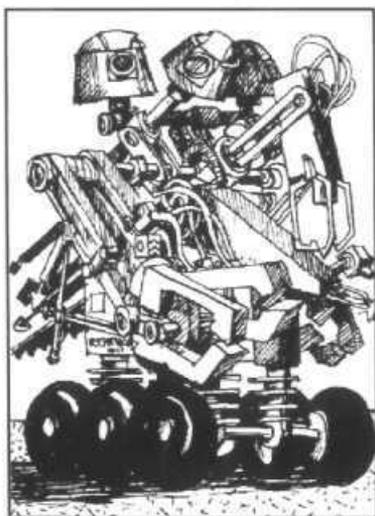
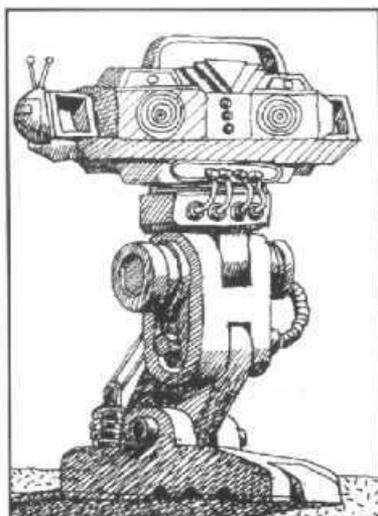
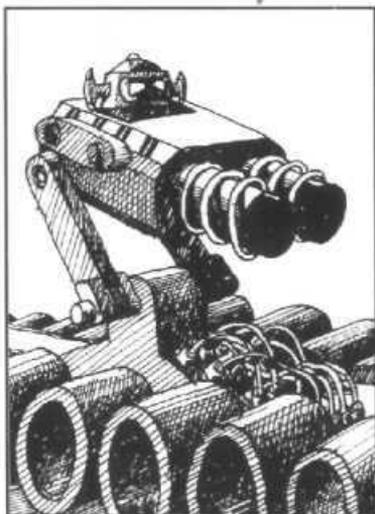
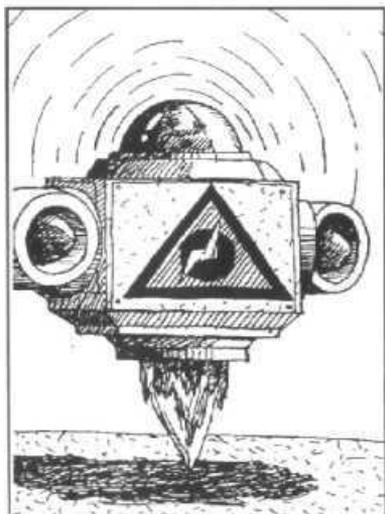


# DROIDS



SZENARIEN

## **SZENARIO 1 : DIE HERAUSFORDERUNG**

Sollte jemand wagen zu behaupten, Sie verstünden nichts von Robotern, und Ihr Roboter reiche nicht an eine Geschirrspülmaschine heran - dann fordern Sie ihn zu den folgenden Szenario heraus. Da gibt es keine leeren Worte: von allen Droids im Spiel wird nur ein einziger überleben - und das wird der Ihrige sein...

**Anzahl der Spieler:** von 2 bis 4, oder in Gruppen zu 2.

**Ziel des Spiels:** der letzte Spieler mit einem Roboter auf dem Spielfeld sein.

### **Vorbereitung des Spiels**

Die Droids der Spieler werden auf den jeweils farblich passenden Kreisfeldern plziert (wobei der grüne Kreis für den grauen Droid bestimmt ist). Anschließend plziert jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, ein bewegliches Hindernis auf ein beliebiges Feld (mit Ausnahme der Hindernisfelder und der Felder, auf denen sich ein Roboter befindet) Bei zwei und vier Spielern werden mobile Hindernisse plziert. Wird zu dritt gespielt, so werden Hindernisse plziert. Die Hindernisse können im Laufe der Partie mittels des Befehls "Nehmen/Legen" bewegt werden.

*Anm.: Die Reparaturroboter kommen in diesem Szenario nicht vor. Die grauen Befehlssteine < rden dementsprechend nicht benutzt.*

## **SZENARIO 2 : OPERATION ENTMINUNG**

Ein mißgünstiger Mensch - wahrscheinlich ein Spieler, der im letzten Finale auf der Strecke blie, - hat das Programm der **Reparaturroboter** entwendet. Seitdem sind diese auch Minenleger! Wird es Ihnen gelingen, daß Ihr Droid trotz dieser höllischen Minen den Sieg davonträgt?

**Anzahl der Spieler:** von 2 bis 4 oder in Gruppen zu 2.

**Ziel des Spiels:** Der letzte Spieler mit einem Roboter auf dem Spielfeld sein.

### **Vorbereitung des Spiels**

Die Droids der Spieler werden auf den jeweils farblich passenden Kreisfeldern plziert (wobei der grüne Kreis für den grauen Droid bestimmt ist). Die **Reparaturroboter** werden in den beiden freien Spielfeldecken plziert, d.h. in den beiden Ecken, in denen sich keine Hindernisse befinden.

### **Spezialrege]**

Jedesmal wenn ein Reparaturroboter einen **Bewegungsbefehl** ausführt, legt er automatisch eine Mine auf dem gerade von ihm verlassenen Feld. Sobald ein **Roboter eines Spiders** auf ein vermintes Feld trifft, explodiert die Mine und zerstört einen der **Sender des Roboters**. Der betroffene Spieler muß dann eine schwarze Abdeckung über einen seiner **Sender** legen. Trifft ein Reparaturroboter auf ein vermintes Feld, so explodiert die Mine zwar, der Roboter erleidet jedoch keinen Schaden. Die **Explosion** einer Mine blockiert die Bewegung eines Roboters nicht. Das Vorhandensein einer Mine blockiert weder die **Übermittlung** von Befehlen noch **behindert** es die Schußlinie. Ist eine Mine explodiert, so wird sie vom Spielfeld abgeogen.

Im Verlauf der Partie ist es möglich, mittels des Befehls "Nehmen/Legen" **Minen** zu verschieben. **Jedoch** muß dann der Spieler, der den **minentransportierenden Roboter** kontrolliert, bei jedem durchquerten Feld würfeln. Würfelt er eine "0", so explodiert die Mine und zerstört zwei der **Sender des Roboters**.



wehren, ummauert sich der Droid so lange mit enormen Zementblöcken, bis er vollständig in diesem Betongarten, von Spöttern auch "Droid's Crazy Garden" genannt, eingeschlossen ist. Jetzt liegt es an Ihnen, Ihrem Droid bei der Überwindung seiner Krise zu helfen!

**Anzahl der Spieler: von 2 bis 4.**

**Ziel des Spiels:** als erster Spieler einen Betongarten für seinen bevorzugten Roboter fertigzustellen.

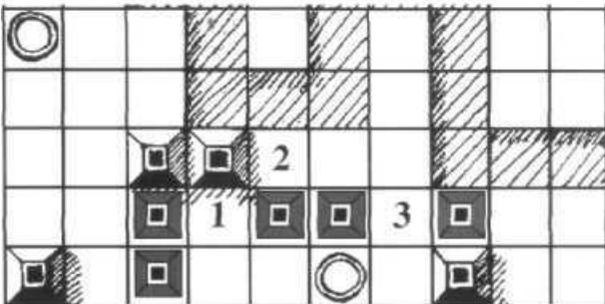
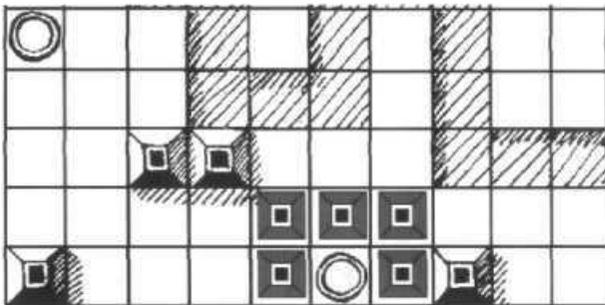
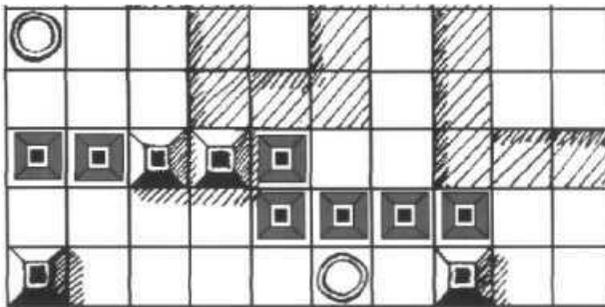
**Vorbereitung des Spiels**

Die Droids der Spieler werden auf den jeweils farblich passenden Kreisfeldern plaziert (wobei der grüne Kreis für den grauen Droid bestimmt ist). Die Reparaturroboter werden in den beiden freien Spielfeldecken plaziert, d.h. in den beiden Ecken, in denen sich keine Hindernisse befinden. Anschließend setzt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, einen

beweglichen Hindernisstein auf ein Feld seiner Wahl (mit Ausnahme der Felder, auf denen sich bereits ein Hindernis oder ein Roboter befinden). Bei 2 Spielern werden 6 Hindernissteine plaziert. Wird zu 3 gespielt, so sind 9, und bei 4 Spielern 12 Hindernissteine zu setzen. Diese Hindernissteine können im Laufe der Partie mittels des Befehls "Nehmen/Legen" bewegt werden.

**Spezialregel**

Ein "Betongarten" besteht aus einer Gruppe von beweglichen und/oder festen Hindernissen, die sich an ihren Seiten berühren und das runde Ausgangsfeld eines Spielers einkreisen. Die untenstehenden beiden ersten Beispiele zeigen fertiggestellte Betongärten. Im dritten Beispiel muß noch ein Hindernisstein auf Feld 3, und einer auf Feld 1 oder 2 gestellt werden, um den Garten zu vollenden.



## SZENARIO 5 : DIE ROBOTERSTATUE

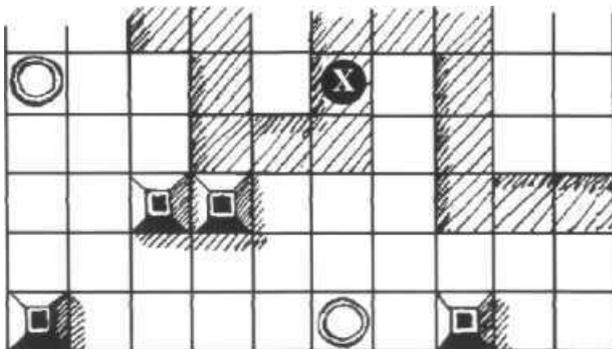
In der fahlen Morgendämmerung des anbrechenden Tages war das Erstaunen der Wachdroids unermeßlich, als ihre optischen Zellen ihnen das Bild einer Statue übermittelte...mit ihrem Antlitz! Beim Auflösen der letzten Morgenebel konnte man auf dem Sockel der Statue auch eine Inschrift lesen: "Den Droids, das dankbare Vaterland". Die Stromkreise der gelben, roten und blauen Droids knisterten in freudiger Erregung. Die Sache nahm jedoch leider eine schlechte Wendung, als jeder von ihnen die Statue zur Ausschmückung seiner unterirdischen Behausung mitnehmen wollte.

**Anzahl der Spieler: 2 oder 3.**

Ziel des Spiels: der erste zu sein, der die Roboterstatue in seine unterirdische Behausung schafft (den runden Ausgangspunkt jedes Roboters).

### Vorbereitung des Spiels

Die Droids der Spieler werden auf den jeweils farblich passenden Kreisfeldern (gelb, rot oder blau) platziert. Der graue Roboter wird dazu benutzt die Statue darzustellen, und wird dafür in der Mitte des Spielfeldes auf dem angegebenen Feld aufgestellt (siehe Skizze).



### Spezialregeln

Dieses Szenario wird ohne Reparaturroboter und ohne bewegliche Hindernisse gespielt. Desweiteren ist zu beachten, daß die Roboter der Spieler nicht schießen können. Die grauen Befehlssteine und die Schußbefehlssteine sind daher auszusortieren. Die Statue kann sich von alleine nicht fortbewegen. Um sie zu bewegen, muß ein Roboter sie entweder schieben (wie andere Roboter auch), oder sie mittels des "Nehmen/Legen"-Befehls tragen. Dazu wird die Statue in die Arme des Roboters gelegt\*. Da eine Statue jedoch sehr schwer ist, kann der Roboter, der sie trägt, immer nur ein Feld vorrücken, egal welcher Bewegungsbefehl geschickt wird. Letztes Detail: wie bei den beweglichen Hindernissen, so kann auch hier dem die Statue tragenden Roboter diese von einem anderen Roboter mittels des Befehls "Nehmen" entrisen werden.

*\*Es ist machbar, wir haben es ausprobiert!*

## SZENARIO 6 : DUELL IM LABYRINTH

Es gibt Tage im Leben eines Droids an denen es gilt, das friedliche Schnurren d<sup>^</sup>r vorprogrammierten Bips zu verlassen. Alle vier Jahre einmal bestimmt der Champion d2r Roboter des Planeten seinen Gegner für ein Duell ohne Gnade. Diesmal hat er Ihren Droid auserkoren. Viel Glück!

Anzahl der Spieler: 2.

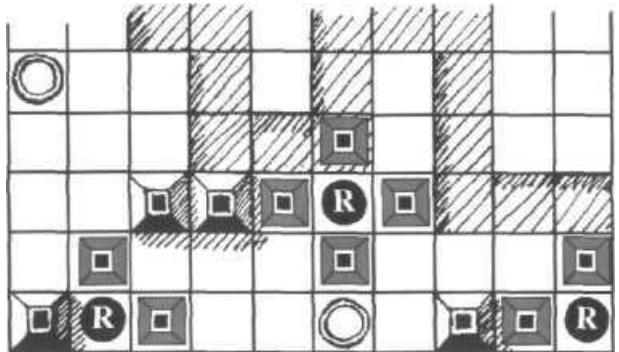
Ziel des Spiels: entweder den Gegner einsperren, oder als der letzte Spieler mit einem Roboter auf dem Spielfeld übrigbleiben.

## Vorbereitung des Spiels

Die gelben und roten Droids werden auf ihren jeweils farblich passenden Kreisfeldern platziert, jeder mit einem beweglichen Hindernis zwischen seiner Greifzange. Jeder Spieler verfügt über 12 bewegliche Hindernisse, die er mit dem entsprechenden Befehl setzen kann, wann er möchte (man nimmt an, daß der Droid sie bei sich trägt).

## Spezialregeln

Dieses Szenario enthält keine Reparaturroboter und auch Bewegungen in der Diagonale sind verboten. Es sind daher sowohl alle grauen Befehlssteine, als auch diejenigen violetten und blauen Befehlssteine, die Diagonalbewegungen erlauben, auszusortieren. Im Laufe der Partie können die Roboter bewegliche Hindernisse wie gewöhnlich aufnehmen und hinlegen. Ein Roboter wird als gefangen betrachtet, wenn sich am Ende einer Spielrunde kein freies Feld mehr um ihn herum befindet (siehe Skizze).



## **SZENARIO 7: KILLER-ROBOTER**

Wie man bereits im Szenario 4 sehen konnte, kann es passieren, daß ein Roboter ausrastet, ohne daß man weiß, warum. Solange es sich dabei nur um einen Betongarten handelt, ist das Ganze ja noch ziemlich harmlos. Hält sich unser verrückter Droid jedoch für einen Killer, so ist das Problem bereits sehr viel delikater. Wir haben zur Problemlösung daher einen Elitedroid herangezogen: den Ihrigen. Zufrieden?

**Anzahl der Spieler: 1.**

**Ziel des Spiels:** dem Killer-Roboter eine Zwangsjacke verpassen, damit er Sie nicht umbringt.

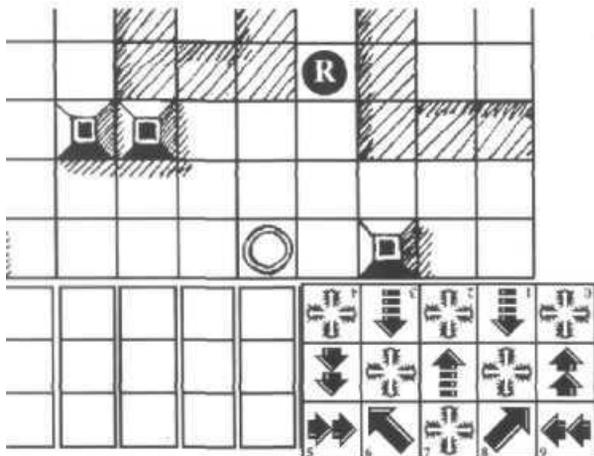
## Vorbereitung des Spiels

Suchen Sie sich eine Roboterfarbe aus und platzieren Sie den Roboter auf dem farblich passenden Startkreis. Nehmen Sie 7 bewegliche Hindernissteine. Sie können sie nach Belieben während des Spiels platzieren, da man annimmt, daß Ihr Droid sie mit sich führt. Auf dem auf dem Spielbrett gegenüberliegenden Startkreis stellen Sie den grauen Roboter - der sich für einen Killer hält.

## Spezialregeln

Sie dürfen nur violette und blaue Befehlssteine sowie die "Nehmen/Legen"-Befehlssteine benutzen (Sie wollen doch schließlich nicht auf einen kranken Kollegen schießen, oder?). In jeder Runde können Sie frei 7 Befehlssteine aussuchen und sie vor Ihnen, auf den Sendern, anordnen\*. Anschließend würfeln Sie und platzieren den Programmierzettel so auf die Sender des Killers, daß der erste abgeschickte Befehl der Zahl des Würfels entspricht

(siehe Skizze). Es kann vorkommen, daß das Befehlsblatt des Killers über das Spielfeld herausragt. Im folgenden werden die Befehle abgeschickt und normal ausgeführt, wobei mit dem Killer anzufangen ist. Es ist ratsam, einen Zeugenstein (einen Minenstein, zum Beispiel) auf dem Befehlsstein zu lassen, der zuletzt an den Killer geschickt worden ist, um nicht durcheinander zu kommen.



*Beispiel: Eine 4 gewürfelt. Befehl Nr.4 wird so plaziert, daß er als erster an den Roboter geschickt wird.*

*Man wird so getan, als trüge Ihr Droid alle Hindernisse bei sich. Er kann sie daher nach seinem Belieben bei Befehlserhalten setzen.*

Der Killerroboter bewegt sich wie ein Reparaturroboter, ohne auf den Flußfeldern anzuhalten. Ihm eine Zwangsjacke zu verpassen bedeutet, ihm unter Inhilfenahme von beweglichen und/oder festen Hindernissen jede Bewegungsmöglichkeit zu nehmen. Jedesmal wenn Ihr Droid den Befehl "Nehmen/Legen" erhält, plaziert er entweder einen der 7 Hindernissteine (man nimmt an, daß der Roboter sie mit sich führt), oder nimmt er auf dem entsprechenden Feld befindlichen Hindernisstein auf.

### Sehr spezielle Spezialregel

Wenn er schießt, schießt der Killerroboter in alle vier Himmelsrichtungen gleichzeitig (daher auch die vier Pfeile auf dem Schußpiktogramm des Killers). Die Schußwirkung des Killers ist jedoch variabel. Sie ist abhängig davon, was Sie Ihrem Droid zutrauen, und welchen Schwierigkeitsgrad Sie dementsprechend dem Szenario geben wollen:

- 1) **Poste TSF 1930:** der Killer hält sich an die normalen Regeln, die auf Seite 6 der Betriebsanleitung erklärt sind (Sie würfeln für ihn).
- 2) **Vespa 1948:** der Killer trifft bei jedem Schuß und zerstört jedesmal einen Sender, bei welcher Distanz auch immer.
- 3) **Überholter Peugeot 403:** der Killer trifft bei jedem Schuß und zerstört jedesmal zwei Sender.
- 4) **umgerüsteter AMX-Panzer:** der Killer trifft bei jedem Schuß und zerstört jedesmal drei Sender.
- 5) **Spionageflugzeug aus zweiter Hand:** der Killer trifft bei jedem Schuß und zerstört jedesmal fünf Sender.
- 6) **Atomrakete im Selbstbau aus Fertigteilen:** ein einziger Schuß genügt, und Ihr Droid ist reif im den Schrotthaufen...

**Möge der Bessere gewinnen!**

# DRONES

