



Formula Games BV

www.formulagames.eu

©2023. Formula Games BV. All rights reserved.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this information for future reference.

Achtung: Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr. Bitte bewahre diese Informationen für spätere Zwecke auf.

Attention: Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés. Merci de conserver ce document pour information.

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.



FORMULA

ROBO FACTORY

Game Rules / Spelregels / Spielregeln



Illustration: Daeho Kim
Katerina Bolukbasi

FORMULA



ROBO FACTORY GAME RULES

Introduction

In 2088, every household will have at least one Robot. Also, companies will be filled with them, as they will be doing most of the work. However, customers only want to buy Robots from factories that are run by intelligent people to ensure high quality products. Therefore, the customer will test your intelligence. Find out what Robot the customer wants and be the first to produce it to get a generous reward!

Contents



- Personal Boards x 6



- Game Board x 1



- Marking Table



- Data Tiles x 36



- Robot Cards x 64



- Part Tiles x 18 (3 types, 6 sets)



- Small Energy Cubes x 45



- Large Energy Cubes x 20



- Siren x 6
(insert in the plastic base)



- Dice x 1

Goal of the game

Produce the correct Robots and gather as many Energy Cubes as you can. The player with the most Energy Cubes at the end of the game wins!

Game setup

1. Place the Game Board in the center of the table
2. Shuffle the Robot Cards and stack them in a pile
3. Give each person the following items:
 - a. 1 x Personal Board (= player's factory)
 - b. 1 x Siren including base
 - c. 1 set of Part Tiles (3 different body parts)
 - d. 4 x Small Energy Cubes
 - e. 1 sheet of the Marking Table
4. Place all remaining Small Energy Cubes and Large Energy Cubes in a central pile that all players can reach.

Gameplay

The youngest player will start as the first Customer. The rest of the players will become the Manufacturers. All players take turns being the Customer or Manufacturers.

1. Get ready

- a. The Customer draws a card from the pile of Robot Cards and places it face-down on the table so that the other players cannot see it. This card is the Order Card which the Manufacturers will need to produce in their factory.
- b. The Customer takes 3 additional Robot Cards from the pile and places them face-up on the Game Board:



Customer Order Card



Game Board

- c. The Customer now puts data tiles on the Game Board to show how many Parts of the Robots on the Game Board are the same as on the Customer Order Card:

No parts are the same, so Data Tile "0" is placed

The head and torso are the same: so Data Tile "2" is placed

No parts are the same, so Data Tile "0" is placed



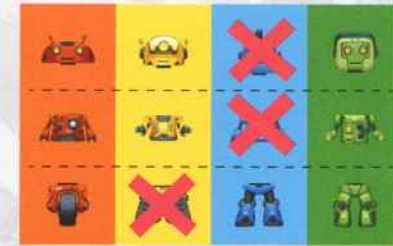
2. Buy more information

- The Customer now gives each Manufacturer 3 Robot Cards. Each Manufacturer keeps these cards hidden so the other players cannot see them.
- During this stage the Manufacturer has the option to buy more information from the Customer. The Manufacturer can give one of their 3 Robot Cards to the Customer face down so the other players cannot see this card.

The Customer will give a corresponding Data Tile, with a number depicted on that Data Tile matches the number of matching Parts with the Order Card, face-down to this Manufacturer in exchange for 1 Small Energy Cube. Mind you, a Manufacturer does not need to buy extra information. It is only a possibility that should be wisely used!

3. Produce a Robot

- Manufacturers should compare and analyze the Robot Cards and Data Tiles to produce the correct Robot.
- Use the Marking Table as shown in the figure below. It can help in the analysis!



- Once the Manufacturers have decided on which Robot to produce, they will place the Part Tiles face-down on the corresponding color of their Personal Board. For example, if the player would like to produce a Robot with a green head he puts the Part Tile with the Robot head on it on the green assembly line of his Personal Board and the same goes for the other Part Tiles. See this example:



The Manufacturer produced a Robot that has 2 green parts and 1 red part

- d. At this point, each Manufacturer may shout out "Eureka". The players doing this put their Siren on the red dot of their Personal Board. A Manufacturer should only do this if he/she is absolutely sure that the Robot they have produced is correct, because the player is allowed to roll the die and if the Robot is correct, that player receives the number of Small Energy Cubes it rolled from the central pile. This is an extra reward on top of what that Manufacturer would already get. However, if the wrong Robot was produced, that player has to pay the amount of Small Energy Cubes rolled with the die to the pot. More than 1 player can shout "Eureka" at the same time.



- e. Once all Manufacturers have laid down their Part Tiles, everybody flips their Part Tiles over to show what parts and colors their Robot consist of. Each player that has used the "Eureka" option hands in their Siren. This player can no longer have the option to earn extra cubes by rolling the dice later during the game.

4. Customer checks the Robots

- a. The Customer compares every Robot with the Order Card and takes the following steps:
- i. If there is at least one player that has constructed the correct Robot:
1. Congratulations! Each player that produced the correct Robot gets 4 Small Energy Cubes from the pot. If there are not enough Small Energy Cubes, a player needs to exchange 5 Small Energy Cubes for 1 Large Energy Cube.
 2. The current Customer's turn now ends and the next player (in clockwise order) becomes the next Customer. Shuffle all the Robot Cards and follow step "1. Get Ready" again until the game ends (see below).

- ii. If there is no player who built the Robot as ordered:

1. The Customer checks the colors of the Robot Parts that the Manufacturers chose and gives them each a corresponding Data Tile to show how many Robot Parts match with the Order Card. The Data Tiles are handed over face-down so the other Manufacturers cannot see the amount of matching Parts. In the above example, the Manufacturer had produced a Roboto with a red head, a green torso and green legs while the legs of the Robot on the Order Card are blue. This Manufacturer therefore receives a Data Tile with the number "2" on it from the Customer.
2. Each Manufacturer then has one more chance to produce the correct Robot as is described under point "3. Produce a Robot".
3. Each Manufacturer that has then produced the correct Robot gets 2 Small Energy Cubes from the central pile.
4. Each manufacturer that was not able to produce the correct Robot will have to pay the customer 1 Small Energy Cube. If the manufacturer does not have any Energy Cubes left, then no payment is made.
5. The customer turn now ends and the next player becomes the customer. Shuffle all the Robot Cards and follow step "1. Get Ready" again until there is a winner (see below).

End of the Game

In a 2-player game, the game ends after each player had 3 turns playing as the Customer. In a 3-6 player game the game ends after each player had 2 turns playing as the Customer. At the end of the game the winner is the player that has the most Energy Cubes. There can be more than one winner per game if there are more players with the same amount of Energy Cubes at the end of the game. Those players share the victory or another round (each player takes a turn as the Customer) will be played as long as it takes to determine a winner.



ROBO FACTORY SPELREGELS

Introductie

In 2088 zal elk huishouden een Robot hebben. Ook zal het werk bij bedrijven voornamelijk door Robots gedaan worden en zullen er dus veel nodig zijn. Echter, Klanten van Robot fabrieken willen alleen Robots kopen van bedrijven die door intelligente mensen worden geleid, zodat ze zeker weten dat ze kwaliteit krijgen. De Klant zal dus jouw intelligentie gaan testen. Kom er als eerste achter welke Robot de Klant wil, produceer het en krijg een royale beloning!

Inhoud



- Persoonlijke Borden x 6



- Spelbord x 1



- Markeringstabel



- Datategels x 36



- Robot Kaarten x 64



- Onderdeeltegels x 18 (3 types, 6 sets)



- Kleine Energieblokjes x 45



- Grote Energieblokjes x 20



- Sirene x 6 (met plastic voetje)



- Dobbelsteen x 1

Doel van het spel

Produceer de correcte Robots en verzamel zoveel mogelijk Energieblokjes als je kan. De speler met de meeste Energieblokjes aan het eind van het spel wint!

Vorbereiding

1. Plaats het Spelbord in het midden van de tafel
2. Schudt de Robot Kaarten en plaats ze op een stapel
3. Geef iedere speler de volgende items:
 - a. 1 x Persoonlijk Bord (= de fabriek van de speler)
 - b. 1 x Sirene inclusief voetje
 - c. 1 set Onderdeeltegels (3 verschillende Robotonderdelen)
 - d. 4 x Kleine Energieblokjes
 - e. 1 blaadje van de Markeringstabel
4. Leg de overige Kleine en Grote Energieblokjes op een centrale plek waar iedereen bij kan.

Spelverloop

De jongste speler begint als de eerste Klant. De rest van de spelers beginnen als Producent. De spelers zullen vervolgens om de beurt de rol van Klant of Producent op zich nemen.

1. Bereid je voor

- a. De Klant trekt een kaart van de stapel Robotkaarten en legt deze gedekt op tafel zodat de andere spelers hem niet kunnen zien. Deze kaart is de Bestelkaart die de Producenten in hun fabriek moeten maken.
- b. De Klant neemt 3 extra Robotkaarten van de stapel en legt deze open op het Spelbord:



Bestelkaart van de Klant



Spelbord

- c. De Klant legt nu Gegevenstegels op het Spelbord om te laten zien hoeveel Robotonderdelen van de Robots op het Spelbord hetzelfde zijn als op de Bestelkaart van de Klant:

Geen enkel onderdeel is hetzelfde, dus datategel "0" wordt geplaatst

Het hoofd en de romp zijn hetzelfde: dus wordt gegevenstegel "2" geplaatst

Geen enkel onderdeel is hetzelfde, dus datategel "0" wordt geplaatst



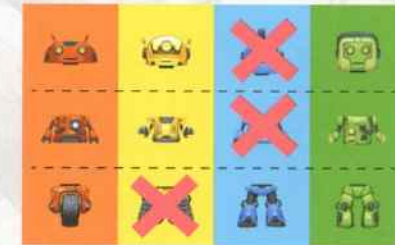
2. Koop meer informatie

- De Klant geeft elke Producent nu 3 Robotkaarten. Elke Producent houdt deze kaarten verborgen zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.
- Een Producent heeft de mogelijkheid om op dit moment meer informatie van de Klant te kopen. De Producent kan één van de 3 kaarten gesloten aan de Klant geven, zodat de andere spelers deze kaart niet kunnen zien.

De Klant geeft de bijbehorende Datategel gedekt aan deze Producent in ruil voor 1 Klein Energieblokje. Let wel, een Producent hoeft geen extra informatie te kopen. Het is slechts een mogelijkheid die verstandig moet worden gebruikt!

3. De Robot produceren

- Producenten moeten nu de Robotkaarten en Datategels vergelijken en analyseren om de juiste Robot te gaan produceren.
- Gebruik de Markeringstabel zoals in het voorbeeld hieronder. Dit kan helpen in de analyse!



- Zodra de Producenten hebben besloten welke Robot ze gaan produceren, leggen ze de Onderdeeltegels gedekt op de overeenkomstige kleur van hun Persoonlijke Bord. Als de speler bijvoorbeeld een Robot met een groene kop wil maken, legt hij de Onderdeeltegel met de Robotkop op de groene lopende band van zijn Persoonlijke Bord. Hetzelfde geldt voor de andere deeltegels; zie dit voorbeeld:



De Producent maakt een Robot met 2 groene en 1 rood onderdeel

- d. Op dit punt mag elke Producent "Eureka" roepen. De spelers die dit doen, plaatsen hun Sirene op de rode stip van hun Persoonlijk Bord. Een Producent zou dit alleen moeten doen als hij/zij er absoluut zeker van is dat de Robot die hij/zij heeft geproduceerd correct is. Deze speler mag namelijk de dobbelsteen gooien en als de Robot correct is, krijgt deze speler het aantal Kleine Energieblokjes dat hij/zij heeft gegooid van de pot. Dit is een extra beloning bovenop wat die speler al zou krijgen. Als echter de verkeerde Robot is geproduceerd, moet die speler het aantal Kleine Energieblokjes betalen aan de pot dat met de dobbelsteen is gegooid. Meer dan 1 speler kan tegelijkertijd "Eureka"-roepen.



- e. Zodra alle Producenten hun Onderdeeltégels hebben neergelegd, draait iedereen zijn Onderdeeltégels om, zodat het duidelijk voor iedereen is welke kleur ieder Robotonderdeel is van de Robot die zij geproduceerd hebben. De persoon die de "Eureka"-optie heeft gebruikt, levert zijn Sirene in. Die spelers kunnen dus later in het spel geen extra Energieblokjes meer verkrijgen door het gooien met de dobbelsteen.

4. Inspectie van de Robots door de Klant

- a. De Klant vergelijkt iedere Robot met de Bestelkaart en handelt als volgt:
- i. Als er ten minste 1 speler is die de juiste Robot heeft gemaakt:
1. Gefeliciteerd! Elke speler die de juiste Robot heeft gemaakt, krijgt 4 Kleine Energieblokjes uit de pot. Als er niet genoeg Kleine Energieblokjes zijn, moet een speler 5 Kleine Energieblokjes inwisselen voor 1 Groot Energieblokje.

2. De beurt van de huidige Klant is nu afgelopen en de volgende speler wordt Klant (met de klok mee). Schudt alle Robotkaarten en volg stap "1. Bereid je voor" totdat het spel afgelopen is (zie hieronder).
- ii. Als niemand de juiste Robot heeft gemaakt:
1. De Klant controleert de kleuren van de Robotonderdelen die de Producenten hebben gekozen en geeft ze elk een overeenkomstige Datategel om aan te geven hoeveel onderdelen overeenkomen met de Bestelkaart. De Klant geeft de Datategel met de afbeelding naar beneden zodat de andere spelers niet kunnen zien hoeveel Robotonderdelen deze speler goed heeft. In bovenstaand voorbeeld had de Producent een Robot met een rood hoofd, een groene torso en groene benen geproduceerd terwijl de benen van de bestelling blauw zijn. Deze speler krijgt daarom van de Klant een Datategel met het cijfer "2" erop.
 2. Elke speler heeft dan nog één poging om de juiste Robot te maken zoals beschreven onder punt "3. De Robot produceren".
 3. Elke Producent die vervolgens de juiste Robot heeft gemaakt, krijgt 2 Kleine Energieblokjes uit de pot.
 4. Elke Producent die niet de juiste Robot heeft gemaakt, moet nu 1 Klein Energieblokje betalen aan de Klant. Mocht de Producent geen Energieblokjes meer hebben dan wordt er geen betaling gedaan.
 5. De beurt van de Klant is nu afgelopen en de volgende speler wordt Klant. Schudt alle Robotkaarten en volg stap "1. Bereid je voor" totdat het spel afgelopen is (zie hieronder).

Einde van het spel

In een spel met 2 spelers eindigt het spel nadat iedere speler drie keer de Klant is geweest. In een spel met 3-6 spelers eindigt het spel als iedere speler twee keer de klant is geweest. De winnaar is degene die aan het eind van het spel de meeste Energieblokjes heeft. Er kan meer dan één winnaar per spel zijn als er aan het einde van het spel meerdere spelers zijn met hetzelfde aantal Energieblokjes óf er kan gekozen worden om nog een ronde te spelen waarbij iedereen nog één keer als Klant aan de beurt komt totdat er slechts 1 winnaar is.



ROBO FACTORY SPIELREGELN

Einführung

Im Jahr 2088 wird jeder Haushalt mindestens einen Roboter besitzen. Auch Unternehmen werden voll von ihnen sein, um die anliegende Arbeit zu erledigen. Besonders gefragt sind Roboter mit künstlicher Intelligenz von intelligenten Menschen, um durch Qualität zu überzeugen. Deshalb wird nun deine Intelligenz getestet. Baue den Roboter exakt wie beauftragt nach. Bist du zuerst fertig, erhältst du eine großzügige Belohnung!

Material



- 6 Persönliche Tableaus



- 1 Spielbrett



- Bewertungstabelle



- 36 Zahlenplättchen



- 64 Roboterkarten



- 18 Bauteilplättchen (3 Typen zu 6 sets)



- 45 kleine Energiemarker



- 20 große Energiemarker



- 6 Alarmsirenen (in den Plastiksockel einsetzen)



- 1 Würfel

Ziel des Spiels

Produziere die richtigen Roboter und sammle so viele Energiemarker, wie du kannst. Wer am Ende die meisten Energiemarker hat, gewinnt!

Vorbereitung

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Mischt die Roboterkarten und legt sie als Stapel bereit.
3. Gebt jeder Person die folgenden Gegenstände:
 - a. 1 Persönliches Tableau (= Persönliche Fabrik)
 - b. 1 Alarmsirene mit Sockel
 - c. 1 Set Bauteilplättchen (3 verschiedene Körperteile)
 - d. 4 kleine Energiemarker
 - e. 1 Bewertungstabelle
4. Legt alle verbleibenden kleinen und großen Energiemarker auf einen Stapel in der Tischmitte, den alle erreichen können.

Ablauf

Wer am jüngsten ist, beginnt und vergibt den ersten Auftrag. Alle anderen bauen die Roboter und spielen abwechselnd als auftraggebende Person. Jede Person darf einmal den Auftrag vergeben.

1. Macht euch bereit

- a. Wer an der Reihe ist, zieht 1 Karte vom Stapel der Roboterkarten und legt sie verdeckt auf den Tisch, sodass alle anderen sie nicht sehen können. Diese Karte ist die Auftragskarte, welche in der Fabrik hergestellt es werden muss.
- b. Wer den Auftrag vergibt, nimmt 3 weitere Roboterkarten vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf das Spielbrett:



Auftragskarte



Spielbrett

- c. Wer den Auftrag vergibt, legt nun Zahlenplättchen auf das Spielbrett, um anzuzeigen, wie viele Teile des Roboters auf dem Spielbrett mit denen auf der Auftragskarte übereinstimmen:

Keine Teile stimmen überein, also wird das Zahlenplättchen „0“ gelegt.

Kopf und Oberkörper stimmen überein, also wird das Zahlenplättchen „2“ gelegt.

Keine Teile stimmen überein, also wird das Zahlenplättchen „0“ gelegt.



2. Mehr Information kaufen

- a. Wer der Auftrag vergibt, gibt nun allen anderen 3 Roboterkarten. Diese halten diese Karten verdeckt, damit alle anderen sie nicht sehen können.
- b. Wer in dieser Phase baut, kann weitere Informationen von der auftraggebenden Person kaufen. Wer baut, darf 1 der 3 Roboterkarten verdeckt an die auftraggebende Person weitergeben, sodass alle anderen diese Karte nicht sehen können.

Wer den Auftrag gibt, gibt das Zahlenplättchen, das mit der Anzahl der passenden Teile auf der Auftragskarte übereinstimmt, verdeckt an die bauende Person und erhält dafür im Austausch 1 kleinen Energiemarker. Es ist niemand gezwungen, zusätzliche Informationen zu kaufen. Dies kann aber von Vorteil sein.

3. Einen Roboter bauen

- a. Wer baut, sollte die Roboterkarten und Zahlenplättchen genau anschauen, um auch den richtigen Roboter herzustellen.
- b. Verwende die Bewertungstabelle wie in der Abbildung unten gezeigt. Sie kann bei der Analyse helfen!



- c. Sobald klar ist, welcher Roboter produziert werden soll, werden die Teileplättchen verdeckt auf die entsprechende Farbe des persönlichen Tableaus gelegt. Willst du zum Beispiel einen Roboter mit einem grünen Kopf bauen, lege das Bauteilplättchen mit dem Kopf auf das grüne Fließband deines Tableaus. Das Gleiche gilt für die anderen Bauteilplättchen, wie in diesem Beispiel:



Es wurde ein Roboter produziert, der 2 grüne Teile und 1 rotes Teil hat.

d. Jetzt darf jede bauende Person „Heureka!“ rufen. Wer das tut, stellt die eigene Alarmsirene auf die rote Lampe rechts oben auf dem Persönlichen Tableau. Wer das tut, sollte absolut sicher sein, dass der Roboter auch richtig gebaut ist. Ist dies der Fall, darf nochmal gewürfelt werden. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Anzahl der Energiemarker, die du aus dem gemeinsamen Vorrat nehmen darfst. Dies ist eine zusätzliche Belohnung zu den üblichen Einnahmen. Wer jedoch einen falschen Roboter gebaut hat, muss die gewürfelte Augenzahl in Form von kleinen Energiemarkern in den Vorrat zurückgeben. Es dürfen mehrere Personen „Heureka!“ rufen.



e. Nachdem alle ihre Bauteilplättchen abgelegt haben, werden diese umgedreht, sodass alle sie sehen können. Wer „Heureka!“ gerufen hat, legt die Alarmsirene zurück in die Schachtel.

4. Auftraggebende Person prüft die Roboter

a. Die auftraggebende Person vergleicht jeden Roboter mit der Auftragskarte und geht wie hier vor:

i. Falls mindestens 1 Roboter wie bestellt gebaut wurde:

1. Glückwunsch! Für deinen richtig gebauten Roboter erhältst du 4 kleine Energiemarker aus dem Vorrat. Falls nicht genügend kleine Energiemarker vorhanden sind, dürft ihr 5 kleine Energiemarker in 1 großen Energiemarker umtauschen.
2. Der Zug der aktuell auftraggebenden Person endet nun und die nächste Person (im Uhrzeigersinn) vergibt den Auftrag. Mischt alle Roboterkarten und wiederholt Schritt „1. Macht euch bereit“, bis eine Person gewinnt (siehe unten).

ii. Falls kein Roboter wie bestellt gebaut wurde:

1. Bist du die auftraggebende Person, überprüfst du die Faben der Roboterteile, die alle anderen gewählt haben, um anzuzeigen, wie viele Roboterteile mit der Auftragskarte übereinstimmen. Übergebe den anderen je 1 entsprechendes Zahlenplättchen verdeckt, sodass nur die jeweilige Person ihr Plättchen mit der Anzahl der Übereinstimmungen sehen kann. Im Beispiel oben hat die bauende Person einen Roboter mit rotem Kopf, grünem Oberkörper und grünen Beinen gebaut, während der Auftrag blaue Beine erfordert. Die bauende Person erhält daher ein Zahlenplättchen mit der Zahl „2“ darauf.
2. Alle haben nun einen weiteren Versuch, den richtigen Roboter zu bauen, wie unter Punkt „3. Einen Roboter bauen“ beschrieben.
3. Wer dann den Roboter wie bestellt gebaut hat, erhält 2 kleine Energiemarker aus dem allgemeinen Vorrat.
4. Wer den Roboter nicht wie bestellt gebaut hat, muss der auftraggebenden Person 1 kleinen Energiemarker geben. Hast du keinen Energiemarker mehr, musst du keinen abgeben.
5. Der Zug der aktuell auftraggebenden Person endet nun und die nächste Person (im Uhrzeigersinn) vergibt den Auftrag. Mischt alle Roboterkarten und wiederholt Schritt „1. Macht euch bereit“, bis eine Person gewinnt (siehe unten).

Ende der Partie

Spielt ihr zu zweit, endet die Partie, nachdem alle jeweils 3-mal die auftraggebende Person waren. Spielt ihr mit 3–6 Personen, endet die Partie, nachdem alle jeweils 2-mal die auftraggebende Person waren. Am Ende gewinnt, wer die meisten Energiemarker besitzt. Bei Gleichstand an Energiemarkern gewinnen alle, die am Gleichstand beteiligt sind. Teilt euch den Sieg oder spielt weitere Runden (alle sind dann nur 1-mal auftraggebende Person), bis eindeutig ist, wer von euch gewonnen hat.