



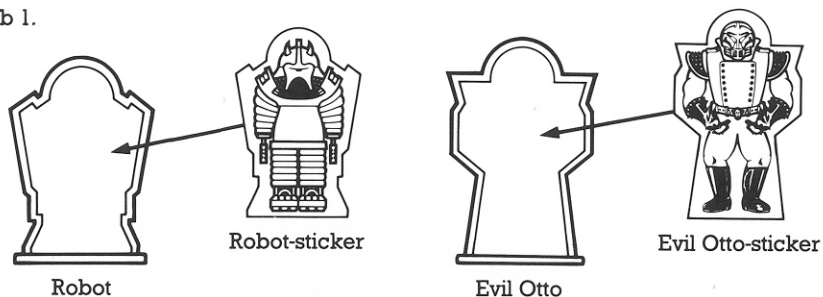
INHOUD

- | | |
|-------------|--------------------|
| 1 speelbord | 10 fiches |
| 1 Humanoid | 2 dobbelstenen |
| (2 delen) | 1 vel met stickers |
| 6 Robotten | 1 handleiding |
| 1 Evil Otto | |

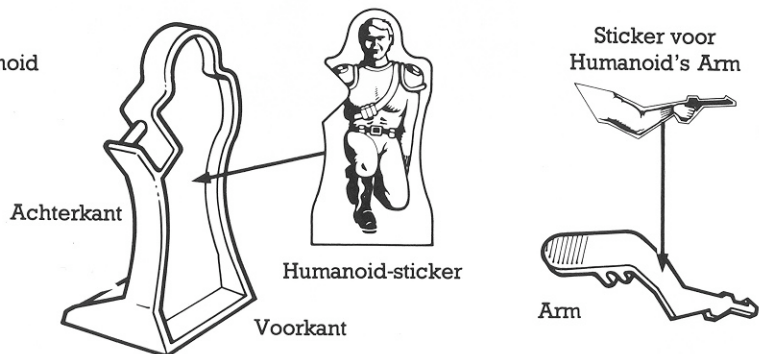
VOORBEREIDINGEN VOOR HET SPEL

1. Maak alle onderdelen voorzichtig los en plak de stickers aan beide kanten van de Robotten en Evil Otto, zoals aangegeven in (Afb. 1). Op de Humanoid plak je een sticker aan de voorkant en een sticker op de arm (Afb. 2).

Afb. 1.



Afb. 2
Humanoid



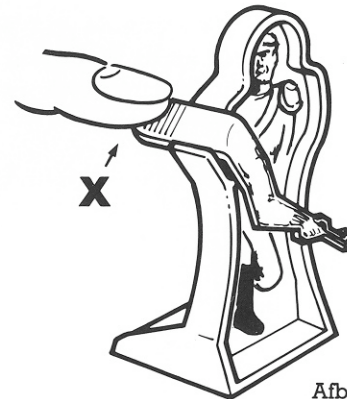
2. Bevestig de arm voorzichtig aan de zijkant van Humanoid's lichaam, zodat de arm naar voren zwaait als je met je vinger op punt „X” drukt (zie Afb. 3).



3. Zet de Humanoid en Evil Otto op hun startplaatsen aan weerskanten van het bord en de 6 Robotten op de met gele sterren aangegeven plaatsen.

4. Elke speler krijgt een dobbelsteen en 5 fiches. Deze 5 fiches symboliseren de 5 levens, die je als Humanoid tijdens het hele spel hebt.

5. Zorg dat je pen en papier bij de hand hebt om de score bij te houden.



Afb. 3

SPELREGELS

1. Het spel bestaat uit 3 ronden. In elke ronde spelen beide spelers éénmaal (a) de Humanoid en éénmaal (b) Evil Otto en de Robotten.
2. Als het jouw beurt is om de Humanoid te spelen, moet je proberen zoveel mogelijk punten te scoren door Robotten te vernietigen en daarna uit de doolhof te ontsnappen.
3. Als je Evil Otto en de Robotten speelt moet je proberen de Humanoid te raken om te verhinderen dat hij punten scoort en ontsnapt.
4. Tijdens het hele spel heeft jouw Humanoid slechts 5 levens. Elke keer dat jouw Humanoid geraakt wordt, verlies je een fiche en jouw Humanoid een leven. Als hij voor de vijfde keer geraakt is kun je voor de rest van het spel niet meer als Humanoid spelen. Wanneer beide spelers, als Humanoid, vijf maal geraakt zijn, vóór het einde van de derde ronde, is het spel voorbij.

HET SPEL

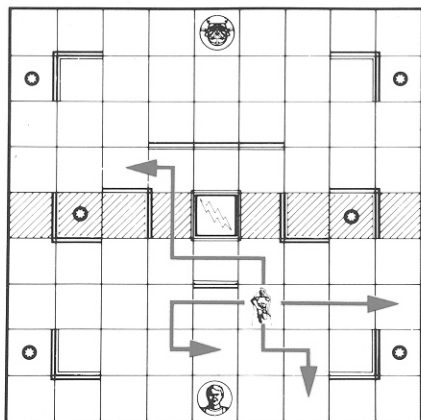
1. Beide spelers gooien hun dobbelsteen. De speler, die het hoogste aantal ogen gooit, speelt als eerste de Humanoid. Hij zit aan de Humanoid-zijde van het bord en mag beginnen. De andere speler speelt Evil Otto en de Robotten.
2. De stukken mogen niet:
 - a. Meer dan één keer in één en dezelfde beurt naar dezelfde plaats worden verzet.
 - b. Over een ander stuk heen springen.
 - c. Op dezelfde plaats als een ander stuk staan.



3. Het verzetten van de stukken

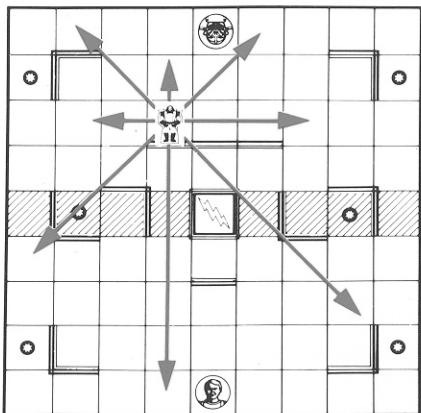
De **Humanoid** en de **Robotten** mogen vooruit, achteruit en zijwaarts verplaatst worden en mogen in één en dezelfde beurt van richting veranderen (zie Afb. 4).

Evil Otto mag vooruit, achteruit, zijwaarts en in diagonale richting verplaatst worden maar **ALLEEN** in een **RECHTE LIJN** (zie Afb. 5).



Afb. 4

Het verzetten van de Humanoid en Robotten

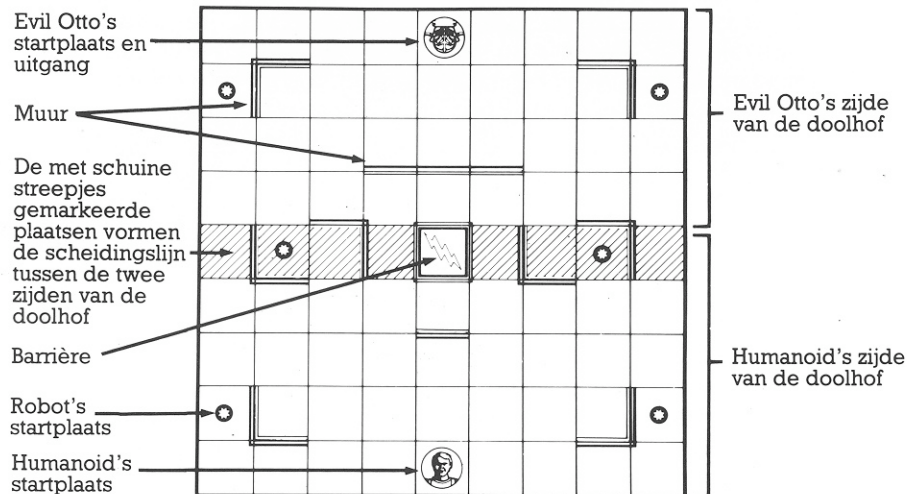


Afb. 5

Het verzetten van Evil Otto

DE DOOLHOF (SPEELBORD)

(Zie Afb. 6)



Afb. 6

Evil Otto kan dwars door muren lopen, de Humanoid en Robotten kunnen dat niet.

Humanoid's startplaats

Dit is de plaats vanwaar de Humanoid het spel begint en alleen hij kan zich daar tijdens het spel terugtrekken. Hier is hij veilig voor iedere aanval.

Barrière in het centrum van het speelbord

Geen enkel stuk mag over deze plaats heen springen of daarop landen.

Evil Otto's startplaats

Dit is de plaats vanwaar Evil Otto het spel begint. Noch Evil Otto noch de Robotten mogen, nadat Evil Otto deze plaats heeft verlaten, hierop worden neergezet.

Startplaatsen voor de Robotten

Alle stukken mogen op deze plaatsen landen.

De met schuine streepjes gemarkeerde plaatsen

Deze plaatsen vormen de scheidingslijn tussen de Humanoid's en Evil Otto's zijde van het speelbord.





DE EERSTE RONDE

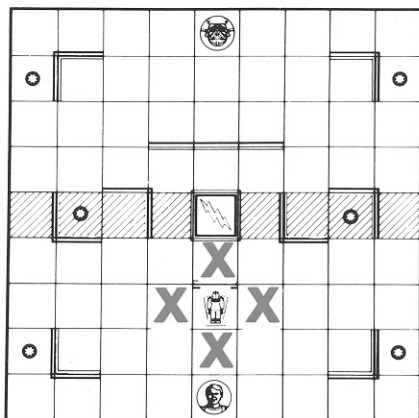
De Humanoid speler

1. De Humanoid speler gooit zijn dobbelsteen en probeert zijn Humanoid naar een plaats voor, achter of opzij van een Robot te verzetten (zie Afb. 7). Dit is de aanvalspositie. Druk vervolgens op de arm van de Humanoid om zodoende de Robot omver te gooien, waarna je hem van het speelbord verwijdt (zie Afb. 8).

NB: Het is niet persé noodzakelijk dat je de Robot omvergooit vóórdat je hem uitschakelt.

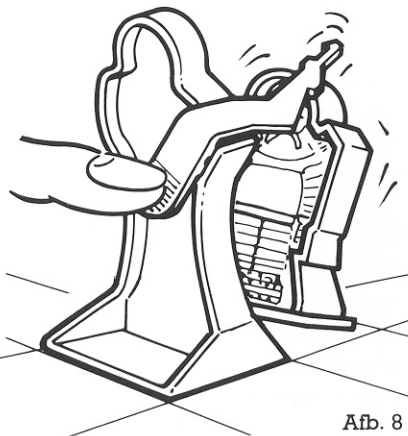
Het is niet noodzakelijk, dat de Humanoid op een aanvalspositie landt na het uittellen van het volle aantal ogen dat je gegooid hebt. Hij kan een Robot in het voorbijgaan uitschakelen. Als je bijv. 5 gooit kun je jouw Humanoid 3 plaatsen verzetten, zodat hij naast een Robot komt te staan, de Robot uitschakelen en nog 2 plaatsen verder gaan om de beurt af te maken.

In één en dezelfde beurt en/of vanuit één positie kan jouw Humanoid meer dan één Robot uitschakelen. Jouw Humanoid kan echter niets doen als er tussen hem en de Robot een muur staat. Het is bovendien onmogelijk voor de Humanoid om de onverwoestbare Evil Otto uit te schakelen.



De Humanoid kan een Robot uitschakelen vanuit elke positie aangegeven met een „X”.

Afb. 7
De Humanoid's
Mogelijke aanvalsposities



Afb. 8



De Evil Otto speler

1. Gooi de dobbelsteen en verzet twee of meer Robotten. Verdeel het aantal gegooide ogen over het aantal Robotten, dat je verplaatst. (Als je 1 gooit, verplaatst je één Robot).

Je mag Evil Otto pas verzetten, nadat de Humanoid tenminste twee van jouw Robotten heeft uitgeschakeld.

2. Als de Humanoid twee of meer van jouw Robotten heeft uitgeschakeld **moet** je vanaf dat moment tijdens elke beurt behalve de Robotten, ook Evil Otto verzetten. Als je 1 gooit, dan verzet je alleen Evil Otto. Als je 2 gooit verzet je Evil Otto 1 plaats en één van de Robotten 1 plaats. Als je 3 of hoger gooit, verplaatst je Evil Otto en tenminste 2 Robotten. Je **MOET ALTIJD** eerst Evil Otto en daarna de Robotten verplaatsen.

3. Evil Otto en de Robotten vallen de Humanoid aan door te landen op de plaats waar de Humanoid staat. Het is echter niet noodzakelijk dat zij op die plaats landen na het uittellen van het volle aantal ogen dat je gegooid hebt. Je mag, na het uitschakelen van de Humanoid, de beurt afmaken.

4. Als de Humanoid geraakt is, wordt hij naar zijn startplaats teruggezet en verliest hij één van zijn levens. De Humanoid speler moet 1 fiche in de pot terugleggen.

HET VERDERE VERLOOP VAN HET SPEL

1. Als jouw Humanoid 4 of meer Robotten heeft uitgeschakeld, kun je kiezen of je dan wel uit de doolhof wilt proberen te ontsnappen of eerst de nog overgebleven Robotten wilt uitschakelen om zodoende extra punten te scoren. Om te ontsnappen moet je jouw Humanoid naar Evil Otto's startplaats verzetten vanwaar je het speelbord kunt verlaten. Het is niet nodig dat je daarop landt na het uittellen van het volle aantal ogen dat je gegooid hebt.

2. Zodra je, na het uitschakelen van 5 of meer Robotten, op Evil Otto's zijde van het speelbord terechtkomt, mag je niet meer naar de Humanoid's zijde van het speelbord teruggaan. De met schuine streepjes gemarkeerde plaatsen in het midden van het bord die de scheidingslijn vormen, maken deel uit van Humanoid's domein. Deze regel geldt niet voor Evil Otto en de Robotten.



HET SCOREN VAN PUNTEN

Als Humanoid speler krijg je 10 punten voor elke Robot, die je uitschakelt. Als je alle 6 Robotten in één ronde uitschakelt, ontvang je 60 bonuspunten. Totaal kun je dus 120 punten scoren.

TWEEDE DEEL VAN DE EERSTE RONDE

Als jouw Humanoid erin geslaagd is uit de doolhof te ontsnappen of 5 maal geraakt is, draai je het speelbord, zet vervolgens alle stukken weer op hun startplaatsen en is het de beurt van je tegenstanders om Humanoid te spelen.

TWEEDE RONDE:

Speel de tweede ronde op dezelfde manier als de eerste ronde, met één verandering: Als je Evil Otto speelt en de Humanoid heeft 2 of meer van jouw Robotten vernietigd, verzet je, bij elke volgende beurt Evil Otto en slechts ÉÉN Robot.

DERDE RONDE:

Als de Humanoid twee of meer van jouw Robotten heeft uitgeschakeld, kun je kiezen of je Evil Otto al dan niet wilt verplaatsen. Elk volgende beurt kun je of Evil Otto of één of meer Robotten verzetten.

VERGEET NIET: Wanneer je in de vorige ronde(n) de 5 levens van jouw Humanoid hebt verloren kun je in de Tweede of Derde ronde niet meer als Humanoid spelen. Vanaf dat moment moet je als Evil Otto verder spelen totdat de Humanoid van je tegenstander zijn 5 levens heeft verloren of alle 3 ronden heeft gespeeld.

Vergeet bovendien niet om aan het einde van iedere ronde, die jouw Humanoid heeft gespeeld, de score te noteren.

DE WINNAAR

De speler met de hoogste score is de winnaar.