede veld verder.
De transportbanden voeren de robots 1 veld verder.
3. De schuivers duwen de robots naar het aangrenzende veld.
4. De tandwielen draaien de robots een kwartslag (90°) naar links of naar rechts.
5. De persen vernielen de robots.
6. De lasers brengen de robots schade toe.
7. De controlepunten en reparatievelden krijgen een reservekopie van de robots.

1. Expressbanden

De expressbanden vervoeren de robots 1 veld in de richting van de pijl.

2. Expressbanden en transportbanden

Als de robot nog op een expressband staat, wordt hij nog een tweede veld in de richting van de pijl vervoerd. Tegelijk vervoeren de gewone transportbanden de robots 1 veld in de richting van de pijl.

Bochten op express- en transportbanden.

- Als het veld, waarop een robot door de express- of transportband wordt getransporteerd, een bocht, dan wordt de robot aansluitend in die bocht over 90° gedraaid in de richting van de pijl (met of tegen de klok).
- Als een robot **uit eigen beweging** op dat veld terecht komt, dan wordt hij **niet gedraaid** maar gewoon rechtdoor getransporteerd.

Kruisingen op express- en transportbanden.

- Een kruising is een samenvallen van een recht deel en een bocht. Als een robot door de express- of transportband zijdeling op een kruising gebracht, dan werkt de transportband als een bocht; anders gedraagt de transportband zich zoals op een recht stuk.

Patsituaties

- Als meerdere robots door een express- of transportband naar hetzelfde veld gevoerd worden, dan blijven ze staan.
- Robots die door een transportband worden vervoerd, kunnen geen robots opzij schuiven.

3. Schuivers

- Door een schuiver wordt een robot naar een aangrenzend veld geschoven, op voorwaarde dat de schuiver actief is. Schuivers zijn immers enkel actief in de programmastap, die als cijfer erop staat aangegeven.

4. Tandwielen

- Een robot die op een tandwiel staat, wordt een kwartdraai (90°) in de richting van de pijl gedraaid.

5. Persen

- Als een robot op een veld met een pers staat, dan wordt hij vernield als die pers actief is (zie 'Hoe gaat het verder' op p. 7). Een pers is actief in de programmastap die door het cijfer is aangegeven.

6. Lasers.

- Robots, die op een veld staan dat door een laserstraal doorkruist wordt, worden daardoor getroffen. De speler krijgt 1 schade punt per laserstraal. Een laserstraal wordt geblokkeerd door een muur of door een andere robot. Een robot die daarachter staat loopt dus geen schade op. Een robot kan probleemloos doorheen een laserstraal bewegen, als hij maar het doorkruiste veld verlaten heeft vooraleer de straal actief wordt.

Schade.

- Telkens als een robot door een laserstraal getroffen wordt, wordt hij beschadigd. De betreffende speler krijgt dus een schade punt.
- Alle schade die een robot oploopt beperkt zijn geheugencapaciteiten. Dat komt tot uiting doordat de speler wiens robot beschadigd is, minder programmakaarten ontvangt dan de speler die over een onbeschadigde robot beschikt. Voor ieder schade punt dat een speler bezit, wordt een programmakaart minder uitgedeeld.

<i>Schadepunten</i>	<i>De betreffende speler</i>
<i>0</i>	<i>krijgt 9 programmakaarten</i>
<i>1</i>	<i>krijgt 8 programmakaarten</i>
<i>2</i>	<i>krijgt 7 programmakaarten</i>
<i>3</i>	<i>krijgt 6 programmakaarten</i>
<i>4</i>	<i>krijgt 5 programmakaarten</i>
<i>5</i>	<i>krijgt 4 programmakaarten; het vijfde bevel is geblokkeerd.</i>
<i>6</i>	<i>krijgt 3 programmakaarten; bevelen 4 en 5 zijn geblokkeerd.</i>
<i>7</i>	<i>krijgt 2 programmakaarten; bevelen 3, 4 en 5 zijn geblokkeerd.</i>
<i>8</i>	<i>krijgt 1 programmakaarten; bevelen 2, 3, 4 en 5 zijn geblokkeerd.</i>
<i>9</i>	<i>krijgt geen programmakaarten; alle bevelen zijn geblokkeerd.</i>
<i>10</i>	<i>krijgt geen programmakaarten; zijn robot is vernield.</i>

Geheugencapaciteit van een robot.

- Vanaf het vijfde schade punt, dat een speler oploopt, raakt zijn programma geblokkeerd. Schadepunten worden dan niet meer naast de programmakaarten gelegd, maar van rechts naar links op de programmakaarten. Bevelen op programmakaarten met schadepunten zijn geblokkeerd. Geblokkeerde kaarten blijven bij het afsluiten van een ronde open voor de speler liggen.
- Een speler met 9 schade punten krijgt geen programmakaarten meer. Zijn robot herhaalt gewoon het programma van de geblokkeerde kaarten.
- Geblokkeerde kaarten komen weer vrij, en worden bij het einde van de ronde afgelegd, als de speler de schade punten op de geblokkeerde kaarten kan afgeven. (zie 'Reparaties')

7. Reservecopie.

- Als een robot over een controlepunt of over een reparatieveld wordt bewogen, of als hij blijft staan op zulk veld, dan wordt zijn reservecopie daar neergelegd. Zodra die robot het volgende controlepunt of een ander reparatieveld bereikt, wordt de reservecopie op dat nieuwe veld gelegd.
- Op een controlepunt of reparatieveld kunnen meerdere reservecopieën liggen.
- Als een robot vernield geraakt, dan wordt hij bij het afsluiten van de ronde op het veld met zijn reservecopie geplaatst, en kan hij vandaaruit weer aan de race deelnemen.

c) Hoe gaat het verder ?

Nadat alle fabriekselementen hun uitwerking op de robots hebben gehad, is de eerste stap van het programma afgelopen. Nu begint de tweede stap met het omdraaien van de tweede programmakaart. De programmeerhulp wordt op de kaart rechts daarvan gelegd. De tweede reeks bevelen wordt nu uitgevoerd in de volgorde van de programmanummers en de fabriekselementen treden in werking. De robots worden verder bewogen van op het veld waar ze staan.

Daarna volgen de programmastappen 3 tot 5 op dezelfde manier. Alle alle kaarten van het programma zijn omgedraaid (dus als de programmeerhulp rechts van de vijfde kaart ligt), dan is het programma beëindigd. Als een robot vernield werd, dan wordt hij van het spelbord genomen. De rest van zijn programma wordt opgeschort en hij moet alle overgebleven programmakaarten afgeven.

IV. DE RONDE AFSLUITEN.

Raparaties

Als een robot na de vijfde programmastap op een reparatieveld of een controlepost staat, mag hij schade laten herstellen. Naargelang er op het veld 1 of 2 sleutels staan afgebeeld, mag de speler 1 of 2 schadepunten afgeven. Controleposten gelden als reparatieveld met 1 sleutel.

Schade moet niet in dezelfde volgorde worden gerepareerd als zij is opgelopen. Als bijvoorbeeld de kaarten 3, 4 en 5 van het programma geblokkeerd zijn, dan mag de speler kiezen welk schadepunt hij afgeeft (en welke programmakaart hij weer deblokkeert).

Controlepost bereikt.

Als een robot een controlepost passeert of als hij erop is blijven staan, dan heeft hij een deeldoel van RoboRally bereikt.

Het inzetten van een reservecopie.

Als de robot van een speler vernield is geraakt, dan moet de speler nu een levenspunt afgeven. Hij plaatst zijn robot op het veld waar zijn reservecopie ligt. De reservecopie blijft op het veld liggen. Als de reservecopie nog niet op het bord ligt, dan vertrekt de robot op controlepost 1. De richting waarin de robot staat mag de speler vrij bepalen. Als het veld met zijn reservecopie door een andere robot bezet is, mag hij hem plaatsen op een aangrenzend vrij veld (naar keuze).

Als twee of meer spelers op hetzelfde moment moeten starten op hetzelfde veld, waarop hun reservecopie ligt, dan is de volgorde waarin de reservecopieën liggen, van onder naar boven, beslissend over de volgorde waarin de spelers hun robot opnieuw in het spel mogen brengen.

Als een speler geen levenspunt meer kan afgeven, dan is zijn robot definitief om zeep. De speler valt uit de race.

EINDE VAN HET SPEL.

RoboRally eindigt zodra een robot het laatste controlepunt passeert of erop blijft staan. Dat is mogelijk bij elke programmastap. Als alle robots vernield worden vooraleer er één het laatste controlepunt kon bereiken, dan wint de speler die het meeste tussendoelen kon bereiken.

VARIANTEN.

De robots bezitten lasers.

Iedere robot bezit aan zijn voorkant een laser. De lasers van de robots schieten allemaal gelijktijdig, onmiddellijk na de lasers op het spelbord. Als een robot in een rechte lijn voor een andere robot staat, dan wordt hij door die straal getroffen. De laserstraal raakt enkel doel wanneer hij niet door een muur (of een andere robot) geblokkeerd wordt. Als twee robots frontaal tegenover elkaar staan, dan lopen ze allebei schade op.

Een robot uitschakelen.

Door zijn robot uit te schakelen kan een speler al zijn schadepunten kwijt geraken. Wanneer een speler zijn robot wil uitschakelen, dan moet hij dat aankondigen onmiddellijk nadat hij zijn programma heeft afgesloten en vooraleer de eerste kaart van die ronde wordt omgedraaid. **Het programma van deze ronde moet volledig worden afgehandeld.** De robot wordt dan in het begin van de volgende spelronde uitgeschakeld. Alle schadepunten worden verwijderd. De speler met een uitgeschakelde robot krijgt geen programmakaarten. Een uitgeschakelde robot is totaal handelingsonbekwaam. Hij kan geen laser afschieten, geen controlepunten passeren, geen reservekopie achterlaten. Hij kan ook niet op eigen kracht bewegen. Hij wordt echter wel door de fabriekselementen en de andere robots beïnvloed. Zo kan hij dus opnieuw schade oplopen.

Vooraleer dan de kaarten voor de volgende ronde worden uitgedeeld, moet de speler beslissen of hij zijn robot uitgeschakeld laat. Dan kan hij opnieuw zijn schadepunten kwijtspelen.

Een reservekopie is beschadigd.

Als een robot als reservekopie terug in de race komt, heeft hij 2 schadepunten. Een kopie is immers nooit zo goed als het origineel.

ROBO RALLY		
Amigo	R. Garfield	1999
2-4 spelers	vanaf 12 jaar	60'

Johan Witters, Forum-Gent 1999