7+ 2–4 30

AUSSER RAND & BAND

Würfeln am laufenden Meter

Ein Spiel von Holger Schmidt

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

ZIEL

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 Würfelvorrat 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 **Feierabend**plättchen:

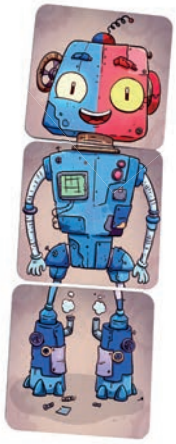
- Zunächst schiebst du alle Würfel (aller Spieler) vom Bandrand auf die Roboplättchen, die gerade an dieser Stelle auf dem Fließband liegen.
- Danach schiebst du das Feierabendplättchen von hinten in das Fließband hinein und schiebst es Feld für Feld weiter.
- Jedes einzelne Roboplättchen, das dabei 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 zweifarbigen Teilen darfst du entscheiden, zu welcher (der beiden) Farben dieses Teil gehören soll.*





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

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.

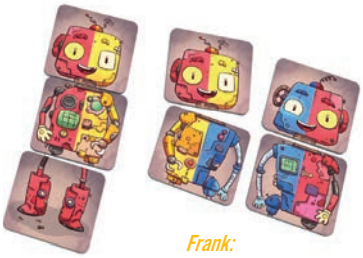
Hast du mehr Robopunkte als deine Mitspieler, hast du gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Roboplättchen gesammelt hat. Es kann mehrere Sieger geben.



Robert:
7 + 5 + 1 = 13 Robopunkte



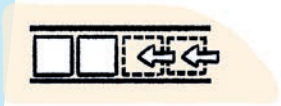
Barbara:
5 + 5 + 3= 13 Robopunkte



Frank:
7 + 4 = 11 Robopunkte

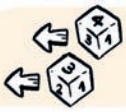
Barbara hat gewonnen, weil sie mehr Roboplättchen besitzt als der punktgleiche Robert.

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.



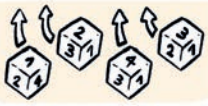
1 eigener Würfel zusätzlich:

Du würfest 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.



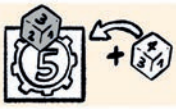
Eigene Würfel aufräumen:

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



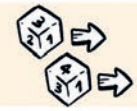
Besetztes Feld nochmal ausführen:

Führe die Aktion eines bereits besetzen 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.



1gegnerischen Würfel zurück setzen:

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



1gegnerischen Würfel vor setzen:

Versetze einen Würfel eines Mitspielers um ein Feld in Laufrichtung des Bandes.
Du darfst Würfel beim Versetzen **nie** (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