# MOONBOTS









## ENLEITUNG

Das große Turnier der Moon-Bots kann beginnen. Einmal im Jahr treffen sich die schlausten Wissenschaftler der Galaxie auf dem Mond und lassen ihre selbstgebauten Kampfroboter gegeneinander antreten. Nur wer besonders einfallsreich ist, hat eine Chance, denn die Regeln des Turniers schreiben vor, dass Roboter nur aus gebrauchten Teilen zusammengebastelt sein dürfen.

Setzt eure Energie klug ein und verpasst den anderen Robotern in diesem verrückten Wettkampf ein paar saftige Schläge – und danach am besten noch ein paar Raketenschüsse!

## **SPIELMATERIAL**

← 65 Ausbaukarten mit verschiedenen Hintergründen:







24 Aufwertungen (grau)



17 Geheimwaffen (rot)

- ★ 16 Würfel (4 pro Spieler)
- 4 Roboter-Tableaus
- 4 blaue Energiemarker

→ 3 Entwicklungskosten-Karten



## ZIEL DES SPIELS

Bastelt euren Roboter zusammen, rüstet ihn mit mächtigen Waffen aus und geht im Wettkampf in der Arena gegen alle anderen Moon-Bots als Sieger hervor!

## SPIELAUFBAU (Sonderregeln für 2 Spieler auf Seite 3)

- Jeder Spieler legt ein Roboter-Tableau vor sich und nimmt sich I Energiemarker und I Würfel in der Farbe des Wissenschaftlers unten links auf seinem Tableau.
- Legt die Entwicklungskosten-Karten in 3 Reihen in die Tischmitte: die Karte mit Kosten "0" in die untere Reihe, die mit "1" in die Mitte und die mit "2" in die obere Reihe.
- Wenn ihr mit 3 Spielern spielt, sortiert die 12 Karten mit rechts oben heraus und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Nehmt 5 zufällige Geheimwaffen-Karten und legt sie zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzusehen.
- Erstellt den Markt, indem ihr die übrigen 60 Ausbaukarten (48 im Spiel zu dritt) mischt und je 2 neben die 3 Entwicklungskosten-Karten legt, so wie rechts dargestellt. Legt die Karten zunächst verdeckt aus und dreht dann alle außer Geheimwaffen (rot) um. Die verbleibenden Karten bilden einen verdeckten Stapel neben dem Markt.
- 🖎 Legt die übrigen Würfel als Reserve neben den Markt.

Der Spieler, der als Letzter etwas gebastelt hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Legt nun noch eure Energiemarker auf eure Roboter Tableaus:

Der erste Spieler startet mit 15 Energie, der zweite mit 16, der dritte mit 17 und der vierte mit 18.



#### **SPIELABLAUF**

#### Überblick eines Spielzugs:

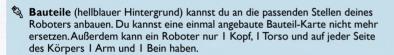
- A) Kaufe eine Ausbaukarte (optional)
- B) Aktiviere deinen Roboter (optional)
- C) Fülle den Markt auf (verplichtend)

#### A) Kaufe eine Ausbaukarte (optional)

Du darfst dir genau eine der Karten aus dem Markt nehmen und musst dafür so viel eigene Energie bezahlen, wie auf der Entwicklungskosten-Karte der entsprechenden Reihe angegeben ist. Die beiden Karten in der untersten Reihe kosten nichts, die in der Mitte je I Energie und die ganz oben je 2 Energie. Bestimmte Karten kosten I Energie mehr, dies wird mit dem wunten links auf der Karte angezeigt (siehe Beispiel rechts).

Beispiel: Du hättest gerne eine Karte, die dir einen zusätzlichen Würfel einbringt. Sie kostet dich 2 Energie: I Energie, weil sie in der mittleren Reihe des Marktes liegt und I Energie, weil das unten links auf der Karte angegeben ist.

Es gibt drei Kategorien von Ausbaukarten:







Aufwertungen (grauer Hintergrund) verbessern die Fähigkeiten deines Roboters. Sie Lege sie am Rand deines Tableaus an. am Rand deines Tableaus angelegt. Karten, die zusätzliche Würfel geben, werden rechts angelegt, andere Aufwertungen oben. Jeder Spieler kann insgesamt höchstens 6 Aufwertungen haben und sie dürfen nicht identisch sein (Ausnahme sind "Zusatzwürfel"-Karten, hiervon sind bis zu 3 erlaubt). Eine einmal gekaufte Aufwertung kann nicht mehr ersetzt werden.



#### **B)** Aktiviere deinen Roboter (optional)

Du darfst deinen Roboter aktivieren, indem du alle deine Würfel wirfst und sie auf den Karten deines Roboters einsetzt. So kannst du zum Beispiel Angriffe auslösen und Energie erzeugen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Um ein Bauteil zu aktivieren, musst du einen oder mehrere Würfel einsetzen, um die Aktivierungsbedingung dieses Teils zu erfüllen.
- ← Jedes Bauteil kann pro Zug höchstens einmal aktiviert werden.
- Jeder Würfel kann pro Zug nur für ein Bauteil genutzt werden.

#### **Anmerkung:**

- Fin Spieler kann in seinem Zug höchstens 2 Energie erhalten!
- 4 Ein Roboter kann niemals mehr als 18 Energie haben. Überschüssige Energie geht verloren.

Geheimwaffen (roter Hintergrund) werden verdeckt vom Markt gekauft. Du siehst den Effekt der Karte erst nach dem Kauf und hältst die Karte vor den anderen Spielern geheim, bis du sie einsetzt. Jede Geheimwaffe kann einmalig zu einem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden, auch wenn gerade ein anderer

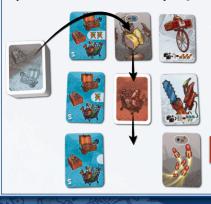
Spieler am Zug ist.





Beispiel: Grün legt eine 2 auf ihren rechten Arm, um ihn zu aktivieren. Sie verursacht 1 Schaden bei einem anderen Roboter und erhält 1 Energie.

## C) Fülle den Markt auf (verpflichtend)



Als letzten Schritt in deinem Zug musst du den Markt auffüllen. Lege zunächst alle Geheimwaffen, die am unteren Ende einer Spalte liegen, zurück in die Schachtel, ohne sie dir anzusehen. Wenn nun weniger als 6 Karten im Markt liegen, verschiebe nach Möglichkeit alle Karten nach unten. Fülle dann den Markt von oben mit neuen Karten auf. Wenn der Stapel leer ist, geht das Spiel weiter, aber der Markt wird nicht mehr aufgefüllt.



Geheimwaffen-Karten werden immer verdeckt ausgelegt!

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

#### **SPIELENDE**

Für ieden Schaden, den ein Spieler erleidet, verliert er Energie. Wenn seine Energie ..0" erreicht, scheidet er aus. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser wird zum Sieger des großen Moon-Bot-Turniers gekürt.

## SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

## SPELAUFBAU

leder Spieler erhält 2 Roboter-Tableaus. Die 4 Tableaus werden wie rechts gezeigt ausgelegt. Die Roboter des ersten Spielers beginnen mit je 15 Energie, die seines Gegners mit je 16 Energie. Der restliche Aufbau verläuft wie beim Spiel zu viert.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich, Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu

## **SPIELABLAUF**

Der Spielablauf entspricht dem eines normalen Spiels, mit folgenden Ausnahmen:

- 🦠 Wenn ein Spieler dran ist, führt er mit seinen beiden Robotern ie einen kompletten Zug aus, erst mit dem linken, dann mit dem rechten.
- 🗞 Karten können nur für den Roboter gekauft werden, den der Spieler gerade verwendet.
- 🦠 Es finden zunächst 2 Duelle statt, wobei jeder Roboter NUR den Roboter angreifen darf, der ihm direkt gegenüberliegt (siehe rechts).
- Name of the Sobole Sobo mehr hat, ist er besiegt und scheidet aus. Der Roboter, der das Duell gewonnen hat, wird vorerst nicht mehr verwendet, bis auch das andere Duell entschieden ist.
- Sollten beide Spieler je ein Duell gewinnen, treten die beiden siegreichen Roboter gegeneinander an, bis nur noch ein Roboter übrig ist.







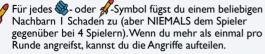
#### SPIELENDE

Wer zuerst beide Roboter seines Gegners besiegt hat, ist der Sieger des Moon-Bot-Turniers!

#### BAUTEILE

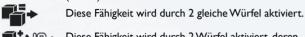
Du erhältst I Energie pro Symbol. Kein Spieler kann jemals mehr als das Maximum von 18 haben. Jeder Überschuss geht verloren. ERINNERUNG: Ein Spieler kann in seinem Spielzug nicht mehr als 2 Energie erhalten!

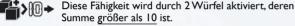




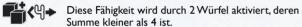












#### **AUFWERTUNGEN**



Zusatzwürfel: Nimm dir I weiteren Würfel. Du darfst maximal 3 Karten dieser Art haben.



Faust-Schutz: Wenn dich ein Faust-Angriff trifft, erleidest du I Schaden weniger.



Neuwurf: Du kannst in jedem Zug bis zu 2 Würfel deiner Wahl neu werfen.



Bonus-Rakete: Wenn du einen Gegner mit Raketen angreifst, kannst du bei ihm I zusätzlichen Schaden verursachen.



Bonus-Faust: Wenn du einen Gegner mit der Faust angreifst, kannst du bei ihm I zusätzlichen Schaden verursachen.



Raketen-Schutz: Wenn dich ein Raketen-Angriff trifft, erleidest du 1 Schaden weniger.

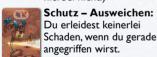
#### Anmerkung:

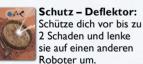
Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Karte jeder Art haben (außer "Zusatzwürfel"-Karten).

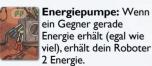
## GEHEIMWAFFEN (einmalige Verwendung, danach ablegen)



Starker Akku: Du erhältst 4 Energie. (Die Beschränkung auf 2 Energie pro Zug gilt hierbei nicht.)

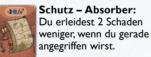


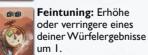






Stärker: Einer deiner Angriffe fügt 2 zusätzliche Schaden zu. Außerdem werden Schutz-Karten ignoriert.









**Schwarzmarkt:** Nimm dir kostenlos I Karte vom Markt.



Supermarkt: Du kannst in diesem Zug I zusätzliche Karte kaufen.



Computervirus: Jeder Spieler (auch du) verliert so viel Energie, wie er Geheimwaffen hat. Computervirus selbst

zählt dabei nicht mit.



Zweiter Blick: Durchsuche den Stapel nach einer Bauteile-Karte deiner Wahl (hellblauer Hintergrund) und baue sie

gratis ein. Mische danach den Stapel.



**Spionage:** Sieh dir die Geheimwaffen-Karten eines Gegners an.



Vorsprung durch Technik: Alle Gegner ohne Geheimwaffen verlieren 2 Energie.



Attrappe: Ein Spieler deiner Wahl kann in diesem Zug seine Aufwertung "Neuwurf" nicht einsetzen.



Einfach Pech: Decke diese Karte sofort nach dem Kauf auf. Du verlierst 2 Energie!



Sonderaufwertung: Durchsuche den Stapel nach einer Aufwertung deiner Wahl (grauer Hintergrund) und baue sie

gratis ein. Mische danach den Stapel.