

I. Het bewegen van de robots ****A. Algemene regels**

- pijlen geven aan in welke richting robot mag bewegen (juist inschatten bij programmeren!!),
- nooit met 2 robots op 1 vakje,
- als een robot nr. een vak gaat waarop een andere robot staat, wordt de laatste voortgeduwd,
- een robot die duwt, eindigt automatisch op het 1^{ste} 'watervak' waar hij opkomt,
 - ↳ **dit geldt niet voor herstelrobots (zij zetten gewoon de beweging verder!!),**
- de geduwde robot ondergaat passief, behalve als hij ergens tegenaan geduwd wordt, tzt. :
- ↳ tegen obstakel : halt,
- ↳ rand van het spelbord : halt,
- ↳ een andere robot : meeduwen volgens bovenstaande regels!!

B. Specifieke regels (volgens kleur vd. fiches)

1. **Paarse fiches** (bewegen over de grond)
2. **Blauwe fiches** (bewegen in het water)
3. **Rode fiches** (actie : schieten, opnemen/neerzetten, sturen ve. andere robot)
4. **Grijze fiches** (herstelrobots : bewegen en herstellen)

1. Paars (grond - zie pijlen/symbolen)

- | | | | |
|---------------|---------|----------|-----------------------------|
| - horizontaal | 1 vakje | 2 vakjes | links, rechts |
| - verticaal | 1 vakje | 2 vakjes | boven, onder |
| - diagonaal | 1 vakje | XXX | links, rechts, boven, onder |

- bewegen tot het eerstvolgende obstakel (i/d richting vd. pijl) - **robots worden meegeduwd!!**

2. Blauw (water - zie pijlen/symbolen)

- | | | |
|---------------|---------|-----------------------------|
| - horizontaal | 1 vakje | links, rechts |
| - verticaal | 1 vakje | boven, onder |
| - diagonaal | 1 vakje | links, rechts, boven, onder |

- blauwe pijl is de enige manier voor een robot om uit het water te geraken,
- blauwe pijl mag enkel gebruikt worden door een robot die zich i/h water bevindt!!

3. Rood (actie - zie pijlen symbolen)**3.1. Schieten**

- schieten in de richting van de pijl : 1^{ste} robot in vizier wordt geraakt (niét indien obstakel tussen!),
- herstelrobot is absolutely bullet-proof!!
- wat indien een robot v/e medespeler geraakt wordt :

- ➔ aanvaller werpt de dobbelsteen,
- ➔ vakjes tussen aanvaller en target worden geteld (**target-vak wordt meegeteld!!**),
- ➔ aantal vakjes er tussen > worp dobbelsteen – geen schade
- ➔ aantal vakjes er tussen ≤ worp dobbelsteen – schade :
 - ofwel : 1 register blokkeren,
 - of : indien worp dubbel : 2 registers blokkeren,
 - of : indien worp 3-voud of meer: 3 registers blokkeren.
- ➔ als er fiches in dat register liggen : fiches terug in doos,
- ➔ nadien mogen er geen fiches meer op deze zwarte strook gelegd worden!!

3.2. Opnemen vs. neerzetten

- als robot order krijgt en **niets** transporteert, betekent de order **'nemen'**,
- als robot **al iets** , betekent **'neerzetten'**,
- iets **OP**nemen van een aangrenzend vak – iets **AF**nemen van een aangrenzende robot,
- zaken die opgenomen worden, worden in de armen van de robot gesloten,
- er kan niets neergezet worden op een obstakel-vak + een vak bezet door een robot,
- opnemen/neerzetten gebeurt altijd via/op het **aangrenzend** vak (aangeduid door pijl),
- er kan slechts 1 object per keer getransporteerd worden.

3.3. Sturen van een andere robot

- zie symbool : 3 pijlen duiden aan welke robot i/h vizier genomen wordt.,
- pijl in figuur duidt richting aan van 'het sturen ' (tot eerstvolgende obstakel),
- mogelijke obstakels zijn : mobiel obstakel, water, rand van spelbord.

4. Grijs (herstelrobotten : bewegen en herstellen)

- BEWEGEN : 1 vak of tot aan het volgende obstakel,
- 1 verschil : 'water'-vakken worden als 'grond'-vakken beschouwd,
- HERSTELLEN : per kaart kan een geblokkeerd register ge-de-blokkeerd worden
- Herstelrobot repareert robot op een aangrenzend vak (aangeduid door pijl!!).

----- Vv.kv \ droids \ 010906 -----

Æ Æ Æ Æ Æ Æ Æ Æ Æ

<<<<< D R O I D S >>>>>

II. Spelregels **

1. Spelvoorbereiding

- elke speler kiest een kleur en plaatst een legbord voor zich,
- er wordt een scenario gekozen en plaatsen respectievelijke robotten en obstakels,
- fiches naar kleur bedekt in 4 aparte stapels (blanco's er niét bij ... reserve voor verloren fiches),
- dobbelsteen bepaalt wie mag beginnen – **elke ronde schuift dit 1 speler naar links op!**

2. Spelverloop

- elke spelbeurt bestaat uit 3 fasen :

1. **fiches van de stapels nemen,**
 2. **leggen van de fiches (registers),**
 3. **uitvoeren vd. opdrachten.**
-

1. Fiches van de stapels nemen

- elke speler neemt 7 fiches en plaatst ze voor zich op het legbord,
- alle combinaties mogen : 7 van 1 kleur of mix (elke kleur heeft eigen betekenis),
- volgorde wordt eerst op spelbord gelegd (= programmeren van de robot).

2. Leggen van de fiches i/d registers naar keuze

- daarna legt elke speler - om beurt - 1 fiche – face-down - in de eigen registers,
- max. 3 fiches per register,
- fiches in hetzelfde register worden na elkaar gespeeld (1st de fiche dichtst bij het spelbord),
- camouflage is toegelaten : bv. fiche plaatsen die niet zal uitgevoerd worden,
- niet alle 7 fiches moeten gebruikt worden – wel duidelijk aangeven wanneer je stopt – rest gaat verder,
- als iedereen gestopt is, over naar fase 3,
- de niet gebruikte fiches direct terug naar de respectievelijke stapels + goed mengen.

3. Uitvoeren van de opdrachten

- om beurt 1 fiche omdraaien en uitvoeren,
 - om een fiche te mogen omdraaien : op dezelfde hoogte van de eigen of herstelrobot!!
 - de opdrachten worden 1 na 1 uitgevoerd (+ fiches direct terug in eigen stapel + mengen),
 - ook als de opdracht niet kon uitgevoerd worden : **omdraaien en afleggen in eigen stapel!**
 - enkel de eigen robot (of herstelrobot) mag bewogen worden (uitz. : speciale kaarten!),
 - als 2 herstelrobotten in dezelfde kolom – degene dichtst bij speler, wordt bewogen.
 - zolang een speler een opdracht kan uitvoeren, moet hij dit doen en gaat de ronde verder!!
 - een ronde eindigt pas dan, als :
 - a. alle opdrachten uitgevoerd werden,
 - b. als de opdrachten geen betrekking hebben op de kolommen waar de eigen robot staat,
 - c. als de opdracht geen betrekking heeft op het betreffende type van de robot (bv. herstelrobot).
 - daarna : 2^{de} ronde (speler links vd. startspeler start nu), 3^{de} ronde, enz. ...
-

3. Speleinde

- een speler die in 1 beurt geen enkele opdracht kan uitvoeren, vliegt uit het spel (robot blijft op bord),
- als doel vh. scenario bereikt is : spel eindigt,
- als er nog slechts 1 robot op het bord staat = winnaar!!

----- Vertaling Koen.Verbanck@Pandora.Be \ 010906 -----

ΔΔΔ D R O I D S ΔΔΔ

III. scenario's A

1. De uitdaging

- *aantal spelers : - 2 tot 4 (ook : 2 teams v. 2),
- *doel : - de laatste robot op het spelbord te zijn,
- *voorbereiding : - alle robots op de startkleuren (grijs op groen ...)
- elke speler plaatst om beurt 1 mobiele hindernis op het bord,
- met 2 of 4 spelers : in totaal 8 hindernissen, met 3 spelers : 9 (elk 3),
- geen herstelrobotten of grijze fiches in dit scenario!

2. Operatie 'ontmijning'

- *aantal spelers : - 2 tot 4 (of : 2 teams v. 2),
- *doel : - de laatste robot op het spelbord te zijn,
- *voorbereiding : - alle robots op de startkleuren (grijs op groen),
- de 2 herstelrobotten op de vrije hoeken van het spelbord,
- *speciale regel : - elke keer een herstelrobot beweegt, laat hij een mijn achter op startvak,
- elke keer een speler op een mijn stapt – ontploffing = 1 register blokkeren,
- speler mag kiezen welk van zijn registers geblokkeerd wordt,
- ook bij passage herstelrobot is er ontploffing, maar geen schade!!
- aanwezigheid van een mijn blokkeert de order, noch het schieten,
- na ontploffing wordt de mijn van het spelbord genomen,
- ook mogelijkheid om mijn op te nemen en ergens te deponeren, MAAR :
 - ▶ bij transporteren mijn : per vak dat doorkruist wordt : dobbelsteen werpen,
 - ▶ wordt '0' gesmeten : mijn explodeert!!
 - ▶ speler moet dan **2 eigen registers** blokkeren.

3. Gestrande containers met 'chips'

- *aantal spelers : - 2 tot 4,
- *doel : - zoveel mogelijk verloren containers verzamelen (gelijk aantal = remise),
- *voorbereiding : - alle robots op startkleuren (grijs op groen),
- herstelrobotten op vrije hoeken van het spelbord,
- voor plaatsing containers : zie 'scenario's' (p. 2) ... of vrij te kiezen ...,
- aantal containers : 2 spelers (6), 3 spelers (9) en 4 spelers (12),
- containers moeten naar startpunt gebracht worden, pas dan tellen ze mee!!

4. Bouwen van bescherming

- *aantal spelers : - 2 tot 4,
- *doel : - de eerste zijn die een betonnen muur rond de eigen robot bouwt,
- *voorbereiding : - alle robots op startkleuren (grijs op groen)
- herstelrobotten op de vrije hoeken van het spelbord,
- om beurten worden mobiele hindernissen gezet,
- bij 2 spelers (6), bij 3 spelers (9) en bij 4 spelers (12),
- verplaatsen van hindernissen via 'laden' en 'lossen',
- *speciale regel : - schutmuur moet vertrekpunt van speler volledig insluiten (tot a/d rand dus),
- mobiele en vaste hindernissen moeten elkaar met minstens 1 zijde raken,
- ter illustratie : 'scenario's' p. 3 : 3 voorbeelden.

5. Ophalen van het standbeeld 'super-robot'

- *aantal spelers : - 2 of 3,
- *doel : - de 1^{ste} zijn die het 'monument' op het eigen startveld neer'poot',
- *voorbereiding : - rood, geel en blauw op de startvelden,
- 'grijs' is het monument en wordt op 'vak X' gezet (zie scenario's p. 4),
- *speciale regels : - doen niét mee : herstelrobotten en mobiele obstakels,
- bovendien mag er niét geschoten worden,
 ▶ dus : grijze fiches en schietfiches uit het spel verwijderen!!
- het 'monument' kan niét uit zichzelf bewegen, om het te verplaatsen :

1. duwen zoals andere robotten ook geduwd kunnen worden,
2. meenemen zoals onder 'laden en lossen',
 - is getest : monument kan effectief door robot opgenomen worden,
 - als robot monument draagt, kan hij **in alle geval** slechts 1 vak/keer vergaan,
 - zoals de obstakels kan monument door robot 'over'-genomen worden (laden).

6. Duel in het labrynt

- *aantal spelers : - 2,
- *doel : - tegenstander gevangen nemen of de laatste robot op het spelbord zijn,
- *voorbereiding : - rood en geel op de startvakken (geladen met een mobiel obstakel),
 - elke speler beschikt over 12 mobiele obstakels (draagt ze met zich mee),
 - ▶ obstakels mogen neergezet worden elke keer een order gegeven wordt,
- *speciale regels : - géén herstelrobotten + **géén diagonale bewegingen toegestaan!!**
 - ▶ dus : grijze fiches weg + rode en gele met diagonale bewegingen,
 - speler is gevangen als hij géén vrije vakken meer naast zich heeft,
 - ▶ ttz. horizontaal of verticaal (zie illustraties, scenario's p. 5).

7. Robot-Killer (kortsluiting)

- *aantal spelers : - 1,
- *doel : - de killer-robot een dwangbuis aanmeten voordat hij jou kan elimineren ...
- *voorbereiding : - kleur kiezen + robot op startvak zetten,
 - op tegenoverliggend startvak wordt grijze robot gezet (= killer),
 - 7 mobiele obstakels zijn voor jou (je draagt ze mee – enkel nog orders geven),
- *speciale regels : - er wordt niét geschoten (toch niet op een zieke collega ...),
 - eigen robot : bij elke beurt 7 fiches op staander (géén rode fiches dus),
 - killer-robot : registers worden vervangen door speciaal '**dobbel-schema**' :
 - ▶ per beurt : dobbelsteen werpen : cijfer verwijst naar actie-schema,
 - ▶ killer-robot kan niét van het spelbord af – blijft a/d rand steken,
 - ▶ suggestie : fiche op schema leggen om niet te verwarren,
 - ▶ **dobbel-schema kan op 2 manieren gebruikt worden!!**
 - killer-robot beweegt als herstelrobot, ttz. blijft niet hangen i/h water!!
 - dwangbuis aandoen = hem volledig blokkeren (vaste of mobiele obstakels).
- *zeer speciale regels : - killer-robot schiet altijd in 4 richtingen tegelijk!
 - er zijn wel 5 moeilijkheidsgraden :

a. model TSF1930	killer-robot beweegt volgens standaard-regels,
b. model V 1948	ongeacht de afstand, indien geraakt : 1 register
c. model P403	afstand respecteren, maar als geraakt : 2 registers bl.,
d. model CAMX	idem als c., maar 3 registers blokkeren,
e. avion furtif	idem als c., maar 5 registers blokkeren,
f. fusée Ariane	1 x geraakt en jouw robot mag naar de schroothoop!!