

AUSSEN RAND & BAND

Würfeln am laufenden Meter
Ein Spiel von Holger Schmidt

Roboter Olybüx 13K schraubt für sein Leben gerne. Eben erst hat er einen alten Düsenjet zu einem coolen Swimmingpool umgelötet. Unterirdische Lautsprecherturbinen verwandeln die Abflussgeräusche in einen wilden Heavy Metal-Sound. Nur eins hat Olybüx 13K vergessen: Alleine schwimmen ist sogar mit schicken Metallschwimmflügeln megalangweilig. Deshalb schraubt er am Sprungbrett herum bis es ein Fließband ist. Ab sofort fertigt er hier, am laufenden Band, seine eigenen Planschfreunde. Schade nur, dass die neuen Blechkumpel nicht schon fertig montiert ins kühle Maschinenöl eintauchen. In manchem Kopf sind noch Schrauben locker. Und auch ein loser Rumpf und zwei planlos kraulende Beine können noch keine Kühlwasser-Cocktails an der Poolbar schlürfen.

Könnt ihr Olybüx 13K helfen? Baut ihr ihm aus vielen zusammengewürfelten Einzelteilen möglichst viele neue Freude zusammen? Bestimmt baut er euch dann auch so einen coolen Pool.



Ihr setzt eure Würfel auf die Roboplättchen, die ihr über das Fließband befördert. Sobald ein Plättchen vom Band läuft, rollen auch die darauf liegenden Würfel herunter. Wer dabei das höchste Würfelergebnis erzielt, darf das fertig produzierte Roboplättchen einsammeln. Es gewinnt, wer aus diesen Einzelteilen möglichst viele, am besten farblich einheitliche Roboter zusammensetzen kann.

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

- Steckt das **Fließband** zusammen. Stellt es in der Tischmitte auf.
- Legt **fünf** (zufällig gezogene) **Roboplättchen offen** hintereinander auf das Fließband.
- **Mischt** und **stapelt** die übrigen **Roboplättchen verdeckt** hinter dem Fließband **auf dem Feierabendplättchen**.
- Jeder legt **10 Würfel (s)einer Farbe** als Vorrat vor sich ab.



Die Nummern der Felder findet ihr an den Außenseiten des Fließbands. Einen Würfel mit dem du z.B. eine 3 gewürfelt hast, legst du auf das Roboplättchen, das sich über der Feldnummer 3 befindet.

- Bevor ihr das Spiel beginnt, würfelt jeder 2 eigene Würfel und legt sie, ihren jeweiligen Ergebnissen entsprechend, auf den Feldern des Fließbands ab.
- Wer mit seinen beiden Würfeln das niedrigste Gesamtergebnis erzielt hat, **beginnt das Spiel**. Haben mehrere Spieler (das gleiche) niedrigste Ergebnis erzielt, beginnt von ihnen der jüngste.
- Ihr spielt reihum.



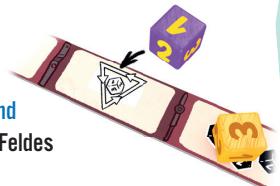
SPIELABLAUF

Zwei Würfel aufs Band legen

Wenn du am Zug bist, **würfelst du mit zwei Würfeln** aus deinem Vorrat. Leg beide Würfel, ihrem jeweiligen Ergebnis entsprechend, auf den Feldern des Fließbands ab. **Auf jedem Roboplättchen dürfen beliebig viele Würfel beliebig vieler Spieler liegen**.

Freies Feld am Bandrand belegen und Aktion ausführen

Setze dann **einen** weiteren Würfel (ohne ihn zu würfeln) auf ein beliebiges **freies** Feld am **Bandrand**. Führe sofort die **Aktion dieses Felds** aus, soweit dies möglich ist. **Die Aktionen der Felder am Bandrand sind am Ende dieser Spielregel beschrieben**. Falls es unmöglich sein sollte die Aktion des gewählten Feldes auszuführen, verfällt sie. Den dort abgelegten Würfel lässt du trotzdem liegen.



Sonderfall: Sollte dein Würfelforrat leer sein, verwendest du ausnahmsweise Würfel, die du vom Fließband entfernst.

Das Fließband läuft



Beende jetzt deinen Zug, indem du das oberste Roboplättchen des Stapels aufdeckst und von hinten **in das Fließband hineinschiebst**. Dadurch werden alle Roboplättchen auf dem Fließband um ein Feld vorwärts geschoben. Das vorderste von ihnen rutscht vom Band. Dabei rollen die darauf liegenden Würfel auf den Tisch. Ihr zählt die **Ergebnisse der eigenen Würfel zusammen**.

Roboplättchen gewinnen

Haben deine vom Band gerollten Würfel das **höchste Gesamtergebnis** erzielt, gewinnst du das eben vom Band gerutschte Roboplättchen und legst es offen vor dir ab.

Gleichstand: Haben mehrere Spieler (das gleiche) höchste Ergebnis erzielt oder läuft ein Roboplättchen ohne Würfel vom Band, gewinnt niemand das betreffende Roboplättchen. Ihr „lagert“ es neben dem Fließband. Wer als nächster Spieler ein Roboplättchen gewinnt, erhält zusätzlich alle neben dem Fließband „gelagerten“ Roboplättchen.

Alle Spieler nehmen ihre vom Fließband gerollten Würfel zurück zu ihrem Vorrat. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Feierabend

Ist der Stapel der Roboplättchen aufgebraucht, beendest du deinen Spielzug mit dem **Feierabendplättchen**:

- Zunächst **schiebst du alle Würfel** (aller Spieler) vom **Bandrand** auf die Roboplättchen, die gerade an dieser Stelle auf dem Fließband liegen.
- Danach **schiebst du das Feierabendplättchen** von hinten in das Fließband hinein und schiebst es Feld für Feld weiter.
- Jedes einzelne Roboplättchen, das dabei vom Band läuft, wird von dem Spieler gewonnen, dessen Würfel bei diesem Plättchen das höchste Gesamtergebnis erzielen. Bei einem Gleichstand spielt ihr so, wie oben beschrieben.
- Kommt es beim letzten Roboplättchen zu einem Gleichstand, gewinnt dieses niemand.



SPIELENDE

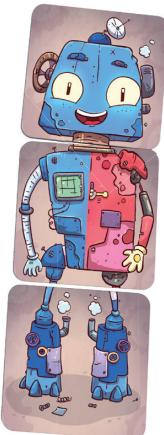
Das Spiel endet nach dem Feierabend. Jetzt darfst du deine gesammelten Roboterteile zusammenbauen - am besten gleichfarbig. Bei zweifarbigem Teilen darfst du entscheiden, zu welcher (der beiden) Farben dieses Teil gehören soll.

Zähle so zusammen:

Jeder komplette **einfarbige Roboter** bringt dir **7 Robopunkte**.

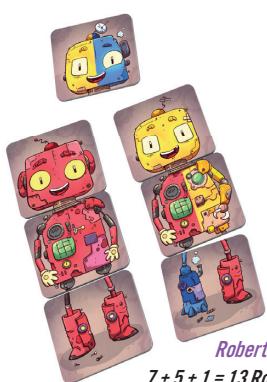
Jeder komplette **mehrfarbige Roboter** bringt dir **5 Robopunkte**.

Jedes einzelne Roboplättchen, das nicht Teil eines kompletten Roboters geworden ist, bringt dir **1 Robopunkt**.

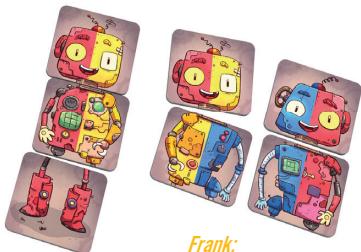


Dies ein „einfarbiger“ blauer Roboter, denn beim zweifarbigem Rumpf entscheidest du dich hier natürlich für die Farbe **BLAU**.

Hast du mehr Robopunkte als deine Mitspieler, hast du gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Roboplättchen gesammelt hat. Es kann mehrere Sieger geben.



Barbara:
 $5 + 5 + 3 = 13 \text{ Robopunkte}$



Frank:
 $7 + 4 = 11 \text{ Robopunkte}$

Barbara hat gewonnen, weil sie mehr Roboplättchen besitzt als der punktgleiche Robert.

DIE FELDER - AKTIONEN AM BANDRAND:

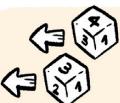
2x schieben:

Du beendest deinen Spielzug, indem du nacheinander **zwei** Roboplättchen in das Fließband hineinschiebst.

Die beiden Roboplättchen, die dabei vom Band rutschen, werden **EINZELN** (unabhängig voneinander) vergeben (jeweils so wie im Kapitel „Roboplättchen gewinnen“ beschrieben).

2 eigene Würfel zurück setzen:

Versetze zwei **verschiedene** eigene Würfel um je ein Feld gegen die Laufrichtung des Bandes.



1 eigener Würfel zusätzlich:

Du wirstfest einen weiteren Würfel aus deinem Vorrat und legst ihn auf das Fließbandfeld, das seinem Ergebnis entspricht. **Ist dein Vorrat leer, verfällt diese Aktion.**



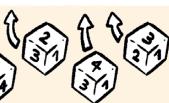
Alle gegnerischen Würfel erzielen 1:

Deine Mitspieler müssen ihre Würfel, die zum Ende deines aktuellen Spielzugs vom Band rollen, auf das Würfelergebnis 1 drehen.



Eigene Würfel aufräumen:

DU schiebst alle deine Würfel vom Bandrand auf die Roboplättchen, die gerade an diesen Stellen auf dem Fließband liegen.



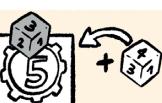
Besetztes Feld nochmal ausführen:

Führe die Aktion eines bereits besetzten Bandrand-Felds deiner Wahl aus.



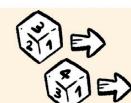
Würfel auf Feld 5 dazu setzen:

Nimm einen weiteren Würfel aus deinem Vorrat und setze ihn auf Feld 5 des Fließbands **dazu**. Ist Feld 5 des Fließbands **leer**, führst du **keine Aktion** durch. **Ist dein Vorrat leer, verfällt diese Aktion.**



2 eigene Würfel vor setzen:

Versetze zwei **verschiedene** eigene Würfel um je ein Feld in Laufrichtung des Bandes.



1 gegnerischen Würfel zurück setzen:

Versetze einen Würfel eines Mitspielers um ein Feld gegen die Laufrichtung des Fließbands.



1 gegnerischen Würfel vor setzen:

Versetze einen Würfel eines Mitspielers um ein Feld in Laufrichtung des Bandes. Du darfst Würfel beim Versetzen **nur** (vorne oder hinten) vom Fließband herunter bewegen.



Art.Nr.: 60 110 5130

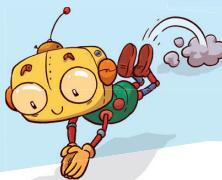
Autor: Holger Schmidt

Illustration: Johannes Lott

Satz und Layout: Stephanie Geßler

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com





AUSSEN RAND & BAND

Roll the dice non-stop
A game by Holger Schmidt



Robot Oiliver 13K loves to tinker. He has just soldered an old jet into a cool swimming pool. Underground loudspeaker turbines turn the drain noises into a wild Heavy Metal sound.

But Oiliver 13K has forgotten one thing: swimming by oneself, even with fancy metal water wings, is mega-boring. So he fiddles with the diving board until it becomes an assembly line. From now on, he churns out his own paddling friends. It is just a pity that the new metal mates are not fully assembled and can't yet plunge into the cool machine oil. Some heads still have a few screws loose. And an unmounted torso or two aimlessly paddling legs-only can't yet slurp any coolant cocktails at the pool bar either.

Can you help Oiliver 13K? Will you produce as many new friends for him as possible by assembling many individual parts with the help of the dice? If you do, he'll certainly build such a cool pool for you, too.



OBJECT OF THE GAME

Place your dice on the robot tiles that are conveyed by the assembly line. As soon as a tile leaves the line, the dice deposited on it tumble down as well. The player with the highest total dice-roll result may collect the finished robot tile. And in the end, the player who is able to use these individual parts to assemble as many robots as possible – preferably, of only one color – wins the game.

GAME MATERIALS



SET-UP OF THE GAME

- Put the **assembly line** together. Place it in the middle of the table.
- Lay **five** (randomly drawn) **robot tiles** **face up**, one after another, on the assembly line.
- Mix the remaining **robot tiles** and stack them **face down** on top of the **end-of-work tile** at the back of the assembly line.
- Each player puts **10 dice** of **one color** in front of him as his **supply**.



You find the space numbers on the outer sides of the assembly line. If you roll a „3“ with one of your dice, for example, you place the die on the robot tile that is above space number 3.

- Before the game begins, each player rolls 2 of his dice and places each of them on the space on the assembly line that matches its result.
- The player who has rolled the lowest total result with his two dice **begins the game**. If more than one player has the (same) lowest total, the youngest of these players begins.
- Play proceeds in turn.

COURSE OF THE GAME

Place two dice on the assembly line

On your turn, you **roll two dice** from your supply. Place both dice, according to their result, on the spaces of the assembly line. **Each robot tile may hold any number of dice from any number of players.**

Occupy a free space at the edge of the assembly line and carry out the action

Then place one more die (without rolling it) on any free space at the edge of the assembly line.

Immediately carry out the action shown on this space, if possible. **The actions for the spaces at the edge of the line are described at the end of these game instructions.** If it is not possible to carry out the action of the chosen space, the action is omitted. Nevertheless, the die you have placed there should be left where it is.



Special case: If you have no dice left in your supply, remove dice from the assembly line – as an exception – and use these.

The assembly line is moving



Now end your turn by revealing the top robot tile from the stack and **shoving** it from the back **onto the assembly line**, thereby moving all robot tiles on the assembly line one space forward. The tile in front falls off the line and the dice deposited on it tumble down onto the table. Add up the **results of your own dice**.

Win a robot tile

If your dice that rolled off the line show the **highest total**, you win the robot tile that just slid off the line. Put it face up in front of you. **Tie:** If several players have the (same) highest result or if a robot tile leaves the line without any die, nobody gets this robot tile. You „store“ it next to the assembly line. The next player to win a robot tile additionally obtains all robot tiles that have been „stored“ next to the assembly line.

All players take their dice that rolled off the assembly line back into their supply. Then it's the next player's turn.

End of work

When the stack of robot tiles has been used up, you end your game turn with the **end-of-work tile**:

- First, **you move all dice** (of all players) from the **edge of the line** onto the adjacent robot tiles on the assembly line.
- Then **you shove the end-of-work tile** from the back onto the assembly line and move it forward, space by space.
- Each individual robot tile that leaves the assembly line in this process goes to the player whose dice **from this tile** show the highest total. In case of a tie, proceed as described above.
- If there is a tie regarding the final robot tile, nobody wins this tile.

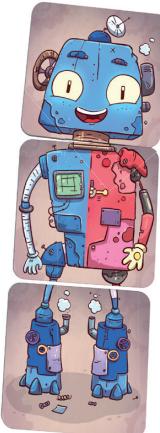


END OF THE GAME

The game ends after the **end-of-work phase**. Now you may assemble the robot parts you have collected – preferably parts of the same color. If you have parts that show two colors, you may choose which of the two colors this part should belong to.

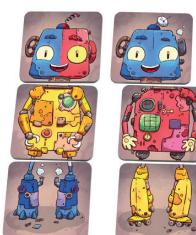
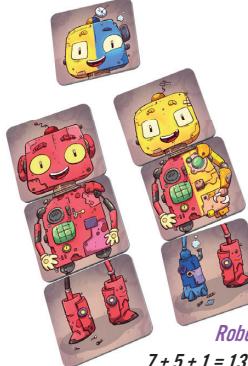
Tally your points as follows:

Every complete **single-color robot** gives you **7 robot points**.
Every complete **multi-color robot** gives you **5 robot points**.
Every individual robot tile that has not become part of a complete robot gives you **1 robot point**.



This is a „single-color“ blue robot, since you choose the color **BLUE** for the two-color torso, of course.

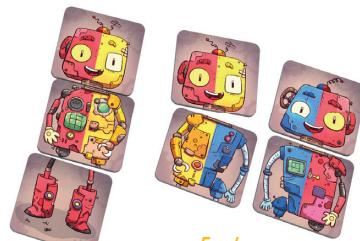
If you score more robot points than the other players, you win the game. In case of a tie, the tied player who has collected more robot tiles wins. There can be several winners.



Barbara:
 $5 + 5 + 3 = 13$ robot points



Robert:
 $7 + 5 + 1 = 13$ robot points



Frank:
 $7 + 4 = 11$ robot points

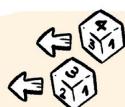
Barbara and Robert have the same number of points; Barbara wins since she has more robot tiles.

THE SPACES - ACTIONS AT THE EDGE OF THE LINE:



Shove twice:

You end your game turn by shoving **two** robot tiles onto the assembly line, one after another. The two robot tiles falling off the assembly line in this process are awarded INDIVIDUALLY (independently from one another), each of them in the way described in the section „Win a robot tile.“



Move 2 of your dice back:

Move two of your dice (showing **different** numbers) one space each against the running direction of the assembly line.



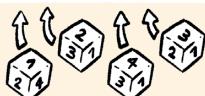
1 additional die of yours:

Roll another die from your supply and place it on the assembly line space that matches the result. **If your supply is depleted, this action is omitted.**



All of your opponents' dice show a „1“:

The other players must turn their dice rolling off the assembly line at the end of your current game turn in such a way that the „1“ is facing up.



Clean up your own dice:

Move all your dice from the edge of the assembly line onto the adjacent robot tiles on the assembly line.



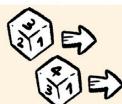
Carry out an occupied space again:

Carry out the action of an **occupied** space of your choice at the edge of the assembly line.



Add another die to space 5:

Take another die from your supply and **add** it to space 5 of the assembly line. If space 5 of the line is **empty**, you carry out **no action**. **If your supply is depleted, this action is omitted.**



Move 2 of your dice forward:

Move two of your dice (showing **different** numbers) one space each in the running direction of the line.



Move 1 die of an opponent back:

Move one die of another player one space against the running direction of the assembly line.



Move 1 die of an opponent forward:

Move one die of another player one space in the running direction of the assembly line. When moving dice, you may **never** move them off the line (neither in the front nor in the back).

Art.Nr.: 60 110 5130

Autor: Holger Schmidt

Illustration: Johannes Lott

Satz und Layout: Stephanie Geßler

English translation: Sybille & Bruce Whitehill

2019 Zoch Verlag

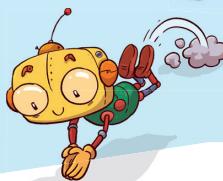
Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com





AUSSER RAND&BAND

Le jeu de dés à la chaîne
Un jeu de Holger Schmidt

Le robot Cyber D6 adore bricoler. Il vient d'ailleurs tout juste de démonter son vieux avion à réaction pour en faire une piscine géniale. Grâce à des turbines souterraines, il a transformé les bruits d'écoulements en un son de heavy metal.

Mais Cyber D6 a oublié un détail : même avec des brassards en métal très chics, nager seul est des plus ennuyeux. Il a donc décidé de faire de son plongeoir un tapis roulant. C'est là qu'il fabriquera ses compagnons de baignade. Dommage que ses nouveaux camarades en métal ne soient pas déjà montés, prêts à plonger tout de suite dans la graisse toute fraîche. Il manque parfois un boulon aux têtes. Et un tronc tout seul avec deux jambes désordonnées qui battent le crawl dans tous les sens n'est pas prêt de boire un cocktail rafraîchissant au bar de la piscine.

À vous d'aider Cyber D6 en reconstituant le maximum de nouveaux amis avec les pièces détachées obtenues aux dés. Peut-être vous construira-t-il une super piscine pour vous remercier...



BUT DU JEU

Placez vos dés sur les tuiles Robot que vous faites avancer sur la chaîne. Dès qu'une tuile tombe du tapis, elle fait rouler les dés qui se trouvaient dessus. Celui d'entre vous qui obtient le résultat le plus élevé gagne la tuile Robot fabriquée. Le vainqueur sera le joueur qui aura reconstitué le plus de robots, de préférence unicolores, avec les pièces détachées.

CONTENU



MISE EN PLACE

- Assemblez la chaîne de montage et disposez-la au milieu de la table.
- Placez 5 tuiles Robot (tirées au hasard) les unes derrière les autres sur le tapis de la chaîne, face visible.
- Mélangez les tuiles Robot restantes et empilez-les, face cachée, sur la tuile Fin de journée, au pied du début de la chaîne.
- Constituez chacun une réserve de 10 dés de la couleur choisie devant vous.



Les emplacements des tuiles sont numérotés sur le côté de la chaîne de montage. Un dé indiquant « 3 », par exemple, doit être placé sur la tuile Robot actuellement sur l'emplacement 3.

- Avant le début du jeu, chaque joueur lance 2 de ses dés et place chacun d'eux sur la tuile du tapis correspondant au résultat obtenu.
- Celui d'entre vous qui a obtenu le plus petit total aux dés entame la partie. En cas d'égalité, le plus jeune commence.
- Vous jouez à tour de rôle.

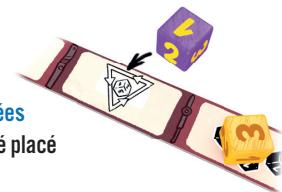
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Placez 2 dés sur le tapis

Quand vient votre tour, lancez 2 dés de votre réserve. Placez chacun d'eux sur le tapis, sur la tuile correspondant au résultat obtenu. Il peut y avoir autant de dés, appartenant à autant de joueurs que l'on veut, sur une tuile Robot.

Occupez une case libre au bord du tapis et effectuez l'action

Placez ensuite un 3^e dé (sans le lancer) sur une case libre de votre choix, sur le bord du tapis. Effectuez immédiatement l'action qu'elle indique, si possible. Les actions de ces cases sont détaillées en fin de notice. S'il est impossible d'effectuer l'action de la case choisie, elle est ignorée. Mais le dé placé reste là où il est.



Cas particulier : Si votre réserve de dés est épuisée, prenez exceptionnellement ceux déjà placés sur le tapis.

Faites avancer le tapis



Pour terminer, retournez la première tuile Robot de la pile et insérez-la au début du tapis. Toutes les tuiles Robot sur le tapis sont ainsi poussées d'un emplacement vers l'avant. La tuile à l'avant est éjectée du tapis, faisant rouler les dés qui étaient posés dessus. Faites alors la somme de la valeur de vos dés tombés.

Gagnez la tuile Robot

Si vous avez obtenu le résultat le plus élevé avec vos dés, vous gagnez la tuile Robot qui vient d'être éjectée et la gardez devant vous.

Égalité : En cas d'égalité ou si une tuile Robot est éjectée du tapis sans dé, personne ne gagne la tuile. Elle est stockée à côté de la chaîne de montage. Le prochain joueur qui gagnera une tuile Robot remportera en plus toutes les tuiles stockées à côté de la chaîne.

Remettez chacun vos dés tombés du tapis dans votre réserve. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de journée

Si la pile de tuiles Robot est épuisée, terminez votre tour avec la tuile Fin de journée :

- Commencez par pousser tous les dés (de tous les joueurs) du bord du tapis sur la tuile Robot en face d'eux.
- Insérez ensuite la tuile Fin de journée au début du tapis et poussez-la vers l'avant, 1 case après l'autre.
- Chaque tuile Robot ainsi éjectée est gagnée par le joueur qui obtient à chaque fois le résultat le plus élevé avec les dés placés sur cette tuile. En cas d'égalité, procédez comme expliqué précédemment.
- En cas d'égalité pour la dernière tuile du tapis, personne ne la gagne.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après la fin de la journée. Chacun peut alors construire ses robots, de préférence unicolores.

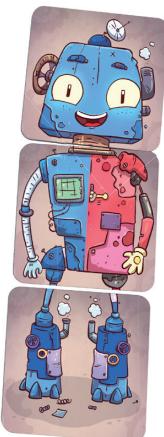
Pour les pièces bicolores, chaque joueur a le choix entre les deux couleurs.

Décompte des points :

Chaque robot complet unicolore rapporte **7 points**.

Chaque robot complet multicolore rapporte **5 points**.

Chaque pièce n'appartenant pas à un robot complet rapporte **1 point**.



Ce robot est bleu ; le joueur a bien sûr choisi que le tronc bicolore serait bleu.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui d'entre eux qui a récupéré le plus de tuiles gagne. Si plusieurs joueurs sont toujours ex æquo, il y a plusieurs vainqueurs.



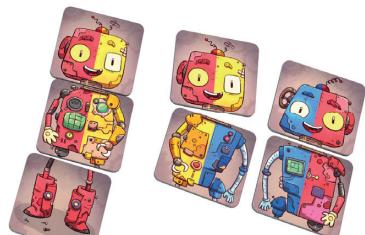
Robert :

$$7 + 5 + 1 = 13 \text{ points}$$



Barbara :

$$5 + 5 + 3 = 13 \text{ points}$$



Franck :

$$7 + 4 = 11 \text{ points}$$

Barbara l'emporte car elle possède plus de tuiles que Robert.



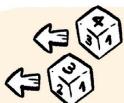
LES CASES (ACTION) AU BORD DU TAPIS :

Poussez 2x :



Pour terminer votre tour de jeu, insérez **2** tuiles l'une après l'autre au début du tapis, au lieu d'**1** seule.

Les deux tuiles Robot éjectées du tapis sont gagnées SÉPARÉMENT, l'une après l'autre (comme expliqué au chapitre « Gagnez la tuile Robot »).



Reculez 2 de vos dés :

Déplacez **2** de vos dés d'**1** tuile dans le sens inverse du tapis.



Ajoutez 1 dé supplémentaire :

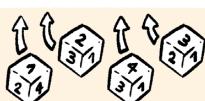
Lancez un dé supplémentaire de votre réserve et placez-le sur la tuile correspondante du tapis.

Si votre réserve est épuisée, ignorez cette action.



Tous les dés adverses valent 1 :

Vos adversaires doivent tourner tous les dés éventuellement tombés du tapis ce tour-ci sur la face « **1** ».



Libérez les cases de vos dés :

Poussez tous vos dés au bord du tapis sur la tuile Robot en face d'eux.



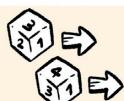
Effectuez 1 action une seconde fois :

Effectuez une nouvelle fois l'action d'une case au choix que vous occupez déjà.



Ajoutez 1 dé sur la tuile 5 :

Ajoutez **1** dé de votre réserve sur la tuile **5** du tapis. Si il n'y a aucune tuile sur cet emplacement, n'effectuez **aucune action**. **Si votre réserve est épuisée, ignorez cette action.**



Avancez 2 de vos dés :

Déplacez **2** de vos dés au choix d'**1** tuile dans le sens du tapis.



Reculez 1 dé adverse :

Déplacez **1** dé adverse d'**1** tuile dans le sens inverse du tapis.



Avancez 1 dé adverse :

Déplacez **1** dé adverse d'**1** tuile dans le sens du tapis.

Un dé ne peut **jamais** être avancé ou reculé hors du tapis.

Art.Nr. : 60 110 5130

Auteur : Holger Schmidt

Illustration : Johannes Lott

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Eric Bouret

2019 Zoch Verlag

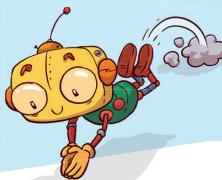
Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com





AUSSEN RAND&BAND

Bulloni, dadi e robot a volontà
Un gioco di Holger Schmidt



Il robot Olybipp 13K sa costruire di tutto con viti e bulloni! Infatti, ha appena trasformato un vecchio aereo a reazione in una fantastica piscina. Altoparlanti a turbina modificano i rumori di scolo trasformandoli in una furiosa musica Heavy Metal.

Ma Olybipp 13K sembra essersi dimenticato di un dettaglio: nuotare da solo, seppure con i migliori braccioli di metallo, è noioso-simmo. Ecco quindi che sostituisce qualche vite all'asse del trampolino, per ottenere una catena di montaggio. D'ora in poi produrrà proprio qui i suoi nuovi compagni di gioco. Peccato però che questi non escano già fatti e finiti dalla buffa fabbrica. Infatti, non sono ancora pronti a tuffarsi nel fresco olio lubrificante. C'è chi è rimasto un po' svitato e chi passeggià con torso allentato e gambe mulinanti! Ancora non ce la fanno a sorseggiare drink d'acqua di raffreddamento al bar della piscina.

Potete dare una mano a Olybipp 13K?



OBIETTIVO

Dovete disporre i vostri dadi sulle tessere robot che la catena di montaggio sta trasportando. Quando una tessera cade dal nastro, porta con sé i dadi appoggiati sopra, facendo ruzzolare anch'essi dal nastro. Il giocatore che con i dadi ottiene il risultato più alto, riceve la tessera robot. Vince il giocatore che con questi pezzi singoli riesce a costruire il maggior numero di robot, i più possibili composti di un solo colore.

MATERIALE



PREPARAZIONE

- Installate la **catena di montaggio**. Disponetela al centro del tavolo.
- Sistemate **cinque tessere robot** (tirate a caso) una in fila all'altra e a faccia in su sul nastro trasportatore.
- **Mescolate e impilate a faccia in giù** le restanti **tessere robot**, posandole sulla **tessera dopolavoro** dietro la catena di montaggio.
- Ogni giocatore, come **provvista**, dispone davanti a sé **10 dadi del suo colore**.



I numeri dei campi si trovano sulla parte esterna della catena di montaggio. Un dado con cui hai ottenuto per esempio un 3, va disposto sulla tessera robot che si trova sopra al campo numero 3.

- Prima di cominciare il gioco, ogni giocatore tira 2 dadi e li dispone sulla catena di montaggio, sui campi corrispondenti al loro risultato.
- Il giocatore che con i dadi ottiene il risultato complessivo più basso **comincia il gioco**. Se diversi giocatori hanno ottenuto il risultato più basso (identico), comincia il più giovane di loro.
- Si gioca a turni e in cerchio.

SVOLGIMENTO

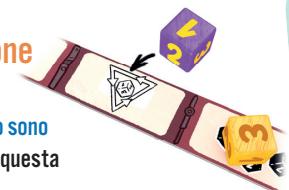
Disporre due dadi sul nastro

Quando sei di turno, **dovvi** prendere **due dadi** dalle tue provviste e **tirarli**. Disponi entrambi i dadi conformemente ai loro risultati sui campi della catena di montaggio. **Su ogni tessera robot possono trovarsi una quantità illimitata di dadi, di un numero illimitato di giocatori.**

Occupare un campo libero sul bordo del nastro ed eseguire un'azione

Disponi un altro dado (senza tirarlo) su un campo libero a scelta sul bordo del nastro. Esegui immediatamente l'azione di questo campo, se ti è possibile. **Le azioni dei campi sul bordo del nastro sono descritte alla fine di queste regole del gioco.** Se non è possibile eseguire l'azione del campo scelto, questa scade. Il dado che hai posato sul campo vi rimane.

Eccezione: se le tue provviste di dadi sono esaurite, devi utilizzare eccezionalmente dei dadi che prendi dalla catena di montaggio.



Il nastro trasportatore si muove



Termina ora il tuo turno alzando la prima tessera robot in cima alla pila e **inserendola** in fondo al **nastro trasportatore**. Di conseguenza, tutte le tessere robot sulla catena di montaggio saranno spinte avanti di un campo. La tessera robot che si trova in testa cade dal nastro. Di conseguenza i dadi che vi si trovano sopra ruzzolano sul tavolo. Ogni giocatore deve sommare i risultati dei propri dadi.

Vincere tessere robot

Se i tuoi dadi caduti dal nastro hanno ottenuto il **risultato complessivo più alto**, vinci la parte di robot appena caduta dal nastro e la devi disporre a faccia in su davanti a te.

Pareggio: se diversi giocatori hanno ottenuto il (medesimo) risultato vincente, o se una tessera robot cade dal nastro in assenza di dadi, nessuno vince la tessera. Questa va “depositata” accanto al nastro trasportatore. Il prossimo giocatore che vince una tessera robot riceve tutte le tessere “depositate” accanto al nastro.

Tutti i giocatori riprendono i propri dadi che sono caduti dalla catena di montaggio. A questo punto è di turno il prossimo giocatore.

Dopolavoro

Se la pila di tessere robot è esaurita, devi terminare il tuo turno con la tessera **dopolavoro**:

- Innanzitutto **devi spostare tutti i dadi** (di tutti i giocatori) **dal bordo del nastro** sulle tessere robot che si trovano in posizione corrispondente sul nastro.
- In seguito **devi inserire la tessera dopolavoro** in fondo al nastro trasportatore e spingerla avanti un campo alla volta.
- Ogni singola tessera robot che in questo processo cade dal nastro, andrà al giocatore i cui dadi, cadendo dalla tessera, raggiungono il valore complessivo più alto. In caso di pareggio, giocate come descritto sopra.
- Se si crea un pareggio con l'ultima tessera robot, nessuno la vince.



FINE DEL GIOCO

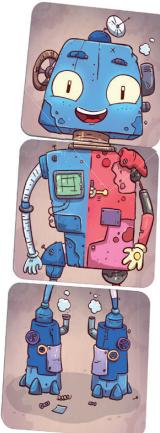
Il gioco finisce con il dopolavoro. A questo punto puoi montare le parti di robot che hai raccolto, se possibile mantenendo lo stesso colore per tutto il robot. Nel caso delle parti costituite da due colori diversi, puoi scegliere quale dei due colori considerare per questo pezzo.

Somma i punti in questo modo:

Per ogni robot completo di un solo colore ricevi 7 punti robot.

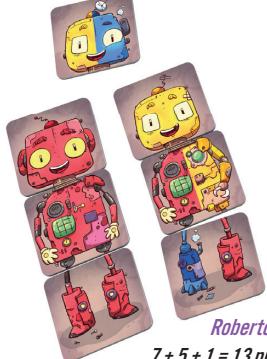
Per ogni robot completo di diversi colori ricevi 5 punti robot.

Per ogni singola tessera robot che non fa parte di un robot completo, ricevi 1 punto robot.



Questo è un robot di "colore unico" blu, poiché per il torso, costituito da due colori, naturalmente scegli il colore BLU.

Vinci se ottieni più punti robot dei tuoi compagni di gioco. In caso di pareggio, tra i giocatori pareggiati, vince chi ha raccolto più tessere robot. Può esserci più di un vincitore.



Roberto:
 $7 + 5 + 1 = 13$ punti robot



Barbara:
 $5 + 5 + 3 = 13$ punti robot



Franco:
 $7 + 4 = 11$ punti robot

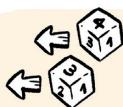
Barbara vince perché possiede più tessere robot di Roberto, che tuttavia ha ottenuto la stessa quantità di punti.

I CAMPI - AZIONI SUL BORDO DEL NASTRO:

Aggiungere 2 tessere:

Finisci il tuo turno immettendo, una dopo l'altra, due tessere robot nel nastro trasportatore.

Le due tessere robot che di conseguenza cadono dal nastro saranno assegnate SINGOLARMENTE (indipendentemente l'una dall'altra, e come descritto nel capitolo "Vincere tessere robot").



Retrocedere con 2 dadi propri:

Tra i tuoi dadi, sceglie 2 diversi da spostare ciascuno di un campo nel senso opposto alla direzione di marcia del nastro.



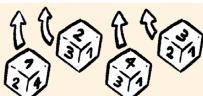
Aggiungere 1 dado supplementare proprio:

Prendi un dado supplementare dalle tue scorte, tiralo, e disponilo sul campo del nastro trasportatore corrispondente al suo risultato. **Se le tue scorte sono esaurite, questa azione non ha luogo.**



Tutti i dadi avversari ottengono 1:

Alla fine del tuo turno, i tuoi compagni di gioco devono girare tutti i loro dadi caduti dal nastro, affinché mostrino il risultato 1.



Riordinare i propri dadi:

Sposta tutti i tuoi dadi dal bordo del nastro sulle tessere robot che si trovano nella posizione corrispondente sul nastro trasportatore.



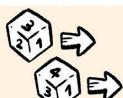
Eseguire nuovamente l'azione di un campo occupato:

Esegui l'azione di un campo a tua scelta già occupato che si trova sul bordo del nastro.



Aggiungere un dado sul campo 5:

Prendi un dado supplementare dalle tue scorte e aggiungilo sul campo 5 del nastro trasportatore. Se il campo 5 del nastro è vuoto, non eseguire nessuna azione. **Se le tue scorte sono esaurite, questa azione non ha luogo.**



Avanzare con 2 dadi propri:

Tra i tuoi dadi, sceglie due diversi e spostali di un campo ciascuno nella direzione di marcia del nastro.



Fare retrocedere 1 dado avversario:

Sposta un dado avversario di un campo nel senso opposto alla direzione di marcia del nastro.



Fare avanzare 1 dado avversario:

Sposta un dado avversario di un campo nella direzione di marcia del nastro.

Spostando i dadi non puoi mai farli cadere dal nastro trasportatore (né davanti, né dietro).

Art.Nr.: 60 110 5130
Autore: Holger Schmidt
Illustrazioni: Johannes Lott
Gabbia: Stephanie Geßler
Traduzione: Sara Pirovino

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

