



Auteur: Richard Garfield

Uitgegeven door Wizards of the Coast, 1994

Een spannende tactische race met robots doorheen een immense fabrieksruimte voor 2 tot 8 spelers vanaf 12 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## DOEL

RoboRally is een robot-koers doorheen een fabriek. Elke speler controleert en programmeert een robot. De speler die zijn robot in de aangegeven volgorde langsheen alle controlepunten stuurt en als eerste de eindvlag bereikt, wint dit spel.

## SET UP

- kiezen speelborden en parcours aanduiden met genummerde vlaggetjes (voorbeelden van beginopstellingen: zie p. 45 - 47)
- betekenis van de speciale speelvelden: zie verder
- per robot: 2 extra levens
  - + 1 indien meer dan 4 spelers
  - + 1 indien meer dan 4 speelborden
- elke robot start virtueel (= met kaartje en niet met figuurtje):
  - geen interacties met andere robots
  - wel gevoelig voor alle bordelementen
  - opm.: Een robot wordt enkel reïel indien hij na een volledige ronde (= 5 beurten) alleen staat op een veld.
- de kijkrichting bij het starten mag vrij gekozen worden

### A. SCHUDDEN EN DELEN VAN DE PROGRAMMAKAARTEN

- er zijn 42 bewegingskaarten en 42 rotatiekaarten
- 9 kaarten per robot (per schadepunt: 1 kaart minder !)  
(overzichtstabel zie p. 26)

### B. PROGRAMMEREN VAN EEN VOLLEDIGE RONDE = 5 KAARTEN

- de gekozen programmakaarten omgekeerd naast elkaar leggen
- overtollige kaarten wegleggen
- bij meer dan 4 schadepunten is alleen gedeeltelijk programmeren nog mogelijk, d.w.z. dat ÉÉN of meerdere programmakaarten geblokkeerd worden en in de volgende ronde automatisch opnieuw uitgevoerd moeten worden. (het blokkeren van het programma gebeurt van de vijfde naar de eerste

kaart)  
(vb. zie p. 27)

### **C. eventueel: PROGRAMMEREN VAN OPTIE-KAARTEN**

- optie-kaarten kunnen verkregen worden indien een robot op het einde van een volledige ronde eindigt op een "dubbel-reparatieveld"
- bepaalde optie-kaarten vereisen een vooraf-programmeren (niet bij alle optiekaarten is dit noodzakelijk !) (zie ook p. 36 - 38)

### **D. eventueel: AANKONDIGEN VAN EEN POWER-DOWN**

- kan alleen indien de robot reeds beschadigd is
- d.w.z. : De robot wordt na deze nog te spelen ronde op non-actief geplaatst. De robot wordt dan niet geprogrammeerd en kan dus niet zelf bewegen. Hij blijft wel onderhevig aan de acties van andere robots (wegduwen of beschadigen), evenals aan de gevolgen van de bordelementen (bewegingen, lasers, ...).
- **doel:** Bij het begin van de power-down-ronde wordt de robot volledig hersteld en verliest dus alle schadepunten. (Hij kan echter wel opnieuw beschadigd worden tijdens die ronde !)

### **E. UITVOEREN VAN HET PROGRAMMA**

#### **1) OMDRAAIEN VAN EEN PROGRAMMAKAART**

(1 kaart per beurt)

#### **2) BEWEGEN VAN DE ROBOT**

- volgorde: van hoge naar lage prioriteitswaarde (= getalwaarde op de kaart)
- indien van het speelbord of in een put : robot is vernietigd (zie verder)
- Eén robot per veld (uitgezonderd voor virtuele robots)
- een robot kan een andere robot die de weg verspert wegduwen, alleen een muur kan dit verhinderen (voorbeelden p. 31 - 33)

#### **3) BEWEGEN VAN DE BORDELEMENTEN : let op de volgorde!**

- a. expres-transportbanden verplaatsen robot 1 veld
- b. richtingsverandering t.g.v. beweging expres-transportband (fig. p. 35)
- c. alle transportbanden verplaatsen robot 1 veld (gewone + expres)
- d. richtingsverandering t.g.v. beweging transportband
- e. duwers (pushers) verplaatsen robot 1 veld indien actief tijdens die beurt
- f. draaischijven (gears) : 90° in aangeduide zin
- g. plethamers (crushers) vernietigen robot indien actief die beurt

opmerking: Een robot die een transportband verlaat na een transportbandbeweging, kan geen robot wegduwen ! Hij blijft dan op de transportband staan. (zie ook p. 34)

#### 4) AFVUREN VAN LASERS

- bordgebonden lasers hebben alleen effect op een robot die blijft staan op een veld waarover een laserstraal loopt (evenveel schadepunten als aangeduide laserstralen). Indien meerdere robots naast elkaar staan in eenzelfde bordgebonden laser, dan wordt enkel de robot beschadigd die het dichtst bij de laserbron staat. Een robot die beweegt doorheen een getekende laserstraal wordt niet beschadigd.
- robotgebonden lasers raken alleen robots die rechtstreeks en in rechte lijn voor hen staan (dus niet door een muur of doorheen een andere robot) : per raakpunt Ëen schadepunt (volgorde van vuren : zie prioriteitswaarde)
- effect van het beschadigen:
  - per schadepunt Ëen programmakaart minder
  - bij 10 schadepunten is de robot vernietigd
    - ingeven van een leventje (anders totaal uitgeschakeld) Ën (indien mogelijk) van een optie-kaart naar keuze
    - pas de volgende ronde herstarten met een reserve-robot (die vertrekt altijd met twee schadepunten) vanaf het laatst bereikte controle- of reparatiepunt (kijkrichting zelf te bepalen)
    - virtueel starten indien nodig (Ñ 2 robots op dat punt)
    - onmiddellijk aankondigen van power-down is toegestaan (zelf bewegen kan dan pas nog een ronde later!)

#### 5) BEREIKEN VAN EEN CONTROLE- OF REPARATIEPUNT

- Een robot moet hier wel exact stoppen, passeren telt niet.
- Bij een eventuele vernietiging wordt dit nu de nieuwe startplaats.
- Vernietigd worden op deze plaats wordt beschouwd als het niet bereikt hebben van dit punt.

#### 6) STAPPEN 1) t.e.m. 5) HERHALEN TOT EINDE PROGRAMMA

### F. BORDEFFECTEN NA EEN VOLLEDIGE RONDE

- een virtuele robot die alleen staat worden reïel (tweedimensionale robot vervangen door metalen robot)
- robots op een controle- of reparatiepunt leveren 1 of 2 schadepunten in (Indien meerdere kaarten geblokkeerd zijn, mag de speler zelf kiezen welke kaarten hij vrijmaakt.) (de robot moet precies op dit veld halthouden !)
- Op een dubbel-reparatiepunt mag de speler ook kiezen voor een optie-kaart i.p.v. de dubbele reparatie.

- Een robot op non-actief (powered-down) kiest nu om opnieuw te bewegen of om op non-actief te blijven (indien reeds opnieuw beschadigd !)
- Een robot die vernietigd werd in de net afgelopen ronde mag een power-down melden en start dus niet (wordt wel helemaal gerepareerd).

## G. HERNEEM A. t.e.m. F. TOT IEMAND DE LAATSTE VLAG BEREIKT HEEFT

- dit mag gebeuren bij gelijk welke beurt !
- de robot moet exact stoppen op het eindveld

---

# UITLEG BIJ HET SPEELBORD

(zie ook 'FACTORY FLOOR GUIDE')

## ALGEMENE BORDELEMENTEN:

- een open veld** (= een grijs veld)  
de robot kan er vrij en ongehinderd op bewegen
- een put** (= een omrand zwart veld)  
Indien een robot hierop of hierover beweegt, wordt hij automatisch vernietigd en moet dus herbeginnen.
- muren** (= gele lijnen tussen de velden)  
Een robot (of laserstraal) kan hier niet doorheen. Een botsing met een muur levert echter geen beschadiging op.

## BORDELEMENTEN ACTIEF TIJDENS ELKE BEURT : (in volgorde)

- een expres-transportband** (blauwe rand)  
Deze transportband duwt de robot 2 velden vooruit. Dit gebeurt in twee stappen. (Tussenin eventueel roteren !)
- expres-transportband met rotatie**  
Als een robot hierop komt als gevolg van een transportbandbeweging, dan wordt de rotatie uitgevoerd. Indien de robot uit zichzelf hierop komt (met een bewegingskaart), dan werkt de rotatie niet.
- een gewone transportband** (rode rand)  
Deze transportband duwt de robot 1 veld vooruit.
- transportband met rotatie**  
Als een robot hierop komt als gevolg van een transportbandbeweging, dan wordt de rotatie uitgevoerd. Indien de robot uit zichzelf hierop komt (met een bewegingskaart), dan werkt de rotatie niet.
- duwer** (= pusher) (verplaatsbare balk aan een muur met getallen op)  
Indien een robot op dit veld staat wanneer de duwer actief wordt, dan wordt die robot weggeduwd naar het aangrenzende veld in de richting van het duwen. De getallen op de balk geven aan bij welke beurten de duwer actief wordt.

(Meerdere robots kunnen tegelijk weggeduwd worden.)

- i. **draaischijf** (= gear) (= blauwe schijf met draaizin)  
Op dit type veld wordt de robot 90° geroteerd in de aangeduide zin.
- j. **plethamer** (= crusher) (= cirkel op transportband met getallen erin)  
Indien een robot op dit veld staat wanneer de plethamer actief wordt, dan wordt deze robot totaal vernietigd (en start dan de volgende ronde eventueel opnieuw). De getallen op de hamer duiden aan in welke beurten de plethamer actief is.
- k. **laserstraal** (= rode lijn)  
Deze lasers beschadigen een robot enkel als die in een laserstraal blijft staan. Passeren blijft zonder gevolg. Evenveel schadepunten toekennen als er laserstralen zijn. (Zie ook spelfase 4)
- l. **controle- en reparatiepunten** (= velden met een reparatiesleutel)
  - enkel als er wordt haltgehouden !
  - NA EEN BEURT : bij herstarten wordt dit nu de nieuwe vertrekplaats (zie ook spelfase 5))
  - NA EEN RONDE : de robot wordt (gedeeltelijk) hersteld : ÈÈn of twee schadepunten ingeven (bij een dubbel-reparatiepunt mag ook een optiekaart gekozen worden) (zie ook spelfase F.)

---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief