

ROBOT QUEST ARENA™



REGELWERK

- 01 – Einführung**
- 02 – Spielaufbau**
- 04 – Allgemeine Regeln**
 - Ablauf eines Zuges
 - Karten spielen
 - Karten erwerben & der Laden
 - Batterien & Energie
- 05 — Funktionskarten**
 - Angriffskarten
- 06 — Roboter bewegen**
 - Schieben & Wegstoßen
 - Heranziehen
 - Hindernisse & Sichtlinie
- 07 — Leben, Schaden & Siegpunkte**
 - K.O. gehen & Rückkehr
 - Karten ziehen & Aufräumen
 - Spielende
- 08 – Beispielzug**
- 09 – 2-Spieler Regel**
 - Team Regeln
- 10 – Charakter Biografien**
- 12 – Besondere Felder**
 - Mitte der Arena
 - Plättchenübersicht
- 13 – Begriffsübersicht**

4 Roboterminiaturen



4 Spielertableaus



1 Spielbrett



1 Regelwerk



130 Karten



16 Plättchen



48 Rote Würfel & 12 Blaue Würfel



12 Edelsteine





EINFÜHRUNG



In Robot Quest Arena steuerst du deinen niedlichen Roboter in einem Arenakampf um Ruhm und Ehre!



In jedem Zug verwendest du deine Karten, um anzugreifen, Energie zu erhalten oder andere coole Effekte zu erzielen.



Bewege deinen Roboter und kaufe mächtige neue Karten für deinen eigenen Kartenstapel im Laden.



Setze Angriffskarten ein, um gegnerischen Robotern Lebenspunkte zu entziehen und sie *deinem* Siegpunktestapel hinzuzufügen.



Wenn dein Roboter K.O. geht, legst du ihn beiseite. Am Anfang deines nächsten Zuges nimmst du dir neue Lebenspunkte und schickst deinen Roboter wieder in die Arena.



Falls keine blauen Lebenspunkte mehr in der Reserve sind, wenn ein Roboter wieder in die Arena geschickt werden soll, endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!



SPIELAUFBAU



- A** Lege die Vorratskarten als 3 Stapel auf das Spielbrett:
- 12x Verbesserte Batterie
 - 12x Schwerer Hammer
 - 12x Nietpistole



- B** Mische die restlichen Karten mit Zahlen in der oberen rechten Ecke, um den Ladenstapel zu bilden, und lege ihn auf das Spielbrett.

- C** Fülle den Laden (die 6 "Ladenkarte"-Felder) mit Karten vom Ladenstapel.

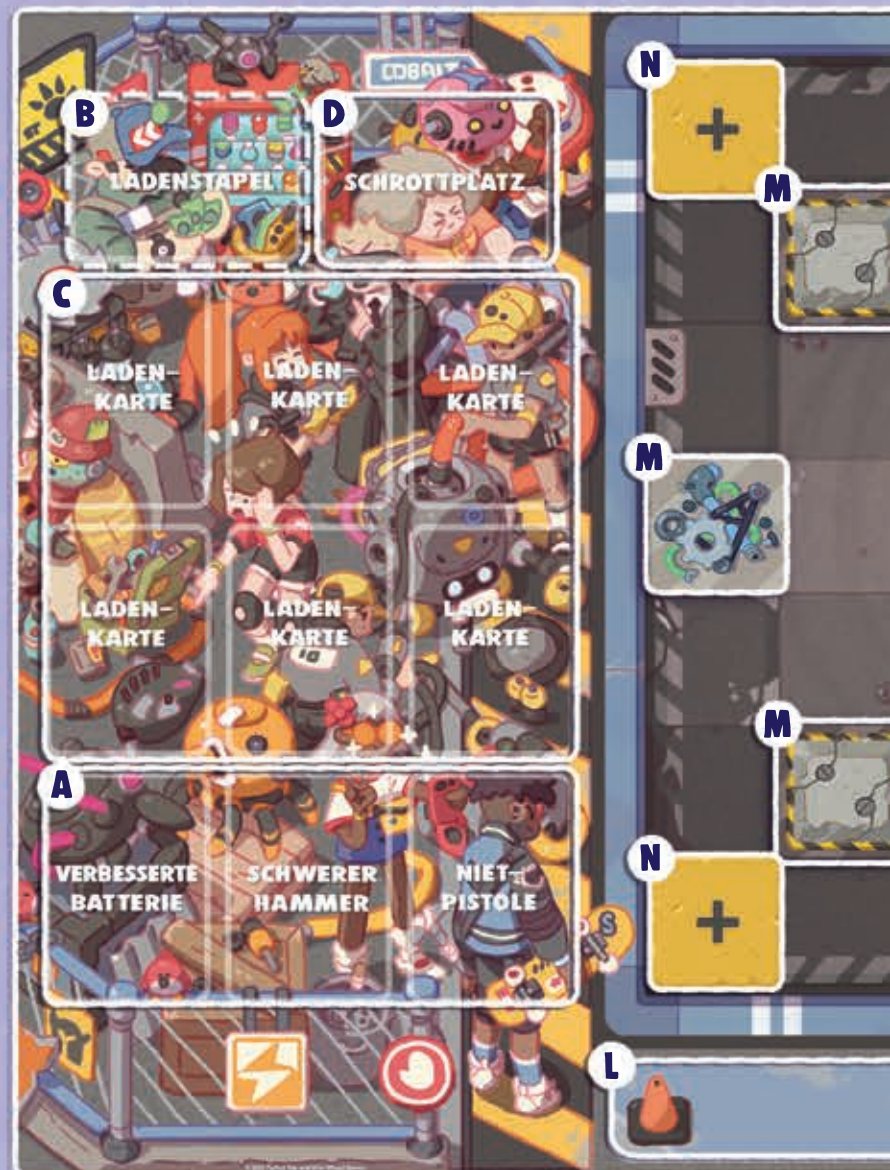
- D** Wenn du aufgefordert wirst, Karten zu verschrotten, lege sie offen auf den Schrottplatz. Durch Verschrotten deiner Startkarten kannst du deine guten Karten öfter ziehen!

- E** Wer zuletzt etwas gebaut hat, ist der Startspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



- F** Jeder Roboter hat eine Sonderfähigkeit, die auf dem Spielertableau vermerkt ist. Beginnend mit dem Startspieler werden reihum Spielertableaus gewählt. Alternativ können diese auch gemischt und zufällig verteilt werden. Nun erhält jeder Spieler seine passende Roboterminiatur.

- G** Jeder Spieler legt sein Spielertableau vor sich und füllt die Lebenspunkteleiste wie folgt auf: Lege einen blauen Würfel auf ein Lebenspunktesymbol, dann lege rote Würfel auf die restlichen Lebenspunkte (4 rote Würfel für die meisten Roboter).



Ablagestapel

Nachziehstapel

Handkarten
(5 Karten)

Bereich für
ausgespielte

J2

H

I



Karten Spielertableau Lebenspunkteleiste Siegpunktstapel

J1



E F G

K

H

Jeder Spieler erhält sein eigenes persönliches Deck, das Folgendes enthält:

- 8x Batterie
- 1x Hammer
- 1x Sprungdüsen

I

Jeder Spieler mischt seinen Nachziehstapel und zieht 5 Karten.

J

In deinem Zug wirst du Karten aus deiner Hand in deinen Spielbereich ausspielen. Am Ende deines Zuges legst du diese Karten auf deinen Ablagestapel. Ablagestapel liegen offen aus und können von allen Spielern jederzeit angesehen werden.

K

Jeder Spieler hat seinen eigenen Siegpunktstapel neben seinem Spielertableau. Die Würfel in diesen Stapeln sind Siegpunkte (●), nicht Lebenspunkte. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer unterschiedlichen Menge an roten Würfeln in seinem Siegpunktstapel: 0 für den Startspieler, 1 für den zweiten Spieler, 2 für den Dritten, und so weiter.

L

Benutze die verbleibenden Würfel und Edelsteine, um die Vorratsfelder auf dem Spielbrett wie folgt zu füllen. Für ein längeres oder kürzeres Spiel könnt ihr blaue Würfel hinzufügen oder abziehen.

2 SPIELER:

6 blaue Würfel
Alle roten Würfel und Edelsteine



3 SPIELER:

7 blaue Würfel
Alle roten Würfel und Edelsteine



4 SPIELER:

8 blaue Würfel
Alle roten Würfel und Edelsteine



Edelsteine sind 5 rote Würfel wert. Tauscht sie nach Bedarf aus.

M

Falls es für mindestens einen Spieler das erste Spiel ist, legt die Plättchen wie gezeigt auf das Spielbrett. Wenn alle Spieler schon einmal gespielt haben und sich sicher fühlen, könnt ihr euch auf eine andere Anordnung der Plättchen einigen.



N

Die meisten Roboter betreten die Arena zu Spielbeginn und bei einer späteren Rückkehr auf einem Startfeld. Der Startspieler setzt seine Roboterminiatür auf ein beliebiges unbesetztes Startfeld, dann tut dies der zweite Spieler, usw. bis alle Roboter platziert wurden.



ALLGEMEINE REGELN



ABLAUF EINES ZUGES

Das Spiel wird über eine Reihe von Zügen gespielt. Wer zuletzt etwas gebaut hat, wird Startspieler. Die Züge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt. Der Zug jedes Spielers besteht aus den folgenden Phasen:

- 1. "Beginn des Zuges" Phase** - Falls du irgendwelche "Zu Beginn des Zuges"-Effekte hast, wende sie an. Du erhältst zum Beispiel 1 Siegpunkt, falls du dich auf einem der 9 Felder in der Mitte der Arena befindest. Falls sich derzeit ein Plättchen auf dem Feld befindet, erhältst du den 1 Siegpunkt nicht.
- 2. Rückkehr Phase** - Falls du K.O. gegangen warst, stelle deinen Roboter auf ein beliebiges unbesetztes Startfeld und fülle deine Lebenspunkte wieder auf. (Siehe *K.O. gehen und Rückkehr* auf Seite 07.)
- 3. Hauptphase** - Du kannst Karten spielen, Fähigkeiten einsetzen, Energie ausgeben, um Karten zu kaufen, und Bewegung ausgeben, um deinen Roboter zu bewegen oder andere Roboter zu schieben. Du kannst diese Aktionen so oft du willst und in beliebiger Reihenfolge durchführen. (Siehe *Karten spielen und Karten erwerben* auf der rechten Seite, *Roboter bewegen* auf Seite 06 und *Schieben & Wegstoßen* auf Seite 06.)
- 4. "Ende des Zuges" Phase** - Falls du irgendwelche "Am Ende des Zuges"-Effekte hast, wende sie an.
- 5. Aufräum Phase** - Lege alle ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel, dann wirf alle verbliebenen Handkarten ab und ziehe 5 neue Karten. Du verlierst alle ungenutzte Energie und Bewegung. (Siehe *Karten ziehen & Aufräumen* auf Seite 07.)

KARTEN SPIELEN

In deinem Zug darfst du nacheinander Karten von deiner Hand ausspielen. Das Ausspielen von Karten ist kostenlos (du zahlst Kosten nur, während du Karten kaufst, siehe nächstes Kapitel). Um eine Karte auszuspielen, legst du sie ins Spiel neben dein Spielertableau und tust dann, was auf der Karte steht. Am Ende deines Zuges lege alle ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel, dann wirf alle verbliebenen Handkarten ab.

KARTEN ERWERBEN & DER LADEN

In deinem Zug kannst du Karten aus dem Laden (den 6 "Ladenkarte"-Feldern) und/oder von den 3 Vorratskartenstapeln (Verbesserte Batterie, Schwerer Hammer und Nietpistole) erwerben. Du kannst diese Karten kaufen (indem du ihre Kosten bezahlst) oder manchmal kostenlos erhalten (falls ein Effekt dies erlaubt). Wenn du eine Karte erwirbst, lege sie auf deinen Ablagestapel.

Immer wenn eine Karte den Laden verlässt, ersetze sie sofort durch eine neue Karte vom Ladenstapel. Falls du genug Energie hast, kannst du auch die neu aufgedeckte Karte direkt kaufen. Wenn der Ladenstapel keine Karten mehr enthält, mischst du alle Ladenkarten vom Schrottplatz, um einen neuen Ladenstapel zu bilden.



BATTERIEN & ENERGIE (⚡)



Batteriekarten sind orange und geben dir Energie. Du kannst Energie während deines Zuges erhalten, musst erhaltene Energie aber nicht sofort wieder ausgeben. Am Ende des Zuges geht unverbrauchte Energie jedoch verloren.

Du kannst Energie ausgeben, um:

- Karten aus dem Laden zu kaufen
- Vorratskarten zu kaufen
- 1 Bewegung für jeweils 1 ausgegebene Energie zu erhalten
- bestimmte Fähigkeiten zu benutzen (z.B. auf dem Spielertableau)



FUNKTIONSKARTEN



Funktionskarten sind **violett** und bieten unterschiedliche Effekte wie Karten ziehen, Siegpunkte erhalten, Bewegung erhalten (siehe nächste Seite), und andere Dinge.

In deinem Zug kannst du Funktionskarten aus deiner Hand ausspielen und ihre Effekte sofort nutzen.

Hinweis: Wenn du Bewegung oder Energie erhältst, musst du sie nicht sofort ausgeben.

ANGRIFFSKARTEN



Angriffskarten sind **rot** und fügen den gegnerischen Robotern Schaden zu. Wenn du eine Angriffskarte ausspielst, tust du, was auf ihr steht, und wendest den Schaden auf den angegriffenen Roboter an (in Höhe der Zahl auf dem Symbol). Du erhältst die Lebenspunktewürfel, die er verliert, als Siegpunkte (siehe *Lebenspunkte* auf Seite 07). Du darfst in deinem Zug mehrere Angriffskarten ausspielen und sie alle gegen den gleichen oder gegen verschiedene gegnerische Roboter verwenden.

Ich halte gerne einen Hammer für Nahkämpfe bereit!



Nahkampfangriffe zeigen das

Boxhandschuh-Symbol.

Ein Nahkampfangriff kann einen gegnerischen Roboter in einem beliebigen Feld direkt neben deinem Roboter treffen (nicht diagonal).



Fernkampfangriffe zeigen das

Pfeil-Symbol.

Ein Fernkampfangriff kann auf einen gegnerischen Roboter zielen, der sich in Reichweite befindet (ein Ring um deinen Roboter, der so weit entfernt ist wie die Zahl auf dem Symbol, siehe Diagramm). Du musst außerdem freie Sichtlinie zum Gegner haben (siehe *Hindernisse & Sichtlinie* auf der nächsten Seite).



Eine Reichweite von 1 ist ähnlich wie Nahkampf, außer dass sie Diagonalen einschließt. Du kannst einen Fernkampfangriff auch auf einen Gegner ausführen, der näher als die maximale Reichweite ist. Z.B. kannst du einen Angriff mit Reichweite 3 gegen einen Gegner einsetzen, der sich direkt neben dir befindet.

Du kannst Angriffe nur ausspielen, wenn du ein gültiges Ziel hast. Du kannst keine Freunde angreifen, aber es kann sein, dass du ihnen mit Karten wie Laserkanone indirekt Schaden zufügst.



ALLGEMEINE REGELN



ROBOTER BEWEGEN

In deinem Zug darfst du 1 Energie ausgeben, um 1 Bewegung zu erhalten. Du kannst dies so oft tun, wie du es dir leisten kannst.

Bewegung, die du durch das Ausgeben von Energie, das Ausspielen von Karten usw. erhältst, kannst du während deines Zuges ausgeben. Du musst die Bewegung nicht sofort verwenden. Nicht verbrauchte Bewegung geht am Ende des Zuges verloren.

Du darfst 1 Bewegung ausgeben, um deinen Roboter 1 Feld nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen. Du kannst dies so oft tun, wie du es dir leisten kannst. Roboter können sich nicht diagonal oder über Hindernisse bewegen, die die Bewegung blockieren (wie andere Roboter und Mauern).

Wenn du eine Karte ausspielst, mit der du dich über Hindernisse hinweg bewegen kannst (z.B. Sprungdüsen), kostet das trotzdem 1 Bewegung pro Feld. Du kannst deine Bewegung trotzdem nicht auf einem Hindernisfeld, das Bewegung blockiert, beenden. Außerdem darfst du wählen, die Effekte von Plättchen zu ignorieren, auf die oder von denen du dich in diesem Zug wegbewegst (z.B. darfst du den Schaden von Reißzwecken ignorieren).

SCHIEBEN & WEGSTOßEN

In deinem Zug darfst du 2 Bewegung ausgeben, um einen Roboter zu schieben, der neben dir steht (nicht diagonal). Schieben erfolgt in zwei Schritten: Zuerst "stößt" man den Roboter "weg", indem man ihn in einer geraden Linie (nicht diagonal) ein Feld von sich wegbewegt. Danach bewegst du deinen Roboter auf das vorherige Feld des anderen Roboters.

Es gibt auch Effekte, die Roboter wegstoßen. In diesen Fällen bewegt sich nur der weggestoßene Roboter.

Falls ein Roboter in ein Hindernis gestoßen wird, das Bewegung blockiert (z.B. eine Mauer), dann erleidet er 1 Schaden und niemand bewegt sich. Roboter können auch gegen den äußeren Rand der Arena gestoßen werden, als wäre es eine Mauer. Falls ein Roboter gegen einen anderen Roboter gestoßen wird, nimmt *jeder von ihnen* 1 Schaden und niemand bewegt sich.

Du kannst einen Roboter nicht mehr als einmal in dasselbe Hindernis stoßen (das seine Bewegung blockiert).

Hinweis: Immer wenn ein gegnerischer Roboter während deines Zuges Lebenspunkte verliert, auch durch Wegstoßen, erhältst du die verlorenen Lebenspunkte als Siegpunkte. Siehe *Leben, Schaden & Siegpunkte* auf der nächsten Seite.



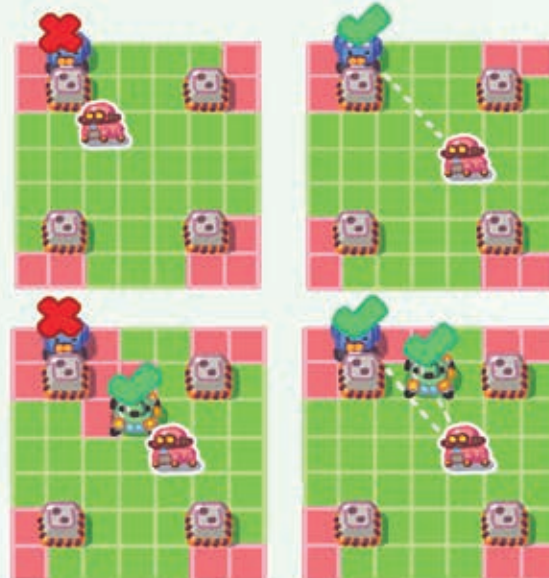
HERANZIEHEN

Manche Effekte (wie Greifzange) können Roboter heranziehen. Heranziehen funktioniert ähnlich wie das Wegstoßen, nur dass sich das Ziel auf dich zubewegt, anstatt von dir weg. Stell dir beim Ziehen eine Linie von der Mitte deines Feldes zur Mitte des Feldes vor, auf dem der gezogene Roboter steht, und ziehe ihn durch die Felder auf dieser Linie. Wenn du einen Roboter in einem 45-Grad-Winkel "auf das Feld neben dir" heranziehst, kann es zwei gültige Felder geben. Du wählst eins der beiden Felder.

HINDERNISSE & SICHTLINIE

Ein Hindernis ist etwas, das die Bewegung und/oder die Sichtlinie blockiert. Roboter sind Hindernisse, die beides blockieren. Manche Plättchen sind auch Hindernisse. Z.B. blockt Rauch nur die Sichtlinie, während Mauern auch Bewegung blockieren.

Sichtlinie ist erforderlich, um Fernkampfangriffe durchzuführen (das Ziel muss sich ebenfalls in Reichweite befinden, siehe *Angriffskarten* auf Seite 05). Die Sichtlinie wird bestimmt, indem du dir eine Linie von der Mitte des Feldes deines Roboters zur Mitte des Feldes deines Ziels vorstellst. Falls die Linie durch ein Feld mit einem Hindernis verläuft (nicht nur die Ecke berührt), ist die Sichtlinie blockiert. Falls kein Hindernis diese Linie blockiert, befindet sich das Ziel in Sicht.



Legende: Grüne Felder befinden sich innerhalb der Sichtlinie und rote Felder befinden sich nicht innerhalb der Sichtlinie.



LEBEN (🔧), SCHADEN (💥) & SIEGPUNKTE (🔴)

Die Würfel auf dem Spielertableau stellen die Lebenspunkte eines Roboters dar. Die Würfel in Siegpunktestapeln stellen Siegpunkte dar. Roboter beginnen das Spiel mit vollen Lebenspunkten und kehren ebenso zurück. (Fülle die Lebenspunkte auf, indem du einen blauen Würfel auf ein 🔧 und rote Würfel auf die restlichen legst.)

Durch Schaden verlieren die Roboter Lebenspunkte. Immer wenn ein Roboter seinen letzten Würfel verliert, geht er K.O. (siehe nächstes Kapitel). Zusätzlicher Schaden hat keine Auswirkung.

Immer wenn ein gegnerischer Roboter in deinem Zug Lebenspunkte verliert (z.B. wenn du ihn angreiffst oder ihn auf das Plättchen mit den Reißzwecken schiebst), verliert er Lebenspunktewürfel, die vom Spielertableau entfernt werden. Du erhältst diese Würfel als Siegpunkte und legst sie auf deinen Siegpunktestapel. Rote Würfel werden zuerst entfernt und sind jeweils 1 Siegpunkt wert. Blaue Würfel werden zuletzt entfernt. Auf Spielertableaus stellen blaue Würfel auch nur 1 Lebenspunkt dar, sie zählen jedoch als 2 Siegpunkte auf Siegpunktestapeln!

Immer wenn du oder ein anderer befreundeter Roboter in deinem Zug Lebenspunkte verliert (z.B. wenn du dich freiwillig auf die Reißzwecken bewegst), verlierst du zusätzlich Siegpunkte. Wenn du einen roten Lebenspunktewürfel verlierst, verlierst du 1 Siegpunkt, und bei blauen Würfeln verlierst du 2 Siegpunkte. Lege alle so verlorenen roten Würfel (Lebens- und Siegpunkte) zurück in den Vorrat. Alle blauen Würfel, die so verloren gehen, kommen zurück in die Spieleschachtel (blaue Würfel werden nie in den Vorrat zurückgelegt).

Wenn ein Effekt Lebenspunkte repariert (🔧), nimm so viele rote Würfel wie angegeben aus dem Vorrat und füge sie deinem Spielertableau hinzu. Ein Roboter kann nicht mehr als volle Lebenspunkte haben.

Wenn ein Effekt dir Siegpunkte (🔴) gibt, nimm so viele rote Würfel aus dem Vorrat wie angegeben und lege sie auf deinen Siegpunktestapel.

K.O. GEHEN & RÜCKKEHR

Immer wenn ein Roboter seinen letzten Lebenswürfel verliert, geht er K.O. und wird vorübergehend aus der Arena entfernt. Falls ein Effekt besagt, dass ein Roboter K.O. geht, verliert er auch alle seine Lebenspunkte.

Wenn dein Roboter K.O. geht, stellst du ihn in deiner nächsten Rückkehrphase auf ein beliebiges unbesetztes Startfeld. Dann fülle seine Lebenspunkte aus dem Vorrat auf (1 🔧 erhält 1 blauen Würfel und der Rest erhält rote Würfel).

Hinweis: Immer wenn ein Roboter zurückkehrt, werden seine "Zu Beginn des Zuges"-Effekte in diesem Zug nicht ausgelöst (du erhältst z.B. keinen Siegpunkt, wenn Mops auf einem der 9 Felder in der Mitte der Arena startet).

KARTEN ZIEHEN & AUFRÄUMEN

Am Ende jedes deiner Züge wirfst du deine Handkarten ab und ziehst 5 Karten von deinem persönlichen Stapel.

Falls du eine Karte von deinem persönlichen Stapel ziehen müsstest, dieser aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu erzeugen, und ziehst dann weiter.

Beispiel: Es ist die Aufräumphase und du musst 5 Karten ziehen, aber du hast nur noch 3 Karten in deinem persönlichen Stapel. Du ziehst also diese 3 Karten, mischst deinen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden, und ziehst dann 2 weitere Karten nach.

SPIELENDE

Wenn ein Roboter zurückkehren würde, aber keine blauen Würfel mehr im Vorrat sind, endet das Spiel.

Alle Spieler zählen die Siegpunkte auf ihren Siegpunktestapeln. Jeder rote Würfel zählt 1, jeder blaue Würfel 2, und jeder Edelstein 5 Siegpunkte. Die Lebenspunktewürfel auf den Spielertableaus werden nicht gezählt. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Lebenspunktewürfeln auf dem Spielertableau. Ansonsten gewinnen alle am Unentschieden Beteiligten.





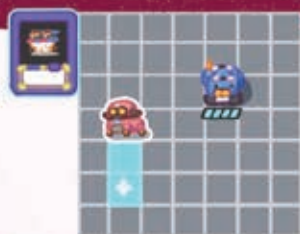
BEISPIELZUG



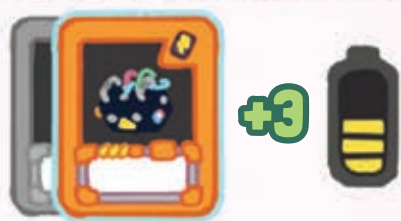
1. Jeffs Hand enthält 1 Sprungdüsen, 2 Verbesserte Batterien und 2 Nietpistolen. Der gegnerische Roboter hat 4 Lebenspunkte.



2. Jeff spielt Sprungdüsen, um 2 Bewegung zu erhalten. Er benutzt sie, um sich zwei mal zu bewegen, wodurch er näher an seinen Gegner herankommt.



3. Jeff spielt eine Verbesserte Batterie, um 3 Energie zu erhalten.



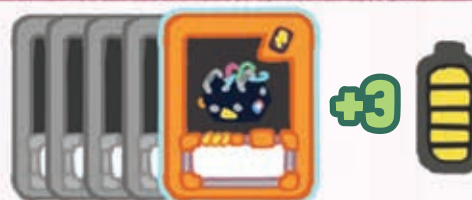
4. Jeff gibt 1 Energie aus, um 1 Bewegung zu erhalten. (Jetzt hat er 2 Energie und 1 Bewegung.) Er bewegt sich nochmal, so dass er nahe genug ist, um seine Nietpistolen zu benutzen!



5. Jeff spielt beide Nietpistolen und fügt dem gegnerischen Roboter 4 Schaden zu. Dieser hatte nur 4 Lebenspunkte übrig und wird dadurch vorübergehend aus der Arena entfernt. Jeff erhält die verlorenen Lebenspunktewürfel als Siegpunkte.



6. Jeff möchte die Karte Motor hochdrehen aus dem Laden kaufen, aber sie kostet 5 Energie und er hat nur 2 übrig. Also spielt er seine zweite Verbesserte Batterie, um 3 weitere Energie zu erhalten.



7. Jeff kauft Motor hochdrehen und legt sie auf seinen Ablagestapel.



8. Jeff beendet seinen Zug, legt alle seine gespielten Karten auf seinen Ablagestapel und zieht 5 neue Karten.





WEITERE REGELN



2-SPIELER REGELN

In einem 2-Spieler-Spiel bleiben alle Regeln gleich, außer:

- Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 2 Spielertableaus und steuert seine beiden Roboter mit einem *einzigsten persönlichen Stapel*. Deine Energie und Bewegung werden zwischen deinen Robotern aufgeteilt.
- Wenn du eine Karte spielst, spielst du sie für einen deiner Roboter, nicht beide. Falls sie sich auf dich oder deinen Roboter bezieht, bezieht sie sich auf den Roboter, für den du sie ausgespielt hast. Falls es eine Angriffskarte ist, bezieht sich ihre Reichweite auf den Roboter, für den du sie ausgespielt hast.
- Falls ein Plättchen sich auf dich oder deinen Roboter bezieht, bezieht es sich auf den Roboter auf diesem Plättchen.

TEAM REGELN

Robot Quest Arena kann auch mit gleich großen Teams gespielt werden. Alle Regeln bleiben gleich, außer:

- Die Spieler sind in der folgenden Reihenfolge an der Reihe:
 - a. Spieler 1 von Team A spielt Zug 1
 - b. Spieler 1 von Team B spielt Zug 2
 - c. Spieler 2 von Team A spielt Zug 3
 - d. Spieler 2 von Team B spielt Zug 4
 - e. Dann beginne wieder bei a
- Denkt daran: Wenn dein Teamgefährte während deines Zuges Lebenspunkte verliert, verlierst *du* (nicht dein Teamgefährte) ebenfalls so viele Siegpunkte.
- Am Ende des Spiels werden die Siegpunkte der Spieler desselben Teams zusammengezählt.





CHARAKTER BIOGRAFIEN



Roboter Name: MOPS
Heldin: RIYA

Spezialfähigkeit: Beim Spielstart und beim Zurückkehren darf Mops auf einem beliebigen leeren Feld der 9 Felder in der Mitte der Arena beginnen.

Über diesen Roboter: Mops wurde ursprünglich als einfacher Begleitroboter entwickelt, der Riya bei kleinen Aufgaben im Haushalt helfen sollte. Aber in der Welt der Roboterkämpfe wird Mops wegen seiner Schnelligkeit, Stabilität und Mobilität sehr geschätzt. Sie hat die einzigartige Fähigkeit, sich vor dem Kampf wie eine Feder aufzuziehen, um sich dann mitten ins Kampfgeschehen zu schleudern. Mops ist immer bereit für einen Kampf und hat oft einen Vorsprung vor ihren Gegnern.



Roboter Name: PETRI
Held: JARI

Spezialfähigkeit: Immer wenn Petri einen gegnerischen Roboter K.O. gehen lässt, erhältst du 1  und ziehst eine Karte.

Über diesen Roboter: Petri begann sein Leben als einfacher Reinigungsroboter. Jetzt liebt er es, Ersatzteile vom Schlachtfeld zu sammeln. Dank seines niedrigen Schwerpunkts und seiner schnellen Anpassungsfähigkeit hat er sich in der Welt der Kampfroboter einen Namen gemacht. Im Kampf wissen Petri und Jari, dass der Schlüssel zum Sieg darin liegt, flexibel zu bleiben und immer angriffsbereit zu sein. Da Petri aus bescheidenen Verhältnissen stammt, fühlt sich ein Sieg mit ihm immer ein bisschen süßer an.



Ein großartiger Roboter ist nutzlos
ohne einen großartigen Piloten.
Diese hier gehören zu den Besten!



Roboter Name: LÄUFER Heldin: VIOLA

Spezialfähigkeit: Einmal pro Spielzug kannst du 2 ⚡ bezahlen, damit Läufer einen Angriff mit 1 ⚡ 2 🗡️ ausführt.

Über diesen Roboter: Bei der Konstruktion von Läufer wurde ebenso viel Wert auf Stil wie auf Kampf gelegt. Die fließenden Linien, die glänzende Lackierung und die eleganten Details sind das Markenzeichen des großen Team Ferrucci, dem bekanntesten Roboterhersteller und Kampfteam im Carmine Viertel von Rivet. Aber lass dich von dem guten Aussehen nicht täuschen; Läufer ist im Kampf genauso gefährlich wie jeder andere Roboter. Sie hat sogar einen eingebauten Angriff: eine in den Mittelteil integrierte Strahlenwaffe, die es in sich hat!



Roboter Name: KISTE Held: ROLF

Spezialfähigkeit: Es kostet Gegner +1 Bewegung mehr, wenn sie Kiste schieben.

Über diesen Roboter: Kiste wurde als Erkundungsroboter entwickelt, der in enge oder gefährliche Orte geschickt werden kann, um sich dort umzusehen, ohne Menschen in Gefahr zu bringen. Um diese Aufgabe gut zu erfüllen, ist er kompakt und sehr robust. Außerdem steht er auf einem sehr stabilen und effektiven Kettensystem, das es ihm ermöglicht, sich auf unregelmäßigem Terrain leicht fortzubewegen. Die Ketten machen es besonders schwierig, Kiste während eines Kampfes herumschieben. All diese Eigenschaften haben sich für Kiste und Rolf als vorteilhaft erwiesen.



BESONDERE FELDER



MITTE DER ARENA



Falls du dich zu Beginn deines Zuges auf einem der 9 Felder in der Mitte der Arena befindest, erhältst du 1

Hinweis: Falls sich derzeit ein Plättchen auf diesem Feld befindet, erhältst du den 1 nicht.

PLÄTTCHENÜBERSICHT

MAUER



Diese Plättchen sind Hindernisse, die die Bewegung und die Sichtlinie blockieren.

HALDE



Wenn du dich zu Beginn deines Zuges auf diesem Plättchen befindest, darfst du eine Karte aus deiner Hand verschrotten.

FUNKVERSTÄRKER



Wenn du dich zu Beginn deines Zuges auf diesem Plättchen befindest, ziehst du eine Karte und wirfst dann eine Karte ab.

REPARATURPLATZ



Wenn du dich zu Beginn deines Zuges auf diesem Plättchen befindest, erhältst du 1 und reparierst 1

SOLARFARM



Wenn du dich zu Beginn deines Zuges auf diesem Plättchen befindest, erhältst du 1

REIßZWECKEN



Immer wenn du dieses Plättchen betrittst, erleidest du 2



SCHLAGLOCH



Immer wenn du dieses Plättchen betrittst, erleidest du 1 . Es kostet +1 Bewegung, deinen Roboter von diesem Plättchen weg zu bewegen.

SCHROTPPRESSE



Immer wenn du dieses Plättchen betrittst, verschrotte die oberste Karte des Ladenstapels. Falls sie 6 oder mehr kostet, gehst du K.O. (du verlierst alle).

RAUCH



Dieses Plättchen ist ein Hindernis, das die Sichtlinie (aber nicht die Bewegung) blockiert.

Hinweis: Immer wenn ein Gegner durch Reißzwecken, Schlagloch oder Schrottpresse in deinem Zug Lebenspunkte verliert, erhältst du Siegpunkte. Immer wenn du in deinem Zug durch diese Plättchen Lebenspunkte verlierst, verlierst du Siegpunkte. Siehe *Leben* auf Seite 07.



BEGRIFFSÜBERSICHT



RESSOURCEN

Energie (⚡) - Du kannst Energie ausgeben, die du während deines Zuges erhältst. Du kannst damit Karten kaufen oder sie in Bewegung umwandeln (1 zu 1). Siehe *Batterien & Energie* auf Seite 04.

Bewegung - Du kannst Bewegung ausgeben, die du während deines Zuges erhältst. Du kannst sie benutzen, um die Aktionen Bewegen oder Schieben auszuführen. Siehe *Deinen Roboter bewegen* auf Seite 06.

Der Vorrat - Zusätzliche Würfel und Edelsteine werden in den Vorratsbereich gelegt, der durch die blauen und roten Bereiche am unteren Rand des Spielplans gekennzeichnet ist.

Lebenspunkte (❤️) - Immer wenn ein Roboter ins Spiel kommt, fülle seine Lebensleiste mit einem blauen Würfel und den Rest mit roten Würfeln. Siehe *Leben* auf Seite 07.

Reparieren - Manche Effekte geben Robotern Lebenspunkte, indem sie rote Würfel zu ihrer Lebensleiste hinzufügen. Roboter können nicht mehr als volle Lebenspunkte haben. Siehe *Leben* auf Seite 07.

Siegepunkte (🔴) - Erhalte Siegepunkte (füge sie deinem Siegpunktstapel hinzu), indem du gegnerische Roboter beschädigst oder Effekte einsetzt. Rote Würfel sind jeweils 1 Punkt, blaue Würfel jeweils 2 Punkte, und Edelsteine jeweils 5 Punkte wert. Siehe *Leben* auf Seite 07.



AKTIONEN

Erwerben (Kaufen / Kostenlos) - Du kannst Karten aus dem Laden und von den Vorratskartenstapeln erwerben, indem du sie kaufst (wobei du ihre Kosten bezahlst) oder kostenlos erhältst (durch bestimmte Effekte). Wenn du eine Karte erwirbst, lege sie auf deinen Ablagestapel. Siehe *Karten erwerben* auf Seite 04.

Laden - Der Laden enthält 6 "Ladenkarten"-Felder.

Vorratskarten - Die 3 Vorratskartenstapel enthalten Verbesserte Batterie, Schwerer Hammer und Nietpistole.

Kosten - Die Menge an Energie, die du bezahlen musst, um eine Karte zu kaufen, wird in der oberen rechten Ecke angezeigt.

Bewegungsaktion - Du darfst 1 Bewegung ausgeben, um deinen Roboter 1 Feld nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen. Manche Karten erlauben dir, diagonal zu ziehen. Siehe *Roboter bewegen* auf Seite 06.

Schiebeaktion - In deinem Zug darfst du 2 Bewegung ausgeben, um einen Roboter 1 Feld zu schieben, der neben dir steht. Falls er sich bewegt hat, bewege deinen Roboter auf das vorherige Feld des anderen Roboters. Falls du ihn in eine Mauer geschoben hast, nimmt er stattdessen 1 Schaden. Falls du ihn in einen weiteren Roboter geschoben hast, nehmen stattdessen beide von ihnen 1 Schaden. Siehe *Schieben & Wegstoßen* auf Seite 06.

Rückkehr - Falls du zu Beginn deines Zuges K.O. bist, stelle deinen Roboter auf ein beliebiges unbesetztes Startfeld und fülle seine Lebenspunkte auf. Siehe *K.O. gehen & Rückkehr* auf Seite 07.

Abwerfen - Wenn du eine Karte abwirfst, lege sie auf deinen persönlichen Ablagestapel. Dieser liegt offen aus und kann von allen Spielern jederzeit eingesehen werden.

Verschrotten - Wenn du eine Karte verschrottetest, lege sie auf den Schrottplatz. Der Schrottplatz liegt offen aus und kann von allen Spielern jederzeit eingesehen werden.

ANGREIFEN

Ziel - Was auch immer du angreifst.

Nahkampf (👊) - Manche Angriffskarten zeigen das Nahkampfsymbol unter ihren Kosten, was bedeutet, dass du sie nur gegen Gegner direkt neben dir anwenden darfst. Siehe *Angriffskarten* auf Seite 05.

Fernkampf (🔱) - Manche Angriffskarten zeigen das Fernkampfsymbol unter ihren Kosten. Die Zahl gibt an, wie weit du höchstens entfernt sein darfst, um diesen Angriff auszuführen. Du musst auch Sichtlinie zum Gegner haben. Siehe *Angriffskarten* auf Seite 05.

Sichtlinie - Stelle dir eine Linie von deinem zum gegnerischen Roboter vor. Alle Hindernisse auf dieser Linie unterbrechen die Sichtlinie. Siehe *Hindernisse* auf Seite 06.

Schaden (💥) - Wenn du einen gegnerischen Roboter beschädigst, verschiebst du so viele seiner Lebenspunktewürfel in deinen Siegpunktstapel, wobei du die roten vor den blauen Würfeln nimmst. Siehe *Leben* auf Seite 07.

K.O. - Wenn der letzte Lebenspunktewürfel deines Roboters entfernt wurde, geht er K.O. Entferne ihn aus der Arena. Er wird in deinem nächsten Zug zurückkehren. Siehe *K.O. gehen* auf Seite 07.

Freunde - Deine und die Roboter deiner Teamgefährten sind Freunde.

Gegner - Die Roboter deiner Gegenspieler sind Gegner.

DIE ARENA

Feld - Jedes Quadrat in der 7 mal 7 Arena ist 1 Feld.

Plättchen - Plättchen werden auf Felder in der Arena gelegt. Startplättchen bestimmen, wo du zurückkehren darfst. Viele Plättchen haben Spezialeffekte, während du auf ihnen bist. Siehe *Plättchenübersicht* auf der vorherigen Seite.

Hindernis - Roboter sind Hindernisse, die die Bewegung und die Sichtlinie blockieren. Manche Plättchen sind ebenfalls Hindernisse, die Bewegung und/oder Sichtlinie blockieren. Siehe *Hindernisse & Sichtlinie* auf Seite 06.

Leer - Ein Feld ist leer, wenn sich weder Roboter noch Plättchen darauf befinden.

Besetzt / Unbesetzt - Ein Feld ist besetzt, wenn sich ein Roboter dort befindet. Ansonsten ist es unbesetzt.

Neben - Ein Feld nach oben, unten, links oder rechts.

In einer geraden Linie - Horizontal oder vertikal (nicht diagonal).

In beliebiger Richtung - Horizontal, vertikal oder diagonal.

Horizontal - In der gleichen Reihe der Arena.

Vertikal - In der gleichen Spalte der Arena.

Diagonal - In einem 45-Grad-Winkel.



Englische FAQs, aktualisierte Regeln und mehr findest du hier:

[WiseWizardGames.com/robotquest](https://www.wisewizardgames.com/robotquest)





IMPRESSUM



Haupt-Spieldesigner Paul Waite
Kreativer Direktor James McDonald
Grafikdesigner Kevin French
Künstler Mike Wilcox
Grafikdesigner Zach Henson
Narrativer Gestalter Chris Burns
Spieldesigner Rob Dougherty
Spielentwickler Darwin Kastle
Spieldesigner CJ Moynihan
Design-Entwicklerin Brittanie Boe
Geschäftsführer Josh Ayala
Presse-Assistent Randy Delven
Redaktionsassistent Adam Lachmanski
Zusätzliche Grafiker Cody Jones, Kalissa Fitzgerald
Deutsche Übersetzung Dr. Hans Joachim Höh
Deutscher Korrekturleser Henrik Soergel
Spieler tester Audrey Adamson, Samuel W. Bailey, Tehilah Goldman Baklor,



Harrison Beachy, Rachel Beitsch-Feldman, Brittanie Boe, Stephen Chau, Dan Cotrupe, Jason Dougherty, Dave Ehrlich, Harel Feldman, Isaac Brooks Fishman, Daniel Forman, Sarah Forman, Seth Gordon, Jordan Harris, Hoshia Horwitz, Jeff Hutchins, Brandon Mann, Debbie Moynihan, CJ Moynihan, Ben Newman, Jessian Opolsky, Josh Rosenthal, James Sanguinetti, Satheian, Devorah Leah Schwartz, Ben Smith, Josh Soref, Clint Tasker, Paul Tefft-Meeker, Joey Zappelli, Molly Zeff

© 2023 Perfect Day und Wise Wizard Games



Titelsong

Gesungen und getextet
von Marino "Rino" Lemons

Musik von Tal Steinberg

Produziert von Ori Kagan

[WiseWizardGames.com](http://WiseWizardGames.com/rqa-theme-song)
[/rqa-theme-song](http://rqa-theme-song)

