

CHIP-CHIP

HURRA

Das rasante Robby-Spiel
für 2 - 4 Spieler
von 6-88 Jahren
von Klaus Teuber

Spielidee

Der geniale Professor Rastlos hat eine neue Erfindung gemacht. Er hat aus alten Teilen einen kleinen Roboter gebaut, der ihm in Zukunft die Hausarbeit abnehmen soll. Und damit dieser kleine Robby nicht alleine bleiben muss, hat er in seiner Werkstatt gleich eine ganze Reihe von diesen Robbys montiert. Damit die Robbys wissen, was sie tun sollen, muss er sie nun nur noch mit den notwendigen Chips füttern. Da jeder Robby als Erster ein ganz schlauer Robby sein möchte, gibt es dabei natürlich ein großes Gerangel.

Wenn ein Robby mit einem Chip gefüttert wird, bekommt er neue Energie und wird klüger. Wer zuerst alle seine Robbys mit vier Chips versorgt hat, gewinnt.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
(Professor Rastlos' Werkstatt)
- 8 Robbys (je 2 in 4 Farben)
- 8 Würfel (die die Energie anzeigen)
- 1 Professor (als Chip-Katapult)
- 32 Chips (für die Robbys)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält zwei Robbys einer Farbe. Außerdem erhält jeder noch die Würfel in der Farbe seiner Robbys. Bei weniger als vier Spielern bleiben die übrigen Robbys und Würfel in der Schachtel.

Der Spielplan, der Professor Rastlos' Werkstatt zeigt, wird in das Unterteil der Schachtel eingelegt (wie auf dem Foto unten zu sehen ist).

Der jüngste Spieler beginnt und legt einen Würfel auf ein Feld der Werkstatt.

Der Würfel muss so gelegt werden, dass der Wert "Drei" oben liegt. Danach setzt der linke Nachbar ebenfalls einen Würfel auf ein anderes, freies Feld mit der "Drei" nach oben. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Hat jeder einen Würfel eingesetzt, setzt jeder Spieler reihum noch seinen zweiten Würfel auf ein freies Feld - immer mit der "Drei" nach oben. Seine beiden Würfel sollte man am besten nicht zu nah beieinander einsetzen.

Danach steckt jeder Spieler in jeden seiner Robbys einen Chip - hinten in einen der Schlitze.

Anschließend setzen die Spieler ihre Robbys in die Werkstatt. Dazu wird jeder Robby über einen Würfel derselben Farbe gestülpt.

Die übrigen Chips werden neben der Werkstatt bereitgelegt.

Nun erhält noch der jüngste Spieler den Professor und beginnt mit der Chip-Fütterung. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

1. Professor Rastlos schleudert einen Chip

Wer an der Reihe ist, nimmt den Professor und richtet ihn an beliebiger Stelle seiner Werkstattseite aus. Die Füße zeigen dabei zur Werkstatt. Der Abstand zur Werkstatt muss ungefähr 10 cm betragen (etwa eine Handbreite).

Dann nimmt der Spieler einen Chip und legt ihn auf das Gesicht des Professors (in den Kreis). Mit einem Finger tippt er auf die Füße des Professors und schleudert so den Chip auf ein Feld der Werkstatt. Dabei sollte er auf ein Feld zielen, das sich in der Nähe eines seiner Robbys befindet.

Landet der Chip nicht gleich auf einem Feld der Werkstatt, ist das nicht so schlimm. Jeder Spieler hat drei Versuche.

Der Chip muss aber immer eindeutig einem Feld zugeordnet werden können. Das heißt, er muss mit mindestens einer Kante ein Feld berühren. Bleibt er genau zwischen zwei Feldern auf einer Trennleiste liegen, ohne ein Feld zu berühren, muss der Fütterungsversuch wiederholt werden.

Ist der Chip aber richtig in einem Feld gelandet, gilt dieses Feld. Der Spieler darf die Fütterung nicht wiederholen, auch wenn das Feld für seine Robbys nicht so günstig ist.

Chip-Fütterung missglückt

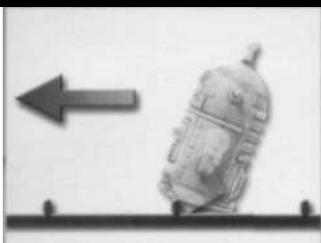
Wenn es einem Spieler nicht gelingt, den Chip nach drei Versuchen auf ein Feld zu schleudern, ist sofort der nächste Spieler mit Füttern an der Reihe.

Außerdem muss der Spieler von einem seiner Robbys einen Chip wieder entfernen und zum Vorrat zurücklegen. Haben seine Robbys gar keine Chips mehr, braucht er keinen Chip abzugeben. Auch von einem Robby, der schon alle 4 Chips hat, muss man nichts abgeben.

2. Die Robbys werden gezogen

Nachdem der Spieler den Chip erfolgreich auf ein Feld geschleudert hat, darf jeder Spieler reihum einen seiner Robbys bewegen. Es beginnt der Spieler, der den Chip geschleudert hat.

Ein Robby wird bewegt, indem er in seiner Blickrichtung voran über die Trennleisten der Felder **geschoben** wird. Vor der Bewegung darf der Spieler den Robby drehen, um in die gewünschte Richtung zu ziehen.



Während der Bewegung verändert sich der Würfelwert. Der Robby darf während des Zuges aber nicht angehoben werden, um nachzuschauen, welchen Wert der Würfel zeigt.

Ein Robby darf beliebig viele freie Felder in gerader Richtung (nicht diagonal) gezogen werden. Abknicken in die nächste Zeile ist dabei nicht erlaubt. Andere Robbys und das Feld mit dem Chip bilden Hindernisse, auf die nicht gezogen werden darf.

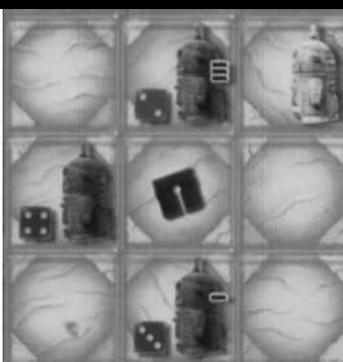
Die Spieler sollten ihre Robbys so ziehen, dass sie danach neben dem Feld mit dem Chip stehen. Falls ein solches Feld schon besetzt oder nicht erreichbar ist, kann man versuchen einem anderen Robby den Weg zu versperren oder seinen Robby für die nächste Fütterung in eine bessere Stellung zu bringen.

Wenn nach der Bewegung kein Robby neben dem Chip steht, darf jeder Spieler erneut einen seiner Robbys ziehen.

3. Wer bekommt den Chip?

Alle Spieler, die einen Robby auf einem Feld neben dem Chip stehen haben (aber nicht diagonal), haben nun die Chance den Chip zu bekommen. Hat ein Spieler seine beiden Robbys neben dem Chip-Feld stehen, so hat er zwei Chancen.

Nun machen die beteiligten Robbys einen Energievergleich: Dazu heben die Spieler ihre Robbys gleichzeitig an und sehen nach, welcher Würfelwert darunter angezeigt ist. Zu diesem Wert werden noch die Anzahl der Chips addiert, die der Robby schon in seinen Schlitzen hat. Zu Beginn hat jeder ja schon einen Chip erhalten. Der Robby mit dem besten Ergebnis (Würfel und Chips) gewinnt den Chip.



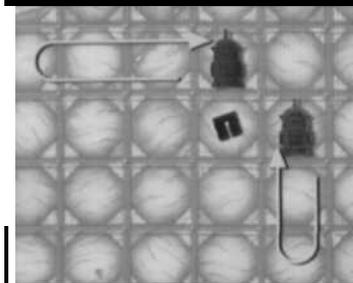
Beispiel: Am Energievergleich nehmen nur der blaue und die beiden roten Robbys teil, da sie seitlich neben dem Chip-Feld stehen. Der gelbe Robby steht diagonal daneben und macht daher nicht mit.

Nach dem Hochheben der Robbys hat der rote Robby links eine 4 (Würfel 4 und kein Chip), der blaue Robby hat eine 5 (Würfel 2 und 3 Chips) und der untere rote Robby hat auch eine 4 (Würfel 3 und 1 Chip). Es gewinnt der blaue Robby.

Der Spieler, dem der erfolgreiche Robby gehört, nimmt den Chip vom Feld und steckt ihn in einen der Schlitze dieses Robbys.

Haben zwei oder mehr Robbys das beste Ergebnis, so gibt es einen Energietest: Die Spieler der beteiligten Robbys lassen ihre Robbys über eine beliebige Anzahl freier Felder in gerader Richtung laufen. Am Ende ihrer Strecken werden die Robbys umgedreht, um wieder in Blickrichtung auf ihre Ausgangsfelder zurück zu kehren. Dort heben die Spieler ihre Robbys wieder an und vergleichen erneut die Würfelwerte plus den schon vorhandenen Chips. Gibt es immer noch einen Gleichstand, so wird der Test wiederholt.

So wird der Energietest durchgeführt.



Ein Energietest wird auch durchgeführt, wenn beide beteiligten Robbys von demselben Spieler stammen.

den, erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler den Professor und hat nun ebenfalls drei Fütterungsversuche.

Ein Robby hat vier Chips

Sobald ein Robby vier Chips in seinen Schlitzen hat, ist er mit Energie aufgeladen. Sein Besitzer nimmt diesen Robby aus der Werkstatt und stellt ihn vor sich auf.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der als Erster seine beiden Robbys mit jeweils vier Chips füttern konnte.

Variante mit jüngeren Kindern:

Wenn man mit jüngeren Kindern spielt, gilt: Bei missglückter Fütterung ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Das Kind muss aber keinen Chip von einem seiner Robbys entfernen. Außerdem kann man vereinbaren, dass jüngere Kinder jeweils fünf Fütterungsversuche haben.

Der Autor:

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum "Spiel des Jahres" gewählt. Viermal hat er den 1. Platz beim "Deutschen Spielepreis" gewonnen und zwei seiner Spiele wurden als bestes Kinderspiel ausgezeichnet. Mit seinen "Siedlern von Catan" ist ihm ein moderner Klassiker gelungen. Nach dem lustigen Schweinchenfüttern "Fette Bäuche" und seinem dreidimensionalen "Rabatz auf dem Riesenrad" ist dies nun sein drittes Spiel bei Klee.

Gestaltung, Grafik, Design:

Gabriela Hueck-Silveira, Andreas Klobler, Die Agentur

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

© 2001 KLEE-SPIELE GmbH • D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

