

VOLT-TRAININGSREGEL

Willkommen zur ultimativen Robot Fighting Experience!
Hier prallen mechanische Gladiatoren in epischen Kämpfen aufeinander. Könnt ihr der puren Kraft der Metallkolosse und ihrem zerstörerischen Laserfeuer widerstehen?

Habt ihr das Zeug zum Operator?
Seid ihr bereit für die Robot Fighting League (RFL)?
Dann lasst das Training beginnen!

SPIELMATERIAL

Drückt vor dem ersten Spiel alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen. Legt den Schachtelboden in die Mitte der Spielfläche. Jeder Operator (Spieler) setzt sich an eine Schachtelseite.

MATERIAL EINES OPERATORS

Jeder Operator wählt eine Farbe und den zugehörigen Robot und nimmt sich die folgenden Teile:

- ◆ **RUNDENÜBERSICHTSKARTE** (weiße Rückseite)
- ◆ **ROBOT-KARTE** (weiße Rückseite) und passender **ROBOT**



- ◆ **MONITOR**
- ◆ **SICHTSCHUTZ**
- ◆ **CONTROLLER**
- ◆ **WÜRFEL**
 - 2x rot
 - 2x blau



NICHT BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

Das folgende Spielmaterial kommt im Training nicht zum Einsatz. Lasst es in der Schachtel oder legt es beiseite:

- ◆ **ALLES NICHT BENUTZTE OPERATOR-MATERIAL**
- ◆ **ALLE KARTEN**, die **keine** weiße Rückseite haben

- ◆ **SPIELBRETT C/D**
- ◆ **MINENMARKER** in allen Farben



ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Haltet das folgende Spielmaterial bereit:

- ◆ **STARTNUMMERN**
Legt eine Startnummer pro Spieler bereit (z. B. bei 3 Spielern die Startnummern 1 bis 3).
- ◆ **SIEGPUNKTMARKER**
Eine Seite zeigt eine Zahl von 1 bis 6. Diese bestimmt, wo der Marker im Spiel platziert wird. Jeder Siegpunktmarker ist 1 Siegpunkt wert.
- ◆ **SCHADENSMARKER**
Jeder Schadensmarker steht für 1 Schadenspunkt.
- ◆ **ARENAPFOSTEN**
- ◆ **SPIELBRETT A/B**



Die Arena wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Legt für dieses Trainingspiel das Twin Cities-Spielbrett (mit einem **A** in zwei Ecken) auf den Schachteinsatz.
2. Faltet die 4 Arenapfosten. Beginnt damit, das Mittelteil nach unten zu klappen.



3. Steck die 4 Arenapfosten in die Ecken zwischen Schachtelboden und Schachteinsatz.

SPIELAUFBAU

Rund um die Arena verläuft eine **WAND** (Schachtel und Plastik-ecken des Schachteileinsatzes).

Die Arena besteht aus **FELDERN**. Ein Robot steht immer auf genau einem Feld (selbst wenn Teile von ihm auf andere Felder ragen). Auf jedem Feld kann immer nur ein Robot stehen.

SPIELBRETT

STARTFELD

Robots starten auf einem Startfeld ihrer Arenaseite.

GRUBE

Robots stürzen in Gruben und werden zerstört.

SIEGPUNKTFELD

SP-Marker werden nach dem Aufdecken auf das SP-Feld mit der gleichen Zahl gelegt.

WERKSTATT

Die Werkstatt hat im Training noch keine Funktion.

ARENAPFOSTEN

Später nimmt sich jeder Operator eine Startnummer von einem der Arenapfosten.

VORRAT

SIEGPUNKTMARKER

Die SP-Marker werden mit der Sternseite nach oben gemischt.

SCHADENSMARKER

STARTNUMMER

Ziehe eine zufällige Startnummer und lege sie auf deinen Monitor.

SPIELERBEREICH

ROBOTKARTE + ROBOT

MONITOR

Der Monitor ist die Statusanzeige deines Robots: Deine Startnummer, dein Schaden und deine Siegpunkte liegen darauf.

SICHTSCHUTZ

Platziere deinen Sichtschutz so, dass dein Controller von den anderen nicht gesehen wird.

CONTROLLER

Dein Controller liegt immer **parallel zu deiner Seite der Arena**, dabei zeigt er von links nach rechts: I > II > III. Hier programmierst du deinen Robot.

WÜRFEL

TRAININGSZIEL

Sammele als Erster 3 Siegpunkte (SP). Du kannst Siegpunkte am Ende jeder Runde auf Zielfeldern einsammeln oder du bekommst sie, wenn du andere Robots zerstörst (z. B. indem du sie in eine Grube stößt).

RUNDENABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen.

PHASE 0: VORBEREITEN

Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- ◆ **1 Siegpunktmarker platzieren:** Ein Operator zieht 1 zufälligen SP-Marker und legt ihn mit der Zahl nach oben auf das Zielfeld mit der gleichen Zahl. Falls schon 3 SP-Marker in der Arena liegen, wird kein neuer SP-Marker gezogen.
- ◆ **Schadensmarker von zerstörten Robots ablegen:** Jeder Operator eines zerstörten Robots legt **alle** Schadensmarker seines Robots zurück in den Vorrat.
- ◆ **Robots außerhalb der Arena neustarten:** Alle Robots, die gerade nicht in der Arena sind, werden von ihrem Operator auf eines ihrer Startfelder gesetzt (beginnend beim Robot mit Startnummer 1).
- ◆ **Startnummern zurücklegen:** Legt die Startnummern zurück auf die Arenapfosten. Legt sie mit der Zahl nach oben auf beliebige, unterschiedliche Arenapfosten.
- ◆ **Sichtschutz aufstellen:** Jeder Operator stellt seinen Sichtschutz vor seinem Controller auf.



PHASE 1: PROGRAMMIEREN

WÜRFEL PLATZIEREN

Auf „Los!“ beginnt jeder Operator gleichzeitig mit dem Programmieren seinen Robots.

STEUERKREUZ

Ein Controller hat 3 Steuerkreuze.



blau nicht-blau

Jedes Steuerkreuz zeigt in der Mitte eine Zahl (I, II, III), um die 8 Tasten angeordnet sind.

Die Tasten stehen für die Richtungen, in die dein Robot sich bewegen oder feuern kann. Er kann in alle Richtungen feuern, aber sich nur in Richtung der blauen Tasten bewegen (senkrecht oder waagerecht).

Lege 1 Würfel auf jedes Steuerkreuz deines Controllers. Du hast 2 (Bewegung) und 2 (Feuern); pro Runde bleibt also immer ein Würfel übrig.

Würfelt eure Würfel nicht, sondern legt sie mit der gewünschten Seite nach oben!

Um Würfel richtig zu platzieren, lege sie einfach auf eine Taste der passenden Farbe. Beim Platzieren musst du dich für eine Zahl entscheiden, die für *Phase 2: Aktivieren* wichtig ist.

BLAUER WÜRFEL: BEWEGEN

Ein darf nur auf einer **blauen** Taste platziert werden. **Robots können sich nicht diagonal bewegen!**

Die gewählte Taste bestimmt, in welche Richtung sich dein Robot bewegt.

ROTER WÜRFEL: FEUERN

Ein darf auf **allen** Tasten platziert werden. Die gewählte Taste bestimmt, in welche Richtung dein Robot feuert (Feuerlinie).

Hinweis: Die Ausrichtung deines Robots ist egal. Allein die Würfel auf dem Controller bestimmen die Richtung, in welche dein Robot sich bewegt oder feuert.

BEISPIEL – WÜRFEL PLATZIEREN

Dein Controller liegt parallel zu deiner Seite der Arena.



Dein Robot bewegt sich nach rechts.

Dein Robot feuert nach vorne links.

Dein Robot feuert nach hinten.

STARTNUMMER NEHMEN

Sobald du auf jedes Steuerkreuz 1 Würfel gelegt hast und mit der Programmierung zufrieden bist, nimmst du dir 1 Startnummer von einem beliebigen Arenapfosten und legst sie mit der Zahl nach oben auf deinen Monitor. (Die Startnummer bestimmt die Aktivierungsreihenfolge bei Gleichständen.) Nachdem du eine Startnummer genommen hast, darfst du keinen Würfel mehr verändern. Sobald jeder Operator eine Startnummer genommen hat, legt jeder seinen Sichtschutz beiseite und ihr beginnt *Phase 2: Aktivieren*.



PHASE 2: AKTIVIEREN

AUF PROGRAMMIERFEHLER PRÜFEN

Falls Würfel falsch platziert wurden – z. B. mehrere Würfel auf einem Steuerkreuz, ein auf einer Taste, die nicht-blau ist, oder ein Würfel, der zwischen Tasten liegt – werden **alle** Würfel auf diesem Steuerkreuz entfernt. Falls auf einem Steuerkreuz kein Würfel liegt, macht der Robot für dieses Steuerkreuz nichts.

WÜRFEL AKTIVIEREN

Jeder Würfel auf einem Steuerkreuz steht für eine Aktion, die jetzt ausgeführt wird. Zuerst aktiviert jeder Operator seinen Würfel auf Steuerkreuz I, dann jeder seinen Würfel auf Steuerkreuz II und schließlich jeder seinen Würfel auf Steuerkreuz III. Nachdem alle Würfel auf allen Steuerkreuzen aktiviert worden sind, geht es weiter mit *Phase 3: Auslösen*.

WÜRFELREIHENFOLGE

Aktiviert die Würfel jedes Operators auf dem gleichen Steuerkreuz (I, II, III) in dieser Reihenfolge:

-  **Würfelzahl:** Aktiviert den Würfel mit der kleinsten Zahl (1) zuerst und dann weiter aufsteigend bis zur größten Zahl (6).
-  **Würfelfarbe:** Falls mehrere Würfel die gleiche Zahl zeigen, aktiviert  mit dieser Zahl vor  der gleichen Zahl.
-  **Startnummer:** Falls mehrere Würfel die gleiche Zahl und Farbe haben, aktiviert diese Würfel nach aufsteigenden Startnummern (1 bis 4).

Achtung: Du musst jeden Würfel aktivieren, auch wenn du dir damit selbst schadest!

Um zu zeigen, dass ein Würfel bereits aktiviert wurde, schiebe ihn vom Controller.

BEISPIEL – WÜRFELREIHENFOLGE

Zuerst schaut sich jeder Operator Steuerkreuz I an:



- Die  des roten Operators ist die kleinste Zahl, also aktiviert er seinen Würfel zuerst.
- Sowohl der grüne Operator als auch die gelbe Operatorin haben eine . Die Startnummer von Gelb (1) ist niedriger als die von Grün (3), also aktiviert Gelb ihren Würfel als Zweites.
- Grün aktiviert seinen Würfel als Letzter.

Es geht weiter mit den Würfeln auf Steuerkreuz II.

EINEN BLAUEN WÜRFEL AKTIVIEREN:



- Dein Robot **bewegt sich entsprechend der Zahl des Würfels** 1 bis 6 Felder in die Richtung der gewählten Taste.
- Falls dein Robot sich auf ein Feld mit SP-Marker bewegt, verschiebt er diesen nicht und sammelt ihn nicht ein. SP-Marker werden erst in *Phase 3: Auslösen* eingesammelt!
- Falls dein Robot sich auf ein Feld mit einem anderen Robot bewegt, **stößt er diesen Robot ein Feld in Bewegungsrichtung** weiter. Bewegt sich dieser Robot dabei auf das Feld eines weiteren Robots wird dieser ebenfalls weiter gestoßen.
- Falls dein Robot oder ein gestoßener Robot vor einer Wand steht, endet die Bewegung deines Robots und aller gestoßenen Robots.
- Falls dein Robot einen anderen Robot in eine Grube stößt, wird dieser Robot zerstört und aus der Arena entfernt. Hierfür erhältst du 1 SP-Marker vom Vorrat und legst ihn auf deinen Monitor.
- Falls dein Robot sich selbst auf eine Grube bewegt, wird er ebenfalls zerstört, aber niemand bekommt dafür 1 SP.



EINEN ROTEN WÜRFEL AKTIVIEREN:



- Laser **treffen den ersten Robot oder die erste Wand in Feuerlinie**. Laser dringen nicht durch Robots oder Wände. Laser werden nicht durch Gruben oder Siegpunkte gestoppt.
 - Ein Treffer fügt 1 Schaden zu. Falls dein Laser einen Robot trifft, legt dessen Operator 1 Schadensmarker vom Vorrat auf seinen Monitor.
- Falls der Robot dadurch seinen 3. Schadensmarker erhält, ist er zerstört und wird aus der Arena entfernt. Hierfür erhältst du einen SP-Marker aus dem Vorrat und legst ihn auf deinen Monitor.



Achtung: Laser haben eine unendliche Reichweite. Die Würfelzahl bestimmt bei  nur die Würfelreihenfolge.

BEISPIEL – WÜRFEL AKTIVIEREN

Beide Operators haben eine 2 auf Steuerkreuz I.



- Die  wird zuerst aktiviert (blau vor rot): Der grüne Robot bewegt sich 2 Felder.
- Die  wird aktiviert: Der gelbe Robot feuert und trifft den grünen Robot.
- Der Treffer fügt dem grünen Robot 1 Schaden zu. Perfekt!

PHASE 3: AUSLÖSEN

Die Robots aktivieren die Felder, auf denen sie stehen, in Reihenfolge ihrer Startnummern (1–4). Fürs Training bedeutet das: Falls dein Robot sich auf einem SP-Feld mit SP-Marker befindet, nimmst du diesen SP-Marker und legst ihn auf deinen Monitor. Falls auf dem Feld mehrere SP-Marker liegen, nimmst du sie alle.

Es folgt die nächste Runde.



ENDE DES TRAININGS UND SIEG

Das Training endet sofort, wenn ein Operator seinen dritten SP erhält. Dieser Operator gewinnt das Training.

Jetzt seid ihr bereit für eine richtige Partie **VOLT!**

Lest das **RFL-HANDBUCH** und erfahrt, wie es weitergeht.