

ROBOT

Nooit meer schoonmaken klinkt als een droom? Nu is het mogelijk! Bouw je eigen robot, die al het saaie werk voor je zal doen, en scoor zoveel mogelijk punten. Biedt op de meest waardevolle onderdelen, koop de voordeligste bonuskaarten, speel de gebeurteniskaarten en win!

Inhoud: 117 kaarten, spelregels

No more cleaning - sounds like a dream? Now it is possible! Construct your own robot, which will do all the onerous housework, and collect as many points as possible for it. Bid on the most valuable robot parts, buy the most profitable bonus cards, play the event cards and win!

Contents: 117 cards, game rules

Nie wieder selbst putzen wäre das nicht ein Traum? In diesem Spiel wird er wahr! Bau dir einen Roboter, der dir all die mühsame Hausarbeit abnimmt, und sammle dadurch so viele Punkte wie möglich. Erstleigere die wertvollsten Bauteil-Karten, kauf die profitabelsten Bonuskarten, spiel die Ereigniskarten klug aus - und gewinne!

Inhalt: 117 Karten, Spielanleitung



Auteur/Author/Autor: Michel Baudoin, Illustratie/Illustration/Illustrationen: Sylvia Srenkel



Uitgever en distributeur/Publisher and distributor/Verlag und Vertriebs:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. z o.o.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, PL
www.g3poland.com



f /G3Poland f /G3Publishing



Licentie van/ Licensed by/ Lizenz von:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A, PL



Waarschuwing! Niet voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Choking hazard due to small parts.
Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Gedrukt in Duitsland/Made in Germany/Verpackt in Deutschland.



ROBOT

Zodra je het huis binnenkomt wil je eigenlijk meteen weer omdraaien. Overal liggen verfrommelde kleren, een dikke laag stof bedekt de meubels, en in de keuken staat een berg afwas... Er is geen mogelijkheid dat de rotzooi zichzelf opruimt. Wat als je een eigen assistent zou hebben om je te helpen die nooit moe zou worden? Wordt een gestoorde uitvinder en bouw een robot die je helpt in het huishouden. Maar pas op dat andere zelfbenoemde uitvinders je plannen niet zullen dwarsbomen!

Auteur: Michel Baudoin

Spelers: 2-5

Leeftijd: 8+

Speelduur: 30-45 min.



Inhoud

- Spelregels
- 81 standaard kaarten:

64 robot
onderdeelkaarten



voorkant achterkant

6 kaarten met
waarde 200



voorkant achterkant

3 kaarten met
waarde 300



voorkant achterkant

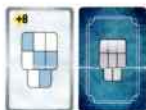
8 gebeurtenis-
kaarten



voorkant achterkant

- 36 bonuskaarten:

12 kaarten die extra punten
geven voor de aangegeven
robot onderdelen



voorkant achterkant

12 kaarten die extra punten
geven voor het aangegeven
aantal gekleurde sterren



voorkant achterkant

12 kaarten die punten geven
voor het aangegeven aantal
sterren op specifieke kaarten



voorkant achterkant

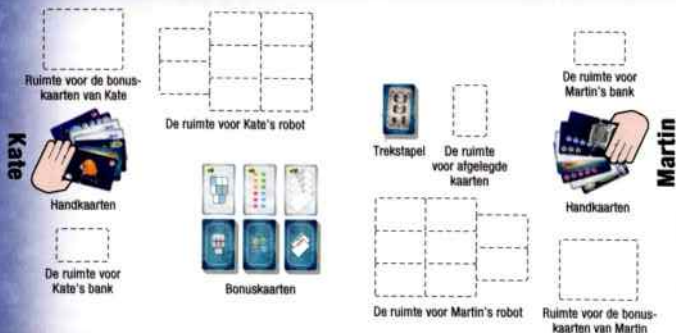
Doel van het spel

Spelers strijden om de beste robot bouwer te worden. Robots worden gebouwd met de kaarten die worden gewonnen tijdens een veiling. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel is de winnaar.

Vorbereiding

1. Schud de standaardkaarten en deel 7 kaarten aan elke speler. De rest van de kaarten wordt als gesloten trekstapel in het midden van de tafel gelegd.
2. Verdeel de bonuskaarten in drie categorieën aan de hand van hun achterkant en schud ze afzonderlijk. Plaats ze in drie gesloten stapels op tafel en draai de bovenste kaart van elke stapel open.

Voorbeeld voorbereiding voor 2 spelers



Het spel spelen

De startspeler wordt willekeurig gekozen. Het spel bestaat uit beurten. Elke beurt bestaat uit twee verplichte stappen.

A. Trek een kaart

Aan het begin van elke beurt trekt de speler altijd één kaart van de trekstapel.

Wanneer hij geen handkaarten heeft trekt hij twee kaarten. Er is geen handlimiet.

B. Voer één van de volgende acties uit:

1. Leg een kaart in je bank
2. Veil een kaart
3. Koop een bonuskaart
4. Speel een gebeurteniskaart

1. Leg een kaart in je bank

De speler legt één handkaart naar keuze gesloten in zijn bank. Vanaf dit moment kan deze kaart alleen nog worden gebruikt als geld tijdens het bieden of het kopen van bonuskaarten. Elke kaart in de bank is 100 waard, onafhankelijk van wat er op de voorkant van de kaart staat. Een speler mag maximaal 8 kaarten in zijn bank hebben. De kaarten moeten in een nette stapel gelegd worden zodat de tegenstanders niet kunnen zien hoeveel kaarten er precies zijn.

2. Veil een kaart

De speler neemt een robot onderdeelkaart uit zijn hand en legt deze open ter veiling. De speler die de kaart ter veiling heeft gelegd doet het openingsbod, dit moet minimaal 100 zijn. De rest van de spelers, om beurten (met de klok mee), mogen het bod verhogen met minimaal 100 meer dan het

vorige bod. Het bieden gaat door tot er nog maar één speler overblijft en alle anderen gepast hebben. Hierna kunnen zich de volgende situaties voordoen:

- Wanneer de speler die de kaart geveild heeft het hoogste bod doet, dan betaald hij 100 minder dan dat hij heeft geboden. Wanneer het openingsbod (100) is en niemand hoger biedt, dan krijgt de speler die de kaart geveild heeft deze kaart gratis.
- Wanneer een andere speler de veiling wint dan betaald hij minimaal de helft, naar boven afgerond, aan de bank van de speler die de kaart geveild heeft. De rest wordt op de aflegstapel gelegd.

Opmerking: Wanneer een speler meer betaald krijgt dan dat hij ruimte heeft in zijn bank, dan wordt het overschot op de aflegstapel gelegd.

Opmerking: Spelers mogen niet bluffen tijdens het bieden. Een geboden bedrag mag niet hoger zijn dan het budget van de speler, dit is de totale waarde van de bank van de speler (max. 800) en zijn handkaarten - deze zijn 100 (robot onderdeelkaarten en gebeurteniskaarten), 200 of 300 of 300 waard.



Spelers betalen voor de kaarten die ze hebben gewonnen in een veiling met het geld uit hun bank. Wanneer ze niet genoeg geld hebben wordt de rest betaald met handkaarten.

Voorbeeld:

Kate heeft 4 kaarten in haar hand (3 robot onderdeelkaarten - elk met een waarde van 100 - en een kaart met waarde 200). Ze heeft ook nog 2 kaarten in haar bank. Ze mag maximaal 700 bieden op de kaart die geveild wordt ($3 \times 100 + 200 + 2 \times 100 = 700$).



Kate's hand



Kate's bank

Opmerking: De speler die geld verdient heeft tijdens een veiling moet zoveel kaarten krijgen als hij verdient heeft. Dat betekent dat als hij 300 verdient heeft, hij 3 kaarten moet krijgen (niet één kaart met waarde 300). Het is toegestaan om het geld te wisselen met kaarten uit de aflegstapel, maar de betalende speler krijgt nooit geld terug.

Een robot bouwen

Wanneer je een kaart wint in een veiling plaats je deze open voor je, hierdoor bouw je een robot. Elke robot mag maximaal één kaart hebben van elk lichaamsdeel. Wanneer een speler nog een kaart koopt met hetzelfde lichaamsdeel, beslist hij welke kaart in de robot komt, de andere kaart gaat naar zijn bank. Tijdens het spel mag elke speler slechts één robot bouwen.

Voorbeeld:

Martin heeft bij een veiling hetzelfde onderdeel gewonnen als dat hij al had - het hoofd. Hij beslist om deze te behouden als onderdeel, dus legt hij het hoofd dat hij eerder heeft gewonnen in zijn bank. Tijdens de volgende ronden kan hij deze gebruiken als een kaart met waarde 100.



Opmerking: Rechtsonder op de kaart staat een icoon dat aangeeft welk robot onderdeel het is.



3. Koop een bonuskaart

De speler mag één van de open bonuskaarten kopen, of door de bovenste 3 kaarten van een stapel kijken, één kaart kiezen en de rest in een volgorde naar keuze terugleggen boven of onder op de stapel. De eerste kaart van elk type is gratis, de tweede kaart van hetzelfde type kost 100, en de derde 200. Nadat een speler een bonuskaart gekocht heeft, legt hij deze open naast zijn robot, en draait hij zo nodig een nieuwe kaart open van de gekozen categorie bonuskaarten. Het eventueel betaalde geld wordt in de aflegstapel gelegd.

Er zijn 3 soorten bonuskaarten:



12 kaarten die bonuspunten geven aan het einde van het spel voor de aangegeven robot onderdelen (vanaf linksboven: linker oor, hoofd, rechter oor, linker hand, buik, rechter hand, linker been, rechter been).



12 kaarten die bonuspunten geven aan het einde van het spel voor kaarten met een specifiek aantal sterren (onafhankelijk van de kleur), in de robot van de speler.



12 kaarten die bonuspunten geven aan het einde van het spel voor het aangegeven aantal (of meer) sterren van een bepaalde kleur, in de robot van de speler.

4. Speel een gebeurteniskaart

Na het spelen van een gebeurteniskaart voert de speler het effect meteen uit:



De speler trekt één kaart uit de hand van maximaal twee spelers die meer kaarten hebben dan hij na het spelen van deze kaart.



Alle handkaarten van alle spelers worden samen geschud en opnieuw gedeeld, startend bij de speler die de gebeurteniskaart heeft gespeeld. (Hierdoor kun je eindigen met meer of minder kaarten dan voor de gebeurtenis.)



De speler mag zijn bonuskaart ruilen met een bonuskaart van een andere speler (zelfs als deze van een ander type is).



De speler mag door de aflegstapel kijken en één van deze kaarten in zijn hand nemen.

Na het uitvoeren worden gebeurteniskaarten op de aflegstapel gelegd. De beurt van deze speler is voorbij en de volgende speler, met de klok mee, begint zijn beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer één van de spelers een complete robot heeft gebouwd of wanneer aan het begin van een beurt, de trekstapel leeg is. De robot is compleet wanneer het twee benen, twee handen, een buik en een hoofd heeft. Oren zijn niet nodig om een complete robot te maken. Aan het einde van het spel krijgen spelers er alleen bonuspunten voor.

Puntentelling

Spelers tellen hun punten aan het einde van het spel. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

Pluspunten worden gegeven voor:

- het totaal aantal sterren in de robot, vermenigvuldigd met het aantal kleuren,
- bonuskaarten waarvan het doel is behaald (het aantal punten wordt op elke kaart aangegeven),
- het afbouwen van de robot - de eerste speler die de robot afbouwt krijgt 10 bonuspunten.

Minpunten worden gegeven voor:

- bonuskaarten waarvan het doel niet behaald is (het aantal punten wordt op elke kaart aangegeven).

Voorbeeld:

Het totaal aantal sterren is 23. Het wordt vermenigvuldigd met 4 (de robot bestaat uit 4 kleuren: groen, roze, oranje en blauw). De speler was de eerste om de volledige robot af te bouwen, dus krijgt hij 10 bonuspunten. Voor het behalen van de bonuskaarten krijgt hij ook:

- 4 punten – de robot heeft een onderdeel met 4 sterren;
- 7 punten – de robot heeft 9 blauwe sterren (de bonuskaart is behaald bij minimaal 8 blauwe sterren);
- 5 punten – de robot heeft een linker oor en linker hand.

De speler heeft één bonuskaart niet voldaan, dus worden er 7 punten afgetrokken (hij heeft slechts 1 kaart met 3 sterren).

De speler scoort 111 punten. ($23 \times 4 + 10 + 4 + 7 + 5 - 7 = 111$)

