

Twin Tin Bots

Aufbau: Jeder Spieler bekommt 1 Basis, 2 Roboter, 16 Befehle, 1 Spezialbefehl und 1 Tafel.

Je 1 Befehl auf beide Roboter setzen. Reihum spielen bis

- a) der letzte Kristall ins Spiel kommt: Runde zu Ende spielen, danach noch 3 Runden spielen.
- b) Ein Spieler damit gewinnt, dass er mit den Kristallen in der Basis 11/10/9/8/7 Punkte bei 2/3/4/5/6 Spielern erreicht. Das Spiel endet sofort.

Spielzug: Reihum

1. a) Ein Befehl setzen, austauschen oder entfernen.
1. b) Zwei Befehle eines Roboters tauschen.
1. c) Alle Befehle eines Roboters entfernen.
2. Befehle durchführen, von links nach rechts.

Wer einen Kristall in seine Basis bekommt,

- a) erhält bei einem blauen Kristall einen Spezialbefehl,
- b) nimmt den nächsten Kristall und legt ihn in die (Nähe zur) Mitte.

Zap beeinflusst Roboter auf nächstem oder übernächstem Feld mit einem links, rechts, vor, auf- oder abladen.

Wertung: Am Spielende zählen die Kristalle in der Basis und auf den Robotern:

- a) 2 Punkte je blauen Kristall in der Basis.
- b) 3 Punkte je grünen Kristall in der Basis.
- c) 4 Punkte je roten Kristall in der Basis.
- d) Kristalle auf den Robotern zählen je 1 Punkt weniger.

Bei Gleichstand zählt nur a), dann nur b), dann nur c), jeweils ohne Kristalle auf Roboter.

Twin Tin Bots

Aufbau: Jeder Spieler bekommt 1 Basis, 2 Roboter, 16 Befehle, 1 Spezialbefehl und 1 Tafel.

Je 1 Befehl auf beide Roboter setzen. Reihum spielen bis

- a) der letzte Kristall ins Spiel kommt: Runde zu Ende spielen, danach noch 3 Runden spielen.
- b) Ein Spieler damit gewinnt, dass er mit den Kristallen in der Basis 11/10/9/8/7 Punkte bei 2/3/4/5/6 Spielern erreicht. Das Spiel endet sofort.

Spielzug: Reihum

1. a) Ein Befehl setzen, austauschen oder entfernen.
1. b) Zwei Befehle eines Roboters tauschen.
1. c) Alle Befehle eines Roboters entfernen.
2. Befehle durchführen, von links nach rechts.

Wer einen Kristall in seine Basis bekommt,

- a) erhält bei einem blauen Kristall einen Spezialbefehl,
 - b) nimmt den nächsten Kristall und legt ihn in die (Nähe zur) Mitte.
- Zap beeinflusst Roboter auf nächstem oder übernächstem Feld mit einem links, rechts, vor, auf- oder abladen.

Wertung: Am Spielende zählen die Kristalle in der Basis und auf den Robotern:

- a) 2 Punkte je blauen Kristall in der Basis.
- b) 3 Punkte je grünen Kristall in der Basis.
- c) 4 Punkte je roten Kristall in der Basis.
- d) Kristalle auf den Robotern zählen je 1 Punkt weniger.

Bei Gleichstand zählt nur a), dann nur b), dann nur c), jeweils ohne Kristalle auf Roboter.