

The cover art for the game 'Robo Chaos' features a vibrant, cartoonish style. In the foreground, a white cat with large yellow eyes and blue markings is riding a small, grey and blue robot. To its right, a large, grey, round rabbit-like creature is being crushed by a blue robot. In the background, a penguin wearing a yellow hat and goggles is flying through the air. The title 'Robo Chaos' is written in large, stylized letters, with 'Robo' in blue and 'Chaos' in yellow. Below the title, the text 'SPIELANLEITUNG' is written in white on a dark blue background.

Robo Chaos

SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

Bei Robo Chaos steuert ihr gemeinsam einen Roboter, indem ihr seine Steuerbefehle programmiert. In jedem Szenario gibt es ein besonderes Ziel, das ihr mit dem Roboter erfüllen müsst, bevor seine Batterie leer geht.

SPIELMATERIAL



- 1 Szenariobuch
- 2 Roboterfiguren
- 38 Befehlskarten
- 2 Übersichtskarten
- 1 Batterie-Plättchen
- 12 Wollhäschen- und Flaggen-Plättchen
- 4 Blumentopf-Plättchen

SPIELVORBEREITUNG

So bereitet ihr Robo Chaos vor:

1. Sucht euch ein Szenario aus dem Szenariobuch aus.*
2. Sucht die Figur und die Standardbefehle (blaue Rückseite) des Roboters heraus, der für dieses Szenario angegeben ist.
3. Stellt die Figur so auf das -Feld, dass sie in die Pfeilrichtung schaut.
4. Legt das Batterie-Plättchen auf das oberste Feld der Batterieleiste.
5. Befolgt alle anderen Aufbauschriffe des Szenarios und schaut euch die Szenarioregeln an. Die vollständigen Erklärungen der Szenarien findet ihr ab Seite 7 dieser Spielanleitung.
6. Mischt die herausgesuchten Befehlskarten und bildet damit einen verdeckten Stapel.
7. Verteilt die Karten so wie rechts in der Tabelle angegeben.



* Ihr solltet mit dem ersten Szenario anfangen, wenn jemand von euch das Spiel noch nicht kennt. Danach empfehlen wir das zweite Szenario, dann das dritte und immer so weiter.

Im Spiel zu ...

... habt ihr alle je ...

zweit

5 Karten!

dritt

4 Karten!

viert

4 Karten!

SPIELABLAUF

Ihr spielt Robo Chaos über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr nacheinander durchführt:

1. Befehle programmieren

In dieser Phase spielt ihr eure Befehle, indem ihr sie verdeckt nebeneinander in eine Reihe legt, ohne sie aufzudecken. Ihr müsst alle je mindestens 1 Befehl spielen und insgesamt müsst ihr 5 oder mehr Befehle spielen.

Ihr dürft eure Befehle in einer beliebigen Reihenfolge spielen und dürft auch mehrere Befehle auf einmal spielen, aber ihr müsst jeden Befehl rechts neben den zuletzt gespielten Befehl in die Reihe legen. Ihr dürft Befehle, die schon in der Reihe liegen, nicht umsortieren.



Beispiel: Nikki, Colby und Jerry programmieren die Befehle.

Colby legt direkt die Befehle 1 und 2 in die Reihe. Danach spielt Nikki Befehl 3. Jerry spielt Befehl 4 und dann spielt Nikki noch Befehl 5.

2. Befehle ausführen

Nachdem ihr keine Befehle mehr in die Reihe legen wollt oder könnt, deckt ihr die gespielten Befehle auf und führt sie von links nach rechts aus. Dadurch steuert ihr den Roboter durch das Szenario.

Stoppen: Wenn der Roboter durch etwas aufgehalten wird und dadurch stoppen muss, müsst ihr den aktuellen Befehl abbrechen und direkt den nächsten Befehl ausführen.

3. Reset

Nachdem ihr alle Befehle in der Reihe ausgeführt habt, macht ihr Folgendes:

1. Nehmt die Befehle aus der Reihe, mischt sie, und legt sie verdeckt unter den Befehlsstapel.
2. Bewegt das Batterie-Plättchen auf der Batterieleiste ein Feld nach unten.
3. Teilt so viele Karten unter euch aus, dass ihr alle wieder so viele Handkarten wie am Anfang habt.

Wenn das Batterie-Plättchen noch nicht auf der 0 ist, geht eine neue Runde los, in der ihr neue Befehle programmiert.



GEHEIME INFOS

Ihr dürft bei *Robo Chaos* nicht über die Befehle auf eurer Hand oder über die Befehle, die ihr spielt, reden oder sie einfach so aufdecken. Die Kartenrückseiten deuten an, wie der Befehl den Roboter bewegt oder dreht, aber nicht, in welche Richtung oder wie weit der Roboter sich bewegt.

Über die folgenden Infos dürft ihr weder reden noch sonst irgendwelche Andeutungen machen, weil sie geheim sind:

- Welche Befehle ihr auf der Hand habt oder gespielt habt
- Welche Strategien ihr verfolgt oder was ihr als Nächstes vorhabt
- Welche Befehle ihr den anderen empfehlen würdet

Falls ihr nicht anders könnt und unbedingt etwas sagen möchtet, empfehlen wir euch, „Biep. Biep.“ zu sagen. Ihr dürft den anderen zeigen, dass ihr keine Befehle mehr spielen wollt, indem ihr eure Karten verdeckt vor euch legt. Wenn ihr den anderen zeigen wollt, dass sie keine Karten mehr spielen sollten, könnt ihr eure Hände auf den Tisch legen.



SPIELZIEL

Ihr gewinnt **sofort**, wenn ihr das Ziel des Szenarios erfüllt habt, auch wenn noch verdeckte Befehle in der Reihe liegen. Wenn euch das nicht schwer genug ist, könnt ihr auch versuchen, das Ziel zu erfüllen, während das Batterie-Plättchen noch im gelben Bereich der Batterieleiste ist. Die größte Herausforderung für echte Programmierprofis ist es aber, das Ziel zu erfüllen, während die Batterie noch im grünen Bereich ist!

DIE KARTENSYMBOLE

Auf den Befehlen von *Robo Chaos* findet ihr immer ein Symbol und eine bildliche Darstellung des Befehls. In der folgenden Tabelle seht ihr, wie ihr welchen Befehl ausführt.

Hinweis: Alle Richtungen beziehen sich immer auf die aktuelle Blickrichtung des Roboters, sobald der Befehl ausgeführt wird.

	Bewegt den Roboter 1 Feld vorwärts.		Schlittert den Roboter so lange vorwärts, bis er an eine Grenze oder einen Hügel stößt.
	Bewegt den Roboter 2 Felder vorwärts.		Dreht den Roboter nach links (90° gegen den Uhrzeigersinn).
	Bewegt den Roboter 3 Felder vorwärts.		Dreht den Roboter nach rechts (90° im Uhrzeigersinn).
	Bewegt den Roboter 1 Feld rückwärts.		Dreht den Roboter um 180°.

GIZMO



Gizmos Standardbefehle



Gizmos Chaos-Befehle (!?)



Besondere Eigenschaft

Wenn Gizmo an ein Hindernis oder eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung und dreht sich nach links.

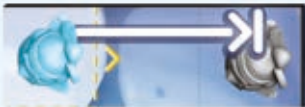


Beispiel: Mit dem $\uparrow\uparrow$ -Befehl würde sich Gizmo drei Felder nach vorne bewegen, doch er stößt an ein Hindernis. Deswegen stoppt er seine Bewegung und dreht sich nach links.

PENNY

Besondere Eigenschaft

Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel **bewegt** (Hügel sind gestrichelte gelbe Linien mit einem Pfeil), **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt und dadurch stoppt.



Beispiel: Mit dem \downarrow -Befehl bewegt sich Penny rückwärts über einen Hügel in Pfeilrichtung, wodurch sie so lange **schlittert**, bis sie an die Grenze stößt und stoppt.



Penny Standardbefehle



Pennys Chaos-Befehle (!?)



SPIELVARIANTEN

Übungsvariante

Um das Spiel zu üben oder wenn ihr mit jüngeren Kindern spielt, könnt ihr euch entscheiden, eure Befehle offen in die Reihe zu legen, statt sie verdeckt zu spielen.

Entspannte Variante

Wenn ihr merkt, dass es euch zu hektisch wird, weil alle ihre Befehle möglichst schnell spielen wollen, könnt ihr diese Programmierregeln verwenden:

Ihr spielt eure Befehle nacheinander aus, wobei ihr bei der Person anfangt, die die Befehle gemischt hat. Wer dran ist, darf beliebig viele Befehle spielen oder passen (also keinen Befehl spielen). Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer sich in einem Zug entscheidet, zu passen, darf aber im nächsten Zug wieder Befehle spielen. Ihr spielt so lange Befehle im Uhrzeigersinn, bis sich alle direkt nacheinander entschieden haben, dass sie passen wollen.

CREDITS

EIN SPIEL VON

Nikki Valens

ILLUSTRIERT VON

Danalyn Reyes

PRODUZIERT VON

Colby Dauch & Jerry Hawthorne

GRAFISCHE BEARBEITUNG VON

Kendall Elmen

ÜBERARBEITET VON

Jonathan Liu

GETESTET VON

Jacelynn Adams, Jon Campbell,
Kathleen Campbell, David Elmen,
Tucker Hallencamp, Jenna Hawthorne,
Owen Hawthorne, Rene' Hawthorne,
James Hollis, Chad Hoverter,
Ced Kass, Rob Lewicki,
Nathan Stephens, Simon Stephens,
Emma Williams, Jane Williams,
Lara Williams, Spencer Williams


DEUTSCHE AUSGABE VON ASMODEE GERMANY

Übersetzt von: Sebastian Klinge
Korrigiert von: Sophia Keßler, Steffen Trzensky
Grafische Bearbeitung von: Vanessa Löhr




www.PlaidHatGames.com

© 2021 Plaid Hat Games. Quirky Circuits, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Handelsmarken von Plaid Hat Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

ZIEL: Saugt mit Gizmo alle Wollhäschen auf und bewegt ihn zurück zum -Feld, bevor seine Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Gizmo so auf das -Feld, dass er in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Wollhäschen-Plättchen auf jedes der markierten Felder.

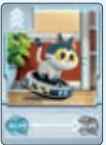


WOLLHÄSCHEN: Wenn Gizmo sich auf oder über ein Feld mit einem Wollhäschen bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Gizmo hat dieses Wollhäschen aufgesaugt.




GRENZEN & HINDERNISSE: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt, während Hindernisse von durchgezogenen gelben Linien umgeben sind. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen und Hindernisse bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er seine Bewegung.

Nicht vergessen: Wenn Gizmo an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er und dreht sich nach links.






AB AUF DIE PISTE!

ZIEL: Sammelt mit Penny alle Flaggen ein und bewegt sie zurück zum -Feld, bevor ihre Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Penny so auf das -Feld, dass sie in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Flaggen-Plättchen auf jedes der markierten Felder.



HÜGEL: Hügel werden durch gestrichelte gelbe Linien und einem Pfeil dargestellt. Ihr könnt Penny nicht gegen die Pfeilrichtung eines Hügel bewegen, sie kann sich also Hügel nicht **hochbewegen** und sie auch nicht **hochschlittern**. Stattdessen stößt sie an diesen Hügel und stoppt ihre Bewegung.

Nicht vergessen: Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel **bewegt**, **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt.




FLAGGEN: Wenn Penny sich auf oder über ein Feld mit einer Flagge bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Penny hat diese Flagge eingesammelt.




GRENZEN: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung.



AM ENDE DES TUNNELS

ZIEL: Sammelt mit Penny alle Flaggen ein und bewegt sie zurück zum -Feld, bevor ihre Batterie leer geht.



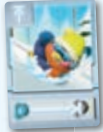
AUFBAU: Stellt Penny so auf das -Feld, dass sie in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Flaggen-Plättchen auf jedes der markierten Felder.



IN TUNNEL SCHLITTERN: Wenn Penny in einen Tunnel **schlittert**, **schlittert** sie am anderen Ende des Tunnels weiter.

Penny kann durch einen Tunnel nur **schlittern**. Sie kann sich nicht normal in einen Tunnel **bewegen**. Stattdessen stößt sie an diesen Tunnel und stoppt ihre Bewegung.

Wenn Penny beim **Schlittern** vorwärts schaut (in Bewegungsrichtung), schaut sie auch vorwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt. Wenn Penny dabei rückwärts schaut (entgegen der Bewegungsrichtung), schaut sie auch rückwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt.



HÜGEL: Hügel werden durch gestrichelte gelbe Linien und einem Pfeil dargestellt. Ihr könnt Penny nicht gegen die Pfeilrichtung eines Hügel bewegen, sie kann sich also Hügel nicht **hochbewegen** und sie auch nicht **hochschlittern**. Stattdessen stößt sie an diesen Hügel und stoppt ihre Bewegung.


Nicht vergessen: Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel **bewegt**, **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt.




FLAGGEN: Wenn Penny sich auf oder über ein Feld mit einer Flagge bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Penny hat diese Flagge eingesammelt.



GRENZEN: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung.

ZIEL: Saugt mit Gizmo alle Wollhäschen auf und bewegt ihn zurück zum -Feld, bevor seine Batterie leer geht.

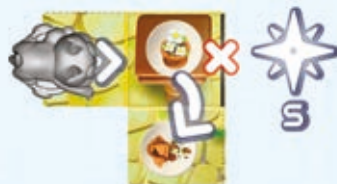
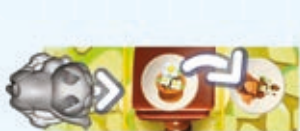


AUFBAU: Stellt Gizmo so auf das -Feld, dass er in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Wollhäschen-Plättchen auf jedes der markierten Felder und ein Blumentopf-Plättchen (unzerbrochene Seite nach oben) auf jedes der markierten Hindernisse.



BLUMENTÖPFE: Wenn Gizmo an ein Hindernis mit einem Blumentopf stößt, fällt der Blumentopf vom Hindernis herunter. Dabei bewegt er sich in gerader Linie ein Feld von Gizmo weg und zerbricht (dreht dafür das Plättchen um). Gizmo kann die Scherben aufsaugen, indem er sich darauf oder darüber bewegt. Gizmo muss alle Scherben aufgesaugt haben, bevor ihr das Ziel erfüllen könnt.

Wenn sich ein Blumentopf wegen einer Grenze nicht von Gizmo weg-bewegen kann, landen die Scherben stattdessen auf dem Feld südlich des Hindernisses. Fallen sie dadurch auf Gizmo, saugt er sie sofort auf.



WOLLHÄSCHEN: Wenn Gizmo sich auf oder über ein Feld mit einem Wollhäschen bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Gizmo hat dieses Wollhäschen aufgesaugt.



GRENZEN & HINDERNISSE: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt, während Hindernisse von durchgezogenen gelben Linien umgeben sind. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen und Hindernisse bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er seine Bewegung.



Nicht vergessen: Wenn Gizmo an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er und dreht sich nach links.



BLÜMCHENCAFÉ

ZIEL: Saugt mit Gizmo alle Wollhäschen auf und bewegt ihn zurück zum -Feld, bevor seine Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Gizmo so auf das -Feld, dass er in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Wollhäschen-Plättchen auf jedes der markierten Felder und ein Blumentopf-Plättchen (unzerbrochene Seite nach oben) auf jedes der markierten Hindernisse. Mischt Gizmos -Befehle (gelbe Rückseite) verdeckt in seinen Befehlsstapel.



CHAOS-BEFEHLE: Wer -Befehle auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle -Befehle spielen.



STÜHLE: Stühle werden von gestrichelten blauen Linien umgeben. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, stoppt er dort seine Bewegung und dreht sich nach links. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, dreht er sich nicht nach links.



BLUMENTÖPFE: Wenn Gizmo an ein Hindernis mit einem Blumentopf stößt, fällt der Blumentopf vom Hindernis herunter. Dabei bewegt er sich in gerader Linie ein Feld von Gizmo weg und zerbricht (dreht dafür das Plättchen um). Gizmo kann die Scherben aufsaugen, indem er sich darauf oder darüber bewegt. Gizmo muss alle Scherben aufgesaugt haben, bevor ihr das Ziel erfüllen könnt. Wenn sich ein Blumentopf wegen einer Grenze nicht von Gizmo wegbewegen kann, landen die Scherben stattdessen auf dem Feld südlich des Hindernisses. Fallen sie dadurch auf Gizmo, saugt er sie sofort auf.




WOLLHÄSCHEN: Wenn Gizmo sich auf oder über ein Feld mit einem Wollhäschen bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Gizmo hat dieses Wollhäschen aufgesaugt.




GRENZEN & HINDERNISSE: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt, während Hindernisse von durchgezogenen gelben Linien umgeben sind. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen und Hindernisse bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er seine Bewegung.



Nicht vergessen: Wenn Gizmo an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er und dreht sich nach links.

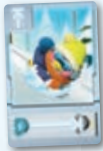
ZIEL: Sammelt mit Penny alle Flaggen ein und bewegt sie zurück zum -Feld, bevor ihre Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Penny so auf das -Feld, dass sie in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Flaggen-Plättchen auf jedes der markierten Felder. Mischt Pennys **?!**-Befehle (gelbe Rückseite) verdeckt in ihren Befehlsstapel.



SCHNEEWEHEN: Schneewehen werden von gestrichelten blauen Linien umgeben. Wenn Penny in eine Schneewehe **schlittert**, stoppt sie ihre Bewegung.



CHAOS-BEFEHLE: Wer **?!**-Befehle auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle **?!**-Befehle spielen.



HÜGEL: Hügel werden durch gestrichelte gelbe Linien und einem Pfeil dargestellt. Ihr könnt Penny nicht gegen die Pfeilrichtung eines Hügel bewegen, sie kann sich also Hügel nicht **hochbewegen** und sie auch nicht **hochschlittern**. Stattdessen stößt sie an diesen Hügel und stoppt ihre Bewegung.

Nicht vergessen: Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel bewegt, **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt.




FLAGGEN: Wenn Penny sich auf oder über ein Feld mit einer Flagge bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Penny hat diese Flagge eingesammelt.




GRENZEN: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung.



TUNNELBLICK

ZIEL: Sammelt mit Penny alle Flaggen ein und bewegt sie zurück zum -Feld, bevor ihre Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Penny so auf das -Feld, dass sie in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Flaggen-Plättchen auf jedes der markierten Felder. Mischt Pennys **?!-Befehle** (gelbe Rückseite) verdeckt in ihren Befehlsstapel.



SCHNEEWEHEN: Schneewehen werden durch gestrichelte blaue Linien dargestellt. Wenn Penny in eine Schneewehe **schlittert**, stoppt sie ihre Bewegung.



IN TUNNEL SCHLITTERN: Wenn Penny in einen Tunnel **schlittert**, **schlittert** sie am anderen Ende des Tunnels weiter.

Penny kann durch einen Tunnel nur **schlittern**. Sie kann sich nicht normal in einen Tunnel **bewegen**. Stattdessen stößt sie an diesen Tunnel und stoppt ihre Bewegung.

Wenn Penny beim **Schlittern** vorwärts schaut (in Bewegungsrichtung), schaut sie auch vorwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt. Wenn Penny dabei rückwärts schaut (entgegen der Bewegungsrichtung), schaut sie auch rückwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt.



CHAOS-BEFEHLE: Wer **?!-Befehle** auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle **?!-Befehle** spielen.



HÜGEL: Hügel werden durch gestrichelte gelbe Linien und einem Pfeil dargestellt. Ihr könnt Penny nicht gegen die Pfeilrichtung eines Hügel bewegen, sie kann sich also Hügel nicht **hochbewegen** und sie auch nicht **hochschlittern**. Stattdessen stößt sie an diesen Hügel und stoppt ihre Bewegung.

Nicht vergessen: Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel **bewegt**, **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt.




FLAGGEN: Wenn Penny sich auf oder über ein Feld mit einer Flagge bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Penny hat diese Flagge eingesammelt.





GRENZEN: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung.



IM KELLER

ZIEL: Saugt mit Gizmo alle Wollhäschen auf und bewegt ihn zurück zum -Feld, bevor seine Batterie leer geht.





AUFBAU: Stellt Gizmo so auf das -Feld, dass er in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Wollhäschen-Plättchen auf jedes der markierten Felder. Mischt Gizmos -Befehle (gelbe Rückseite) verdeckt in seinen Befehlsstapel.







WOLLHÄSCHEN AUF HINDERNISSEN: Wenn Gizmo an ein Hindernis mit einem Wollhäschen stößt, fällt das Wollhäschen vom Hindernis herunter. Dabei bewegt es sich in gerader Linie ein Feld von Gizmo weg. Jetzt kann Gizmo dieses Wollhäschen wie gewohnt aufsaugen.

Wenn sich ein Wollhäschen wegen einer Grenze nicht von Gizmo weg-bewegen kann, landet es stattdessen auf dem Feld südlich des Hindernisses. Fällt es dadurch auf Gizmo, saugt er es sofort auf.



CHAOS-BEFEHLE: Wer -Befehle auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle -Befehle spielen.



STÜHLE: Stühle werden von gestrichelten blauen Linien umgeben. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, stoppt er dort seine Bewegung und dreht sich nach links. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, dreht er sich nicht nach links.



WOLLHÄSCHEN: Wenn Gizmo sich auf oder über ein Feld mit einem Wollhäschen bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Gizmo hat dieses Wollhäschen aufgesaugt.




GRENZEN & HINDERNISSE: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt, während Hindernisse von durchgezogenen gelben Linien umgeben sind. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen und Hindernisse bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er seine Bewegung.




Nicht vergessen: Wenn Gizmo an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er und dreht sich nach links.



MACHT PLATZ!

ZIEL: Sammelt mit Penny alle Flaggen ein und bewegt sie zurück zum -Feld, bevor ihre Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Penny so auf das -Feld, dass sie in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Flaggen-Plättchen auf jedes der markierten Felder. Mischt Pennys **?!-Befehle** (gelbe Rückseite) verdeckt in ihren Befehlsstapel.



SCHNEEWEHEN: Schneewehen werden durch gestrichelte blaue Linien dargestellt. Wenn Penny in eine Schneewehe **schlittert**, stoppt sie ihre Bewegung.



IN TUNNEL SCHLITTERN: Wenn Penny in einen Tunnel **schlittert**, **schlittert** sie am anderen Ende des Tunnels weiter.

Penny kann durch einen Tunnel nur **schlittern**. Sie kann sich nicht normal in einen Tunnel **bewegen**. Stattdessen stößt sie an diesen Tunnel und stoppt ihre Bewegung.

Wenn Penny beim **Schlittern** vorwärts schaut (in Bewegungsrichtung), schaut sie auch vorwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt. Wenn Penny dabei rückwärts schaut (entgegen der Bewegungsrichtung), schaut sie auch rückwärts, wenn sie aus dem Tunnel kommt.



CHAOS-BEFEHLE: Wer **?!-Befehle** auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle **?!-Befehle** spielen.



HÜGEL: Hügel werden durch gestrichelte gelbe Linien und einem Pfeil dargestellt. Ihr könnt Penny nicht gegen die Pfeilrichtung eines Hügel bewegen, sie kann sich also Hügel nicht **hochbewegen** und sie auch nicht **hochschlittern**. Stattdessen stößt sie an diesen Hügel und stoppt ihre Bewegung.

Nicht vergessen: Wenn Penny sich in Pfeilrichtung über einen Hügel **bewegt**, **schlittert** sie so lange in diese Richtung, bis sie an eine Grenze oder einen Hügel stößt.



FLAGGEN: Wenn Penny sich auf oder über ein Feld mit einer Flagge bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Penny hat diese Flagge eingesammelt.



GRENZEN: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze stößt, stoppt er seine Bewegung.

KAFFEEKLATSCH

ZIEL: Saugt mit Gizmo alle Wollhäschen auf und bewegt ihn zurück zum -Feld, bevor seine Batterie leer geht.



AUFBAU: Stellt Gizmo so auf das -Feld, dass er in Pfeilrichtung schaut. Legt ein Wollhäschen-Plättchen auf jedes der markierten Felder und ein Blumentopf-Plättchen (unzerbrochene Seite nach oben) auf jedes der markierten Hindernisse. Mischt Gizmos -Befehle (gelbe Rückseite) verdeckt in seinen Befehlsstapel.



WOLLHÄSCHEN AUF HINDERNISSEN: Wenn Gizmo an ein Hindernis mit einem Wollhäschen stößt, fällt das Wollhäschen vom Hindernis herunter. Dabei bewegt es sich in gerader Linie ein Feld von Gizmo weg. Jetzt kann Gizmo dieses Wollhäschen wie gewohnt aufsaugen.

Wenn sich ein Wollhäschen wegen einer Grenze nicht von Gizmo weg-bewegen kann, landet es stattdessen auf dem Feld südlich des Hindernisses. Fällt es dadurch auf Gizmo, saugt er es sofort auf.



CHAOS-BEFEHLE: Wer -Befehle auf der Hand hat, muss vor allen anderen Befehlen erst alle -Befehle spielen.



STÜHLE: Stühle werden von gestrichelten blauen Linien umgeben. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, stoppt er dort seine Bewegung und dreht sich nach links. Wenn Gizmo sich durch einen - oder -Befehl auf ein Stuhlfeld bewegt, dreht er sich nicht nach links.



BLUMENTÖPFE: Wenn Gizmo an ein Hindernis mit einem Blumentopf stößt, fällt der Blumentopf vom Hindernis herunter. Dabei bewegt er sich in gerader Linie ein Feld von Gizmo weg und zerbricht (dreht dafür das Plättchen um). Gizmo kann die Scherben aufsaugen, indem er sich darauf oder darüber bewegt. Gizmo muss alle Scherben aufgesaugt haben, bevor ihr das Ziel erfüllen könnt. Wenn sich ein Blumentopf wegen einer Grenze nicht von Gizmo wegbewegen kann, landen die Scherben stattdessen auf dem Feld südlich des Hindernisses. Fallen sie dadurch auf Gizmo, saugt er sie sofort auf.



WOLLHÄSCHEN: Wenn Gizmo sich auf oder über ein Feld mit einem Wollhäschen bewegt, legt ihr das Plättchen ab. Gizmo hat dieses Wollhäschen aufgesaugt.



GRENZEN & HINDERNISSE: Grenzen werden durch durchgezogene schwarze Linien dargestellt, während Hindernisse von durchgezogenen gelben Linien umgeben sind. Die Roboter können sich nicht durch Grenzen und Hindernisse bewegen. Wenn ein Roboter an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er seine Bewegung.



Nicht vergessen: Wenn Gizmo an eine Grenze oder ein Hindernis stößt, stoppt er und dreht sich nach links.