

Rasende Roboter

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Hans im Glück, 1999

Een razend snel te spelen inzichtsspel voor 2 of meer spelers vanaf 10 jaar.

Speelmateriaal

- 4 tweezijdig verwisselbare speelvlakken
- 1 plastic plaatje
- 4 plastic robots in vier kleuren
- 4 vierkante kaartjes in de kleuren van de robots
- 17ronde fiches
- 1 zandloper (± 1 minuut)
- 1 spelregels

Vorbereiding

Voor het eerste spel moeten de fiches en kaartjes voorzichtig uit de stansbladen worden gehaald.

- Zet de vier speelvlakken op een willekeurige manier zo in elkaar dat de vier gaten in het midden zitten (96 verschillende mogelijkheden). Daarna bevestig je de speelvlakken met het plaatje.
- Zet de vier robots op vier willekeurige velden die geen kleursymbool laten zien en leg onder iedere robot het vierkante kaartje in zijn kleur.
- Schud de 17 ronde fiches dicht op de tafel.
- Zet de zandloper naast het speelbord, trek een fiche en leg deze open op het plaatje in het midden van het speelbord. Het spel kan beginnen.

Speeldoel

Het doel van iedere ronde is, om het fiche in het midden te veroveren.

Als je het speelbord bekijkt, zie je dat precies één symbool op het bord met het fiche overeenkomt, die je in het midden hebt gelegd. Dit symbool op het bord is het doelveld van deze ronde.

Alle symbolen, op de kosmische draaikolk na, laten de kleur van een robot zien - rood, groen, blauw of geel. De opgave van de spelers luidt nu: breng de gelijkgekleurde robot in het minst aantal zetten naar het doelveld, dan krijg je het fiche!

De zetten van de robots

Voorlopig razen de robots niet "werkelijk" over het speelbord rond. Ze bewegen zich alleen in de hoofden van de spelers. Met andere woorden: iedere speler probeert in zijn voorstelling de kortste weg naar het doelveld te vinden, zonder de robots op het bord te verplaatsen.

De vier robots kunnen alleen rechtuit zetten, horizontaal of verticaal. Bovendien hebben ze geen remmen. Dat betekent dat als een robot eenmaal in beweging is gezet, dat hij niet meer kan stoppen, tot hij op een hindernis stoot. Hindernissen zijn de randen van het speelbord, de ingetekende muren, het plaatje in het midden en de andere robots. Stuit een robot op een

hindernis, dan kan hij of stoppen, of in een haakse bocht afbuigen, tot hij op de volgende hindernis stuit, enz. Iedere weg van een robot tot de volgende hindernis geldt als één zet.

Verloop van een ronde

- Eerst pakt een willekeurige speler een fiche, draait hem om en legt hem op het plaatje in het midden.
- Dan denken alle spelers na over hoe ze de gelijkgekleurde robot in het minst aantal zetten naar het doelveld kunnen brengen. Plant een speler daarbij om ook andere robots te zetten - om ze als hindernis te gebruiken - dan moeten de zetten van deze robots eveneens worden meegeteld (zie voorbeeld 1).
- Ligt de kosmische draaikolk als fiche in het midden, dan kan een willekeurige robot in het doelveld (kosmische draaikolk) worden gezet.
- Een robot moet op zijn weg naar het doelveld minstens eenmaal afbuigen. Kan een robot zonder af te buigen direct in het doelveld zetten, moet hij een andere weg nemen (zie voorbeeld 2).
- Zodra een speler een weg heeft gevonden, noemt hij luid het aantal zetten dat hij heeft uitgerekend, bijvoorbeeld negen. Daarmee beweert hij dat er negen zetten nodig zijn, om de gelijkgekleurde robot van zijn startveld in het doelveld te zetten. Hij draait de zandloper om, die vanaf dan ongeveer één minuut loopt.
- In deze minuut hebben alle spelers de mogelijkheid een ander getal te noemen. Ook de speler die het eerste getal heeft genoemd, kan nog een ander getal zeggen. De getallen zullen over het algemeen lager zijn; ze kunnen echter ook hoger zijn.
- Is de zandloper afgelopen, dan begint de speler die het laagste aantal aan zetten heeft genoemd. Hij beweegt de robots nu werkelijk op het speelbord en zet ze in het doel. Daarbij telt hij luid de zetten. Lukt het hem om de robot in het genoemde aantal zetten naar het doelveld te zetten, krijgt hij het fiche. Lukt het hem niet, dan zet hij de robots op hun startveld terug. Nu is de speler met het volgende laagste getal aan de beurt. Dit gaat zo lang door tot het een speler lukt. Lukt het niemand, dan krijgt niemand het fiche en deze wordt weer dicht tussen de andere fiches op tafel geschud.
- Als een ronde eindigt, kan gelijk een nieuwe beginnen. De vierkante kaartjes worden weer onder de robots gezet, die werden bewogen. Er wordt een nieuw fiche getrokken en op het plaatje in het midden gelegd...

Speeleinde

Bij twee spelers eindigt het spel zodra een speler acht fiches heeft gewonnen. Bij drie spelers zijn het er zes, bij vier spelers vijf fiches. Spelen er meer dan vier spelers, dan worden alle fiches uitgespeeld. Vanzelfsprekend kunnen de spelers ieder willekeurig mogelijk aantal fiches afspreken om het speeleinde en de winnaar te bepalen.

Voorbeeld 1: een andere robot wordt gezet om als hindernis te dienen (zie plaatje 1).

Eerst wordt de rode robot als hindernis erbij gehaald (zet 1 en 2). Daarna zet de groene robot in het doelveld (zet 3 t/m 5).

Met ziet dat een robot die als hindernis erbij wordt gehaald, voor een andere hindernis moet blijven staan en niet ergens in de vrije ruimte!

Dus een "hulprobot" kan altijd worden gezet, ook tussen de zetten van de gelijkgekleurde robot door.

Voorbeeld 2: de groene robot kan direct in het doelveld worden gezet. Omdat dit niet is toegestaan, moet hij een andere weg nemen (zie plaatje 2).

De andere weg van de groene robot omvat zes zetten. Hij kruist daarbij zijn startkaartje, dat geen hindernis voorstelt.

Men ziet dat de rode robot nog niet voor een hindernis staat. Dat wil zeggen, dat hij tot aan dit tijdstip nog niet is gezet.