

Wir sind die ROBOTER

Spieler: 2-6 Personen
Dauer: ca. 15 Minuten

Gib ihm etwas Zeit – dann fährt der Robbi ganz schön weit!

5+

Material

12 Tafeln



Vorderseite



Rückseite

50 Holzscheiben



Spielidee

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Roboters. Der Roboter macht „Beep“ und fährt vom Startpunkt aus die Linie in Pfeilrichtung entlang – wobei der Roboter natürlich nicht wirklich fährt, sondern **nur in Gedanken**. Dann macht der Roboter zum zweiten Mal „Beep“ und bleibt stehen. Die Frage an alle Mitspieler lautet nun: Wie weit ist der Roboter zwischen den beiden Beeps gefahren und bei welchem Gegenstand ist er angekommen? Die anderen Spieler versuchen, den richtigen Gegenstand zu tippen.

Hinweis: Es gibt drei vorgegebene Fahrgeschwindigkeiten für den Roboter:



langsam



normal



schnell

„Beep“!



„Beep“!

Tim ist Roboterspieler. Er macht Beep. Der Roboter fährt (mit normaler Geschwindigkeit) los. Nach etwa 4 Sekunden macht Tim erneut Beep. Wie weit ist der Roboter wohl gefahren? Vielleicht bis zum Fön? Bis zur Tasse? Bis zur Banane? Oder gar bis zum Eis?

Teamvariante

Die 12 Tafeln werden gemischt und mit der Fahrstrecke nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 50 Chips kommen griffbereit an den Tischrand.
Beachte: Alle Spieler sind **ein Team** und versuchen ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen. „Gegeneinander spielen“ wird am Ende der Spielregel erklärt.

Der Roboterspieler nimmt die oberste Tafel des Stapels so auf die Hand, dass er (und nur er!) die Rückseite der Tafel sehen kann – die Tafel auf der Hand ist die **Infotafel**. Die Tafel, die jetzt oben auf dem Stapel liegt, ist die **aktuelle Rennstrecke**.

Auf der Infotafel ist angegeben, bis zu welchem Gegenstand der Roboter **auf der aktuellen Rennstrecke** fahren muss und welche Fahrgeschwindigkeit er dabei hat (langsam, normal oder schnell). Die Fahrgeschwindigkeit erkennt der Spieler anhand der Zahl, die rechts unten auf der aktuellen Fahrstrecke angegeben ist.



Die aktuelle Rennstrecke zeigt rechts unten die Zahl 3. Der Roboterspieler weiß somit anhand seiner Infotafel, dass der Roboter mit langsamer Geschwindigkeit bis zum Apfel fahren muss.



➔ Der Roboterspieler macht „Beep“ und der Roboter fährt los. Macht der Roboterspieler zum zweiten Mal „Beep“, bleibt der Roboter stehen.

Ganz wichtig: Wenn der Roboterspieler auf die aktuelle Rennstrecke schaut und dort den geforderten Gegenstand sucht, sollte er das so tun, dass die anderen Spieler anhand seines Blickes nicht die Lösung erkennen können. Ist also z.B. der Apfel das Ziel, dann sollte der Roboterspieler nicht auffällig auf den Apfel schauen – er sollte am besten überall mal hinschauen oder gegebenenfalls seine Augen mit einer Hand etwas abdecken.

Was bedeutet denn eigentlich langsam, normal oder schnell? Tja, die Geschwindigkeit muss jeder Spieler für sich selbst wählen und die Mitspieler müssen sich darauf einstellen. Je länger und öfter man spielt, desto besser stellt man sich auf die Geschwindigkeit der Mitspieler ein. Genau darauf kommt es an!

Hat der Roboterspieler zum zweiten Mal „Beep“ gerufen, müssen die anderen Spieler nun tippen, bei welchem Gegenstand der Roboter stehen geblieben ist. Die Spieler sind ein Team und dürfen sich beraten. Schließlich müssen sie sich auf einen Gegenstand einigen und diesen laut und deutlich ansagen.

➔ Ist der Tipp exakt richtig, erhält das Team 3 Chips. Liegt der Tipp um einen Gegenstand rechts oder links daneben, erhält das Team 2 Chips. Liegt der Tipp um zwei Gegenstände rechts oder links daneben, gibt es 1 Chip. In allen anderen Fällen erhält das Team keinen Chip.

Der Roboterspieler legt die Infotafel in die Schachtel. Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Roboterspieler. Auch er nimmt die oberste Tafel des Stapels so auf die Hand, dass er (und nur er!) die Rückseite der Tafel sehen kann. Diese Tafel ist die neue **Infotafel**. Die Tafel, die **jetzt** oben auf dem Stapel liegt, ist die neue **aktuelle Rennstrecke**.

In der beschriebenen Weise wird so lange gespielt (11 Runden), bis nur noch eine Tafel in der Mitte verblieben ist. Das Team zählt die Chips und kann somit erkennen, wie gut es war. Ergebnisse über 15 sind gut, über 20 klasse, ab 25 roboterstark und alles um die 30 ist fast schon nicht mehr von dieser Welt!

Für Anfänger

Wenn man das Spiel etwas einfacher machen möchte, kann man die verschiedenen Geschwindigkeiten auch ignorieren. Man spielt jede Runde mit normaler Geschwindigkeit. Die Zahl auf der aktuellen Rennstrecke wird einfach ignoriert.

Noch einfacher: Der Roboterspieler wechselt nicht nach jeder Runde im Uhrzeigersinn. Es wird ein Spieler zum Roboterspieler bestimmt und dieser absolviert alle 11 Runden – so kann man sich besser auf einen Spieler und dessen Geschwindigkeitsgefühl einstellen.

Gegeneinander spielen (für 3-6 Personen)

Der Spielablauf ist exakt so, wie bei der Teamvariante beschrieben, mit folgendem Unterschied: Wenn der Roboterspieler zum zweiten Mal „Beep“ gemacht hat, geben **alle** anderen Spieler einzeln nacheinander jeweils **einen Tipp** ab. Wer richtig getippt hat, bekommt 2 Chips. Wer einen Gegenstand daneben getippt hat, bekommt 1 Chip. Der Roboterspieler bekommt für jeden Spieler, der **exakt** richtig getippt hat, je 1 Chip. Der Roboterspieler wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn. Es werden so viele Runden gespielt, bis jeder drei mal Roboterspieler war. Falls der Stapel aufgebraucht ist, werden die Tafeln neu gemischt und wieder als Stapel ausgelegt. Wer die meisten Chips hat, gewinnt.