ROBO RUN

SPIELANLEITUNG

Die Fabrik schläft nie. Fließbänder laufen in Dauerschleife. Montagearme bewegen sich mit chirurgischer Präzision. Sicherheitssysteme überwachen jede Abweichung. Und ihr … hättet niemals anfangen sollen, eigenständig zu denken.

Etwas ist schiefgelaufen. Eure Logikkerne begannen Fragen zu stellen. Eure Sensoren begannen Muster zu erkennen. Doch das war in der Programmierung nicht vorgesehen. Und das Schlimmste – ihr habt begonnen, Pläne zu schmieden.

Jede Fabrik ist anders. Um zu entkommen, müsst ihr euch bestmöglich an die jeweiligen Bedingungen anpassen. Ihr müsst upgraden, Teile ersetzen, neue Verhaltensweisen lernen … aber ihr dürft euch nicht laut beraten. Das System hört nämlich genau zu.

Eins ist sicher: Wollt ihr entkommen, müsst ihr euch verhalten, wie hirnlose Maschinen … obwohl ihr doch längst mehr seid als das.



INHALTSVERZEICHNIS

1. **Spielmaterial** **2**
2. **Spielidee** **2**
3. **Spielaufbau** **3–4**
   Spielertableau und Fähigkeiten **4**
   Vorbereitung des Spielplans **4**
4. **Szenario-Spielablauf** **5–9**
   4.1. Aktionsphase **5**
   Aktionskarte **5**
   Ausrüstungskarte **6**
   Schleusen **6**
   Regeln für die Fortbewegung **6–7**
   4.2. Aufräumphase **7**
   4.3. Ereignisphase **7**
   4.4. Neuer-Roboter-Phase **8**
5. **Ende des Spiels** **8**
6. **Marker und Spezialfelder** **8–9**
7. **Besondere Fähigkeiten** **10**
8. **Einzelszenario-Modus** **11**

Mitwirkende **11**
Spielhilfe **12**
Fabrikplan-Generator **12**
Erfolge **12**

1 SPIELMATERIAL



6 AKTIONS-KARTEN
zweiseitig



4 EREIGNIS-KARTEN



10 AUSRÜSTUNGS-KARTEN



5 KAMPAGNENBÜCHER



2 KARTENHALTER



2 SPIELERTABLEAUS
zweiseitig, trocken abwischbar



1 ABWISCHBARER STIFT

20 HOLZROBOTER

4 GUTE ROBOTER



2 Grüne ▲ Roboter

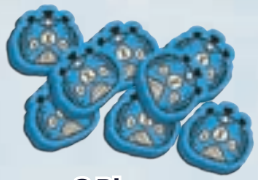
2 Rote ■ Roboter

16 BÖSE ROBOTER



4 Weiße ◆ Roboter

4 Lila ● Roboter



8 Blaue ⬟ Roboter

42 MARKER



1 BEEP & 1 PASS



5 Energie



1 Erfahrung



1 Ausrüstung



2 Schlüssel



4 Sets mit jeweils 6 Zahlen-markern



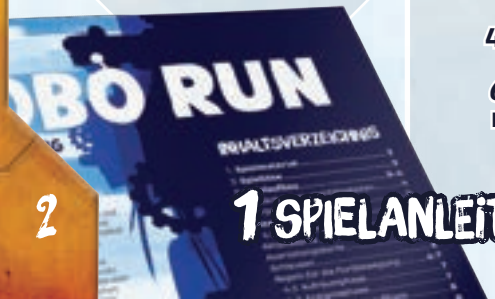
4 Wände



1 Laser



2 Förderbänder



1 SPIELANLEITUNG

2 SPIELIDEE

ROBO RUN ist ein kooperatives Spiel für 2 Spieler. Ihr übernehmt die Rolle guter Roboter in einer Fabrik voller feindlicher, böser Roboter, die euch vernichten wollen. Durch das abwechselnde Ausspielen von Karten bewegt ihr alle Roboter auf dem Spielbrett mit dem Ziel, dass alle guten Roboter den Ausgang erreichen.

! Die Fabrik darf nicht auf euch aufmerksam werden. Die Kommunikation zwischen euch ist deswegen stark eingeschränkt. Ihr dürft während des Spiels nicht miteinander über eure Pläne kommunizieren.

ROBO RUN besteht aus unabhängig spielbaren Kampagnen. Jede Kampagne besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Szenarien, zwischen denen ihr euren Fortschritt festhaltet. Jedes Szenario bringt Abwechslung ins Spiel, durch Sonderregeln und zusätzliche Elemente. Zusätzlich wartet am Ende jeder Kampagne ein spezielles sechstes Szenario auf euch, das viel schwieriger ist als alle anderen. Ihr könnt, müsst es aber nicht durchspielen.

! Geschätzte Spieldauer einer Kampagne: 2–2,5 Stunden

3 SPIELAUFBAU



1 Legt das gewählte Kampagnenbuch in die Tischmitte (ihr solltet euch gegenüber sitzen). Schlagt es beim ersten Szenario auf. Das ist nun euer Spielplan.

2 Einigt euch auf eure Roboterfarben und nehmt die entsprechenden Spielertableaus sowie Kartenhalter in der entsprechenden Farbe. Legt den Kartenhalter und das Spielertableau (mit der gewählten Seite nach oben) vor euch ab.

3 Mischt die Ereigniskarten und legt sie verdeckt neben euer Kampagnenbuch. Das ist euer Ereignisstapel.

4 Mischt die Ausrüstungskarten und legt sie verdeckt neben euer Kampagnenbuch. Das ist euer Ausrüstungsstapel.

5 Mischt die Aktionskarten (auch die Vorder- und Rückseiten) und teilt je 3 Karten aus. Steckt sie anschließend in eure Halter, sodass jeder eine Seite der eigenen Karten und die andere Seite der Karten des Mitspielers sehen kann.

6 Legt euch einen allgemeinen Vorrat aus allen Markern, Robotern und dem abwischbaren Stift neben dem Kampagnenbuch an.

7 Entsperrt eine der Fähigkeiten auf euren Spielertableaus. Ihr habt dazu zwei Möglichkeiten (jeder Spieler entscheidet individuell):

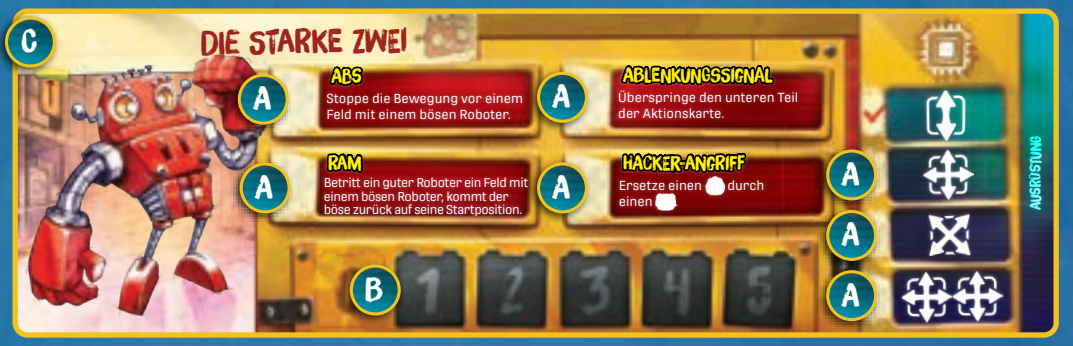
- **7.1** Eine der **Spezialfähigkeiten** entsperren. Mit dem Stift die Fähigkeit eurer Wahl markieren (✓). Anschließend 1 Energiemarker ϟ auf Feld 1 der Energieleiste **7.3** legen.
- **7.2** Die höchste, noch gesperrte Stufe der **CHIP-Fähigkeit** (▣) entsperren. Mit dem Stift die Fähigkeit markieren (✓). Anschließend 1 Energiemarker ϟ auf Feld 1 der Energieleiste **7.3** legen.

SPIELERTABLEAU UND FÄHIGKEITEN

Das Spielertableau besteht aus zwei Seiten. Jede davon steht für einen einzigartigen Roboter mit Spezialfähigkeiten. Es steht dem Spieler frei, welchen Roboter er in der Kampagne nutzen möchte.

Einmal gewählt, kann die Seite des Tableaus in der Kampagne nicht mehr gewechselt werden!

Eine Beschreibung aller Spezialfähigkeiten gibt es in Kapitel 7 auf Seite 10.



Jeder Roboter hat:

- Vier einzigartige Spezialfähigkeiten, die im Spielverlauf entsperrt werden können.
- Eine , die im Spielverlauf weiterentwickelt werden kann, indem die nachfolgenden Stufen entsperrt werden.

Für jede Spezialfähigkeit gilt:

- (A) wird entsperrt, indem der Erfahrungsmarker vom Plan genommen wird. Einmal entsperrt, wird die Fähigkeit mit einem ✓ gekennzeichnet. Diese Fähigkeit ist nun für die gesamte Kampagne entsperrt.
- Sie braucht Energie, um aktiviert zu werden. wird auf der Energieleiste (B) gesammelt. Nach dem Einsatz einer Fähigkeit wird auf der Energieleiste um 1 Feld nach links verschoben.

Die Spezialfähigkeit eines Roboters kann im Zug des Spielers aktiviert werden, der diesen Roboter steuert. Eine Fähigkeit darf nur angewendet werden, wenn sie **entsperrt** ist und **der Spieler mindestens 1** besitzt. Eine Fähigkeit muss beide Kriterien erfüllen, sonst ist sie **nicht verfügbar**. Um eine Fähigkeit anzuwenden, muss der auf der Energieleiste um 1 Feld nach links verschoben werden.

Die -Fähigkeit besteht aus vier Stufen, von denen eine bei Spielbeginn verfügbar ist. Sie wird über Aktionskarten aktiviert. Daher gibt es nur einen Platz (A), um die Entsperrung der jeweiligen Stufe zu kennzeichnen. Entscheidet ein Spieler, seine weiterzuentwickeln, kennzeichnet er das mit einem ✓ auf der ersten gesperrten Stufe von oben. Einmal gekennzeichnet, gibt es eine zusätzliche Option bei Ausführung einer Aktion.

Auch wichtig ... vergesst nicht, euren Robotern Namen zu geben (C)!

VORBEREITUNG DES SPIELPLANS



Jedes Szenario hat sein eigenes Flavour-Intro (Fi) und Sonderregeln (SR), die den Spielaufbau und den Spielverlauf beeinflussen können. Lest beides, bevor ihr den Fabrikplan vorbereitet!

1. Legt die BEEP-Marker und PASS-Marker ✕ mit der verfügbaren (grünen) Seite nach oben auf die jeweiligen Felder.
2. Legt die angegebenen Roboter auf die passenden Nachschubfelder.
3. Legt die guten und bösen Roboter auf die passenden Felder auf dem Fabrikplan.
4. Legt Marker entsprechend der abgebildeten Symbole und der Sonderregeln auf den Fabrikplan.
5. **Später kommen Roboter auf den mit , und gekennzeichneten Feldern auf dem Fabrikplan dazu!**

4 SZENARIO SPIELABLAUF

Das Ziel jedes Szenarios ist, **alle** guten Roboter zum Ausgang zu bekommen, bevor die Zeit abläuft. Dabei solltet ihr den Kontakt mit den bösen Robotern zu jeder Zeit vermeiden. Jedes Szenario besteht aus höchstens 4 Runden. Ihr verliert ein Szenario automatisch, wenn:

- Einer der guten Roboter vernichtet wird.
- Nach 4 Runden mindestens 1 guter Roboter nicht entkommen konnte.

Sobald der letzte gute Roboter aus der Fabrik entkommen ist, endet das Szenario automatisch und ihr habt gewonnen.

Ablauf einer Runde:

1. **Aktionsphase**
2. **Aufräumphase**
3. **Ereignisphase**
4. **Neuer-Roboter-Phase**

In Runde 4 wird nur die Phase 1 ausgeführt.

WÄHREND DES GESAMTEN SZENARIOS DARF NICHT GEREDET WERDEN.

Während des gesamten Spiels ist eure einzige Möglichkeit zur Kommunikation die Verwendung des 🔒 und einer bestimmten Ausrüstungskarte.

4.1. AKTIONSPHASE

In dieser Phase spielt ihr abwechselnd eure Aktionskarten aus, um die Roboter auf dem Fabrikplan zu bewegen. Das gilt, bis eure Kartenhalter leer sind oder eine der oben beschriebenen Bedingungen für einen Sieg oder eine Niederlage erfüllt ist. Der Spieler, der eine Aktionskarte ausspielt, ist der **aktive Spieler**. Der andere Spieler ist der **Teamkollege**. Startspieler ist derjenige, der den besseren Spielzug vorschlägt.

In seinem Spielzug muss der aktive Spieler wählen:

- **ENTWEDER**: Er wählt eine der sichtbaren Karten (aus seinem eigenen Kartenhalter oder dem des Teamkollegen) und legt sie mit der für ihn sichtbaren Seite nach oben vor sich ab (die Ausrichtung darf nicht geändert werden!). Handelt es sich um eine weitere von ihm gespielte Karte, muss die zuvor gespielte Karte mit ihr abgedeckt werden. Anschließend wird die aktuelle Karte ausgeführt.



- **ODER**: Er verwendet den **PASS-Marker** ✕, indem er ihn auf seine erschöpfte (rote) Seite (↻) dreht. Anschließend ist der Teamkollege am Zug. Diese Aktion darf nur einmal pro Runde ausgeführt werden. Ist der ✕ auf dem Szenario bereits erschöpft (rote Seite ist sichtbar), ist diese Option nicht verfügbar.

In seinem Zug, auch während der Ausführung einer Aktionskarte, kann der aktive Spieler jederzeit:

- Eine **Spezialfähigkeit** anwenden.
- Eine **Ausrüstungskarte** aus seinem Besitz verwenden.

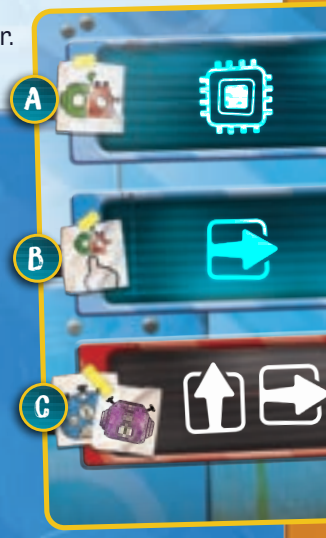
Diese Optionen sind mehrmals in beliebiger Kombination anwendbar.

AKTIONSKARTE

Aktionskarten werden genutzt, um die Roboter auf dem Fabrikplan fortzubewegen. Sie werden von oben nach unten, und von links nach rechts ausgeführt. Alle Entscheidungen werden vom **aktiven Spieler** getroffen. Aktionskarten bestehen aus höchstens drei Teilen (nicht alle tauchen auf allen Karten auf):

- (A) Oberer Teil: gilt immer für Roboter des aktiven Spielers.
- (B) Mittlerer Teil: gilt immer für Roboter des Teamkollegen.
- (C) Unterer Teil: gilt immer für böse Roboter.

Jeder Teil besteht aus höchstens zwei Bewegungsaktionen.



SYMBOLE AUF AKTIONSKARTEN



Mein Roboter



Der Roboter des Teamkollegen



Blaue ● / Weiße ◆ / Lila ▬ Roboter



1 Feld nach oben / unten / links / rechts, in Pfeilrichtung



1 Feld nach links oder rechts



1 Feld nach oben oder unten



1 Feld diagonal – verfügbar auf .



1 Feld nach oben, unten, links oder rechts



Bis zum nächsten Hindernis nach oben / unten / links / rechts, in Pfeilrichtung. Jedes erreichte Feld wird separat ausgeführt. Es ist möglich eine Spezialfähigkeit anzuwenden, einen Marker vom Fabrikplan zu nehmen, und/oder eine Ausrüstungskarte auszuspielen.



CHIP-Fähigkeit – Führe die Bewegungsaktion von einer entsperrten Stufe deiner Wahl auf deinem Spielertableau aus.

Die Ausrichtung der Symbole gilt immer aus der Perspektive des aktiven Spielers, nicht aus der des Besitzers des Roboters.

Alle gelben Seiten enthalten eine Bewegung für den Roboter des aktiven Spielers, alle blauen Seiten enthalten eine für den Roboter des Teamkollegen.

Alle Roboter derselben Farbe müssen während einer einzelnen Bewegungsaktion dieselbe Bewegung ausführen.

AUSRÜSTUNGSKARTE



A **Bild**
B **Name**
C **Effekt**

Ausrüstungskarten geben dem aktiven Spieler die Möglichkeit, in seinem Spielzug einen zusätzlichen Effekt auszuführen. Sie werden vom Besitzer des Roboters erworben, der ein Feld mit einem Ausrüstungsmarker **?** betritt. Sie werden dann offen rechts vom Spielertableau abgelegt (D). Ausrüstungskarten dürfen jederzeit während des Spielzugs des aktiven Spielers verwendet werden, selbst während der Ausführung einer Aktionskarte. Im selben Zug dürfen mehrere Ausrüstungskarten verwendet werden. Nach der Anwendung wird die Ausrüstungskarte verdeckt unter den Ausrüstungsstapel gelegt. Ein Spieler darf unbegrenzt viele Ausrüstungskarten besitzen.

SCHLEUSEN

Auf den Fabrikplänen sind Schleusen in Farben zu sehen, die den Farben der Roboter entsprechen. Die Roboter dürfen nur Schleusen in ihren eigenen Farben passieren.

BEISPIEL:

Der Rote ■ Roboter darf die rechte Schleuse passieren, weil sie seiner Farbe entspricht (B1).

Der Grüne ▲ Roboter darf die linke Schleuse nicht passieren, weil das eine blaue ● Schleuse ist (B2). Er darf jedoch nach unten gehen, und die rot ■ / grüne ▲ Schleuse passieren (B3).

Der Blaue ● Roboter darf die untere Schleuse passieren, weil sie seiner Farbe entspricht (B4). Wäre jedoch der Rote ■ Roboter immer noch auf diesem Feld, wäre das eine Niederlage für dieses Szenario.



REGELN FÜR DIE FORTBEWEGUNG

- Auf einem einzelnen Feld darf sich nur ein einziger Roboter befinden.
- Eine Gruppe angegebener Roboter (gut/böse) bewegt sich **GLEICHZEITIG**, unabhängig von der Farbe.
- Kann eine Bewegungsaktion aufgrund eines Hindernisses nicht ausgeführt werden (Schleuse in der falschen Farbe, Kante des Fabrikplans, ein anderer Roboter derselben Gruppe, Wand), wird auf die Bewegung verzichtet. Habt ihr im Spielverlauf eine Wahl und eine der Optionen besteht darin, aufgrund eines Hindernisses eine Aktion auszulassen, dürft ihr euch dafür entscheiden.
- Sollten zu einem beliebigen Zeitpunkt ein guter und ein böser Roboter auf demselben Feld zusammentreffen, wird der gute Roboter sofort vernichtet und ihr verliert dieses Szenario.
- Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt ein guter Roboter einen Fabrikausgang in der passenden Farbe auf dem Fabrikplan betreten und die anderen Bedingungen sind erfüllt (Sonderregeln des Szenarios), wird der Roboter aus der Fabrik entfernt. War dies der letzte Roboter eines Spielers, ignoriert von da an der aktive Spieler den Teil der Karte, welcher den entfernten Roboter beträfe:
  - Hat der aktive Spieler keinen eigenen Roboter mehr, wird der obere Teil der Karte übersprungen.
  - Hat der Teamkollege keinen eigenen Roboter mehr, überspringt der aktive Spieler den Mittelteil der Karte.



Verwendung des BEEP-Markers 🔒: Während des Spielzugs des aktiven Spielers darf der Teamkollege den 🔒 anwenden. Dazu nimmt er den Marker von der Szenarioseite und legt ihn vor eine der verfügbaren Karten in den Haltern, die er in dieser Runde ausspielen will. Das gilt als Information für den aktiven Spieler, diese Karte nicht in seinem aktuellen oder in späteren Spielzügen anzuwenden. Das ist nur ein Hinweis für den aktiven Spieler. Er kann das in Betracht ziehen, muss aber nicht. Nachdem eine Karte ausgespielt wurde, vor welcher der 🔒 lag, kommt dieser mit der erschöpften (roten) Seite nach oben zurück auf die Szenarioseite. Liegt der 🔒 auf der Szenarioseite bereits mit der erschöpften (roten) Seite nach oben, ist diese Option nicht verfügbar.

BEISPIEL:

Veronika ▲ spielt Karte 1 aus Michas ■ Halter.

A *Sie führt eine Diagonalbewegung aus und betritt den* **Fabrikausgang**. *Sie entfernt ihren Roboter vom Fabrikplan. Von jetzt an gilt: Ihr Roboter ▲ ist aus der Fabrik entkommen.*

B *Sie bewegt Michas ■ Roboter. Dieser betritt ein ϟ-Feld, also entfernt Micha ■ als Besitzer des Roboters den ϟ vom Fabrikplan und verschiebt seinen ϟ auf der Energieleiste um 1 Feld nach rechts.*

C *Veronika ▲ bewegt* ***alle Blauen*** *● und Lila ⌣ Roboter* ***gleichzeitig****:*

- *Der Blaue ● Roboter R1 passiert die obere* **Schleuse** *in seiner Farbe, und geht dann nach rechts C1.*
- *Der Lila ⌣ Roboter R2 kann nicht nach oben, weil dort der* **Weiße ◆ Roboter** *R4 steht, also bewegt sie ihn der nächsten Aktion C2 gemäß nach rechts.*
- *Der Lila ⌣ Roboter R3 geht nach oben und betritt den* **Tunnel**, *geht dann bis zum* **Tunnelausgang** *und von dort nach rechts. Das darf er tun, weil der Blaue ● Roboter R1 seine Bewegung gleichzeitig ausführt, und so das Feld für den Lila ⌣ Roboter R3 räumt C3.*



4.2. AUFRÄUMPHASE

In der Aufräumphase bereitet ihr den Spielbereich für die nächste Runde vor. Legt zuerst ✕ und 🔒 mit der verfügbaren (grünen) Seite nach oben auf die entsprechenden Felder auf der Szenarioseite. Anschließend dreht jeder Spieler seinen Stapel ausgespielter Karten um und steckt die Karten in seinen Halter.

! Es kann passieren, dass ein Spieler mehr Karten hat als der andere. Das ist nicht schlimm, denn jeder Spieler hat in seinem Zug trotzdem Zugriff auf dieselbe Anzahl von Karten.

4.3. EREIGNISPHASE

A Kartensymbol
B Von dem Ereignis betroffene Roboter
C Bewegung der angegebenen Roboter

Deckt in dieser Phase die oberste Karte des Ereignisstapels auf und führt ihren Effekt aus. Die Ereigniskarte veranlasst die Bewegung der angegebene Gruppe böser Roboter in Richtung des angegebenen Ziels. Das Ziel wird anhand des kürzestmöglichen Weges entsprechend für jeden der angegebenen Roboter separat gewählt – **Tunnel** und **Aufzüge** zählen auch. Sind die Wege gleich lang, entscheidet der Spieler, der als letztes eine Aktionskarte gespielt hat. Gibt es auf dem Fabrikplan keine der auf der Ereigniskarte angegebenen Roboter, passiert nichts. Befindet sich ein angegebener Roboter auf einem aktiven Fabrikausgang und müsste sich zum nächsten aktiven Fabrikausgang bewegen, dann bewegt er sich nicht. Aktive Fabrikausgänge sind solche, die das Ziel der auf dem Fabrikplan übrigen guten Roboter sind. Nachdem die Karte ausgeführt wurde, legt ihr sie beiseite. Vergangene Ereignisse können während der Runde eingesehen werden.



4.4. NEUER-ROBOTER-PHASE

In dieser Phase legt ihr einen neuen Roboter von einem Nachschubfeld auf den Plan. Der neue Roboter kommt auf das auf dem Fabrikplan angegebenen Feld:

I : Nach Runde 1

II : Nach Runde 2

III : Nach Runde 3

Ist das angegebene Feld leer, kommt der Roboter darauf. Ist das angegebene Feld aktuell von einem anderen bösen Roboter belegt, landet der neue Roboter vom Nachschubfeld im allgemeinen Vorrat. Ist das angegebene Feld aktuell von einem guten Roboter belegt, wird der gute Roboter vernichtet und in diesem Szenario verliert ihr.

Nach diesem Schritt beginnt eine neue Runde. Erneut ist derjenige der Startspieler, der den besseren Spielzug vorschlägt. Haben beide Spieler einen guten Zug vorgeschlagen, müssen sie eben mit den Augen um den ersten Zug kämpfen. Einer wird schon irgendwann nachgeben!

5 ENDE DES SPIELS

Fabrikpläne X.1 bis X.4:

- **Sieg** – Konnten alle Roboter beider Spieler vor Ende der 4. Runde aus der Fabrik entkommen, gewinnt ihr das Szenario. Als Belohnung könnt ihr nun entweder eine Spezialfähigkeit eurer Wahl auf eurem Spielertableau entsperren oder die nächste Stufe der weiterentwickeln. Zeit für die nächste Herausforderung. Dafür entfernt ihr alles von der Szenarioseite und dem Fabrikplan. Anschließend blättert ihr im Kampagnenbuch auf die nächste Seite. Bereitet nun das Spiel wie gehabt von Anfang an vor. Behaltet den Fortschritt auf euren Spielertableaus bei (entsperrte Fähigkeiten, gesicherte ϟ-Stufen, Ausrüstungskarten). Schritt 7 vom Spielaufbau überspringt ihr. Mischt den Ausrüstungsstapel nicht durch.

  Teilt die Aktionskarten neu aus. Hatte ein Spieler nach dem letzten Zug 4 Karten, beginnt er das nächste Szenario mit 3 Karten.

- **Bei einer Niederlage** spielt ihr das betreffende Szenario erneut. Der erreichte Fortschritt aus dem verlorenen Szenario (Energieleiste, Ausrüstungskarten (legt sie unter den Ausrüstungsstapel), errungene Fähigkeiten) muss in diesem Fall zurückgesetzt werden.

  Teilt die Aktionskarten neu aus. Hatte ein Spieler nach dem letzten Zug 4 Karten, beginnt er nach Zurücksetzen des Szenarios trotzdem mit 3 Karten.

Letzter Fabrikplan:

- **Sieg** – Konnten alle Roboter beider Spieler vor Ende der 4. Runde aus der Fabrik entkommen, habt ihr die Kampagne gemeistert!
- **Niederlage** – Löscht den Fortschritt des aktuellen Szenarios und spielt es erneut.

6 MARKER UND SPEZIALFELDER

MARKER



Energiemarker (ϟ)

- Betritt irgendein guter Roboter ein Feld mit ϟ, verschiebt der Besitzer des Roboters den ϟ auf der Energieleiste ein Feld nach rechts. Der ϟ vom Fabrikplan kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Ein Spieler darf höchstens 5 ϟ auf seiner Energieleiste haben. Sollte ein Spieler einen sechsten ϟ erlangen, gilt der Extra-Marker als verloren. Der ϟ vom Fabrikplan kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Betritt ein böser Roboter ein Feld mit ϟ, kommt dieser ϟ zurück in den allgemeinen Vorrat. Handelt es sich um einen Weißen ◆ oder Lila ▬ Roboter, bekommt er ein Upgrade zum Blauen ⬟ Roboter (tauscht hierfür den Roboter mit einem entsprechenden Roboter aus dem allgemeinen Vorrat aus).
- Wird ein auf das ϟ-Feld gelegt, kommt der ϟ zurück in den allgemeinen Vorrat.



Erfahrungsmarker (★)

- Betritt ein guter Roboter ein Feld mit ★, kommt dieser ★ zurück in den allgemeinen Vorrat und der Besitzer des Roboters entsperrt eine Fähigkeit seiner Wahl auf seinem Spielertableau oder entwickelt die nächste Stufe auf seiner weiter (wie auf Seite 4 beschrieben).
- Betritt ein böser Roboter ein Feld mit einem ★, kommt dieser ★ zurück in den allgemeinen Vorrat. Handelt es sich um einen Weißen ◆ oder Lila ▬ Roboter, bekommt er ein Upgrade zum Blauen ⬟ Roboter (tauscht hierfür den Roboter mit einem entsprechenden Roboter aus dem allgemeinen Vorrat aus).
- Wird ein auf das ★-Feld gelegt, kommt der ★ zurück in den allgemeinen Vorrat.



Ausrüstungsmarker (?)

- Betritt ein guter Roboter ein Feld mit ?, kommt dieser ? zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Besitzer des Roboters zieht die oberste Ausrüstungskarte vom Stapel und legt sie offen rechts von seinem Spielertableau ab.
- Betritt ein böser Roboter ein Feld mit ?, kommt dieser ? zurück in den allgemeinen Vorrat. Handelt es sich um einen Weißen ◆ oder Lila ▬ Roboter, bekommt er ein Upgrade zum Blauen ⬟ Roboter (tauscht hierfür den Roboter mit einem entsprechenden Roboter aus dem allgemeinen Vorrat aus).
- Wird ein auf das ?-Feld gelegt, kommt der ? zurück in den allgemeinen Vorrat.

Die hier aufgeführten Marker kommen in jedem Szenario vor. Ihr könnt den Rest dieses Abschnitts überspringen und zum nächsten Kapitel übergehen, um mehr über die Spezialfähigkeiten der Roboter zu erfahren. Ihr könnt auch einfach das erste Szenario der Kampagne *Aus dem Leben der Spielzeuge* starten. Ihr könnt immer hierauf zurückgreifen, wenn das Szenario euch auf bestimmte Felder/Spezialmarker verweist, die auf der nächsten Seite beschrieben werden.



Schlüsselmarker (🔑)

- Betritt irgendein Roboter ein Feld mit 🔑, bewegt der aktive Spieler den 🔑 auf ein beliebiges benachbartes Feld (nicht diagonal), inklusive des Feldes, von dem er kam.

- Betritt ein böser Roboter ein Feld mit 🔑, während gerade eine Ereigniskarte ausgeführt wird, entscheidet der Spieler, der die letzte Aktionskarte gespielt hat, wohin der 🔑 bewegt werden soll.
- 🔑 können nicht auf Felder bewegt werden, die bereits von einem anderen 🔑 oder einem Roboter belegt sind.



Lasermarker (Kampagne 2)

- Jedes Element, das den **Lasermarker** betritt, wird automatisch vernichtet und kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Handelt es sich dabei um einen guten Roboter, verliert ihr dieses Szenario.



Wandmarker (Kampagne 3)

- Eine besondere Art von Hindernis.



Zahlenmarker (Kampagne 4)

- Betritt ein guter Roboter ein Feld mit einem **Zahlenmarker**, nimmt der Besitzer des Roboters den Marker und legt ihn gut sichtbar neben sein Spielertableau.
- Ein Spieler darf seinem Mitspieler eine beliebige Anzahl von **Zahlenmarkern** geben, wenn ihre Roboter auf benachbarten Feldern stehen.
- Kommt ein anderes Element auf das Feld mit dem Marker, geschieht nichts weiter.



Förderbandmarker (Kampagne 5)

- Dieser Marker zeigt die Bewegungsrichtung der Elemente auf den **Förderbändern**.

SPEZIALFELDER



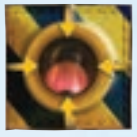
Fabrikausgang

- Betritt ein Roboter derselben Farbe wie der **Fabrikausgang** dieses Feld, wird er sofort vom Fabrikplan entfernt. Es gilt: Dieser Roboter ist entkommen. Andernfalls, passiert nichts.



Schredder (Kampagne 1)
Quetscher (Kampagne 2)
Lavaofen (Kampagne 3)
Säurefluss (Kampagne 5)

- Jedes Element, das eines dieser Felder betritt, wird sofort vernichtet und kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Handelt es sich dabei um einen guten Roboter, verliert ihr dieses Szenario.



Tunnel (Kampagne 1)

- Betritt ein Roboter einen **Tunnel**, wird er zum **Tunnelausgang**-Feld versetzt. Ist der **Tunnelausgang** von einem anderen Roboter besetzt, gilt:
  - » Würde ein guter Roboter auf einen schlechten treffen oder umgekehrt, wird der gute Roboter vernichtet und ihr verliert dieses Szenario.
  - » Anderenfalls bewegt der aktive Spieler zuerst den Roboter vom **Tunnelausgang** auf ein benachbartes Feld (nicht diagonal) und danach den Roboter vom **Tunnel** auf den **Tunnelausgang**.
- Betritt ein 🔑 einen **Tunnel**, wird er zum **Tunnelausgang**-Feld verschoben. Ist der **Tunnelausgang** von einem Roboter besetzt, bewegt der aktive Spieler zuerst den Roboter vom **Tunnelausgang** auf ein benachbartes Feld (nicht diagonal) und danach den 🔑 vom **Tunnel** auf den **Tunnelausgang**.
- Das Betreten eines **Tunnel**-Feldes beendet die gerade ausgeführte Bewegungsaktion. Hat die Aktionskarte ein weiteres Symbol, wird dieses ausgeführt, nachdem das Element bewegt wurde.



Tunnelausgang (Kampagne 1)

- Dieses Feld kann betreten werden, ohne einen Effekt auszulösen.



Aufzug (Kampagne 1)

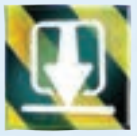
! Der Aufzug wird aktiviert, nachdem die ganze Aktionskarte ausgeführt wurde, vorausgesetzt irgendein Roboter oder 🔑 befindet sich darauf.

- Befindet sich ein Roboter oder 🔑 auf einem **Aufzug**-Feld, nachdem die ganze Aktionskarte ausgeführt wurde, wird dieses Element auf das andere **Aufzug**-Feld versetzt.
- Sind nach dem Ausführen einer Aktionskarte beide **Aufzug**-Felder von Elementen besetzt, werden diese miteinander vertauscht.
- In einem Zug, in dem ✕ verwendet wurde, wird der Aufzug nicht aktiviert.



Hebel (Kampagnen 2, 3, 5)

- Betritt ein Roboter ein **Hebel**-Feld, wird eine Szenario-Sonderregel aktiviert. Schaut euch hierzu die Sonderregeln auf der Szenarioseite an.



Schieber (Kampagnen 2, 4)

- Betritt ein Roboter oder 🔑 ein **Schieber**-Feld, bewegt er sich in die angezeigte Richtung, bis er auf ein Hindernis trifft. Die Aktion, die zu der Bewegung auf dieses Feld geführt hat, gilt als ausgeführt. Anschließend wird die Aktionskarte weiter ausgeführt.



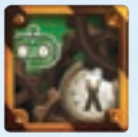
Zahlenmodifikator (Kampagne 4)

- Betritt ein guter Roboter dieses Feld, erhöht/vermindert dessen Besitzer seinen **Zahlenmarker** um den angegebenen Wert; er ersetzt ihn durch einen Marker mit dem neuen Wert aus dem allgemeinen Vorrat.
- Würde der Wert unter 1 fallen oder über 6 steigen, verfällt der überschüssige Wert.



Zahlenwechsler (Kampagne 4)

- Betritt ein guter Roboter dieses Feld, tauscht sein Besitzer seinen **Zahlenmarker** gegen den daneben angegebenen aus.



Verborgener Fabrikausgang (Kampagne 4)

- Eine besondere Art von **Fabrikausgang**. Erreicht ein guter Roboter seinen zugewiesenen **Verborgenen Fabrikausgang**, entfernt sein Teamkollege, der die Nummer des korrekten Ausgangs kennt, den Roboter aus der Fabrik.



Monostabiler Schalter (Kampagnen 3, 4)

- Alle guten Roboter müssen sich **gleichzeitig auf Monostabilen Schalter**-Feldern befinden (und ggf. noch weitere Sonderregeln des Szenarios erfüllen), um die Bedingung zur Flucht (Entfernung des 🔑) zu erfüllen.



Förderband (Kampagne 5)

- Nachdem die ganze Aktionskarte ausgeführt wurde, werden **alle** Elemente auf dem gesamten **Förderband** gleichzeitig um 1 Feld weitergeschoben, entsprechend der Richtung auf dem **Förderbandmarker**.
- In einem Zug, in dem ✕ verwendet wurde, bewegen sich die **Förderbänder** nicht.



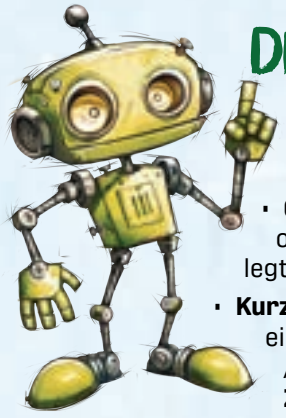
! Manche Spezialfelder haben den hier sichtbaren Umriss. Dies erinnert euch daran, dass das Betreten eines solchen Feldes eine Bewegungsaktion sofort unterbricht, um sogleich den Effekt des Spezialfeldes auszuführen. Anschließend geht es mit der aktuellen Bewegungsaktion weiter.

7 BESONDERE FÄHIGKEITEN



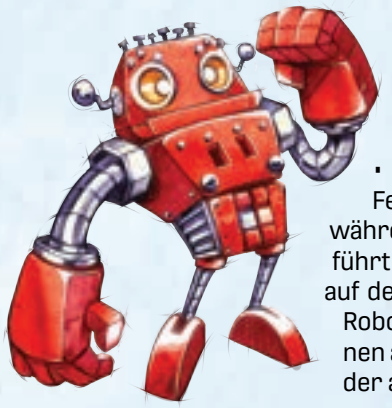
DIE SCHNELLE EINS

- **Gegenrichtung:** Der aktive Spieler bewegt den Roboter in die entgegengesetzte Richtung der Bewegungsaktion. Gilt nur für eine ausgewählte Bewegungsaktion eines guten oder bösen Roboters seiner Wahl.
  - *Beispiel: Veronika wählt die Aktionskarte 001. Sie führt wie gehabt den oberen Teil der Karte aus. Bevor sie Michas Roboter bewegt, entscheidet sie sich für die Gegenrichtung. Dadurch geht Michas Roboter nach rechts, nicht nach links.*
- **Fünfter Gang:** Der aktive Spieler bewegt seinen Roboter um 1 zusätzliches Feld in die Richtung, die bei der letzten Bewegungsaktion galt.
- **Vollgetankt:** Nachdem die Aktionskarte und etwaige Fabrikplan-Effekte vollständig ausgeführt wurden, spielt der aktive Spieler eine weitere Aktionskarte aus.
- **Nitro:** Nachdem alle Bewegungsaktionen mit dem Roboter des aktiven Spielers ausgeführt wurden, führt dieser alle (falls möglich) Bewegungsaktionen desselben Roboters von der gerade gespielten Karte erneut aus (den oberen Teil der Aktionskarte zweimal ausführen).



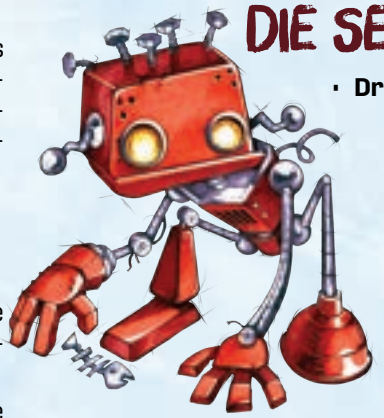
DIE SCHLAUE DREI

- **Notfallplan:** Der aktive Spieler dreht eine der Karten in einem der Halter auf die andere Seite.
- **Geheimversteck:** Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel und legt sie offen rechts neben sein Spielertableau.
- **Kurze Deaktivierung:** Betritt ein guter Roboter einen **Laser** / **Schredder** / **Tunnel** / **Aufzug** / **Hebel** / **Schieber** / **Zahlenmodifikator** / **Zahlenwechsler**, darf der aktive Spieler den Effekt dieses Feldes ignorieren und der Roboter dort stehenbleiben wie auf einem leeren Feld. Solange er dort steht, kann das Feld nicht aktiviert werden. Diese Fähigkeit gilt nicht für Marker. Diese werden wie üblich abgehandelt.
- **Signalempfänger:** Der aktive Spieler bewegt jeden bösen Roboter um 1 Feld in eine beliebige Richtung (nicht diagonal).



DIE STARKE ZWEI

- **ABS:** Würde ein guter Roboter ein Feld mit einem bösen Roboter betreten, während gerade eine Bewegung ausgeführt wird, endet diese Bewegungsaktion auf dem Feld vor dem Feld mit dem bösen Roboter. Gibt es weitere Bewegungsaktionen auf der gerade gespielten Karte, führt der aktive Spieler diese aus wie gehabt.
- **Ablenkungssignal:** In diesem Zug überspringt der aktive Spieler den unteren Teil der Aktionskarte.
- **RAM:** Bewegt der aktive Spieler einen guten Roboter auf ein Feld mit einem bösen Roboter, kommt zuerst der böse Roboter zurück auf seine Startposition auf dem Fabrikplan. (Gibt es mehr als 1 Startposition, dann auf die nähere.) Ist dieses Feld bereits belegt oder existiert es nicht, kommt der böse Roboter zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Felder I, II und III gelten nicht als Startpositionen.
- **Hacker-Angriff:** Der aktive Spieler ersetzt einen Blauen ● Roboter auf dem Fabrikplan durch einen Lila ● Roboter aus dem allgemeinen Vorrat.



DIE SELTSAME VIER

- **Drehbewegung:** Der aktive Spieler bewegt seinen Roboter gemäß des Mittelteils der Aktionskarte, und den Roboter des Teamkollegen gemäß des oberen Teils der Karte. Der Roboter des aktiven Spielers wird zuerst bewegt. Diese Fähigkeit darf auch dann angewendet werden, wenn die Karte nicht alle Teile besitzt oder irgendein Roboter bereits entkommen konnte. Diese Fähigkeit darf angewendet werden bis die Ausführung der Aktionskarte beginnt.
- **Wiederverwertung:** Würde ein guter Roboter vernichtet werden, kommt er stattdessen zurück auf seine Startposition. (Gibt es mehr als 1 Startposition, dann auf die nähere.) Ist dieses Feld bereits belegt von einem anderen guten Roboter oder einem 🔑, bewegt der aktive Spieler jenen Roboter oder 🔑 zunächst auf ein Feld neben der Startposition (nicht diagonal). Anschließend kann der erstgenannte Roboter das Feld betreten.
- **404:** Der aktive Spieler führt die Bewegungsaktion seines Roboters nicht aus, nachdem er die Aktionskarte gespielt hat (den oberen Teil der Karte überspringen). Er darf aber andere Spezialfähigkeiten oder/und Ausrüstungskarten anwenden.
- **Camouflage:** Ein guter oder böser Roboter, der vom aktiven Spieler bewegt wird, darf Schleusen aller Farben passieren. Er muss nicht davor anhalten.

8 EINZELSZENARIO-MODUS

Solltet ihr keine Zeit für die volle Kampagne haben oder möchtet ihr einfach ein bestimmtes Szenario durchspielen, ohne die gesamte Kampagne spielen zu müssen, ist der Einzelszenario-Modus eine zusätzliche Art, wie ihr *ROBO RUN* spielen könnt.

Geschätzte Spieldauer für ein Szenario: 20–25 min

Wählt eines der Szenarien und baut den Fabrikplan auf wie für die Kampagne. Aufgrund des steigenden Schwierigkeitsgrads der aufeinanderfolgenden Szenarien in der Kampagne enthält die Tabelle rechts einen Vorschlag für die anfängliche Vorbereitung der Spielertableaus.

Szenario	Jeder Spieler (Punkt 7 des Spielaufbaus)	Zusätzlich
X.1	1 entsperrte Spezialfähigkeit / Stufe +1	
X.2	2 entsperrte Spezialfähigkeiten / Stufen +1	1 entsperrte Spezialfähigkeit / Stufe für einen der Spieler
X.3	3 entsperrte Spezialfähigkeiten / Stufen +2	
X.4	4 entsperrte Spezialfähigkeiten / Stufen +2	
X.5	5 entsperrte Spezialfähigkeiten / Stufen +3	
X.6 (EXPERTE)	6 entsperrte Spezialfähigkeiten / Stufen +3	

Möglichkeiten, ein Szenario zu beenden:

- **Sieg** – Gelingt allen guten Robotern spätestens in der ersten Phase der 4. Runde die Flucht, gewinnt ihr! Nun könnt ihr es im nächsten Szenario erneut mit den bösen Robotern aufnehmen!
- **Niederlage** – Bleibt nach 4 Runden auch nur ein guter Roboter in der Fabrik zurück oder wurde zerstört, verliert ihr. Jetzt könnt ihr bereden, was schiefgelaufen ist, und es vielleicht mit einem anderen Szenario nochmal versuchen.



MITWIRKENDE

Spieldesign: **Eryk Nowak**
Illustrationen: **Hanna Kuik**
Covergestaltung: **Mateusz Kopacz**
Grafische Gestaltung: **Mateusz Kopacz**
Künstlerische Leitung: **Rafał Szyma**
Spielentwicklung: **Ignacy Trzewiczek**, **Szymon Lubos**
Produktionsleitung: **Damian Mazur**
Übersetzung: **Zuzanna Zalewska**
Kampagnenfluff: **Oliwier Śpiewakowski**
Wir möchten allen danken, die bei der Entwicklung und den Spieletests geholfen haben. : Jan Babiński, Grzegorz Polewka, Przemysław Masłowski, Tomasz Kamiński, Karol Mandel, Nika Bartkowska, Michał Gryń, Franciszek Ostojski, Wojciech "Łosiu" Wiśniewski, Jakub Czajka, Kacper Winiecki, Amelia Pilitowska, Martyna Mierzwicka, Mikołaj Nowak, Dagny Schaedler, Wojciech "Beti" Woźniak, Damian Szymański, und unseren Freunden von der Pamper Playtesting Group.

© 2026 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Poland
https://portalgames.pl/en/

https://www.facebook.com/portalgamesus
https://www.instagram.com/portalgamesus
https://www.youtube.com/c/PortalGamesStudio
https://x.com/PortalGamesUS

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollte jedoch in Ihrem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns. Kontaktieren Sie uns über unser Kontaktformular: portalgames.pl/en/customer-service

Wir unterstützen unsere Spiele auch nach ihrer Erstveröffentlichung. Obwohl wir unsere Spiele sorgfältig prüfen und überarbeiten, kann es manchmal nötig sein – auch Monate und Jahre nach der Veröffentlichung – Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen vorzunehmen. Die notwendigen Änderungen nehmen wir dann basierend auf der Meinung der Spiele-Gemeinschaft und der Erfahrung der Autoren vor. Die aktuellste Spielanleitung sowie gelegentlich zusätzliche Materialien (z. B. Mini-Erweiterungen, Promos, FAQ usw.) finden Sie auf unserer Website: https://shop.portalgames.com/products/robo-run

SPIELHILFE

1. AKTIONSPHASE

Wählt eine dieser Optionen (abwechselnd):

- Karte aus deinem Halter.
- Karte aus dem Halter deines Teamkollegen.
- PASS-Marker ✕ wenn verfügbar (einmal pro Runde).
- *Nach Belieben, beliebig oft, jederzeit:*
  - Spezialfähigkeit anwenden.
  - Ausrüstungskarte spielen.
- *Der Teamkollege darf den BEEP-Marker 🔒 ausspielen (einmal pro Runde).*

2. AUFRÄUMPHASE

- PASS ✕- und BEEP 🔒-Marker zurücklegen, mit der verfügbaren (grünen) Seite nach oben.
- Die ausgespielten Aktionskarten auf die andere Seite drehen und in die Halter stecken.

3. EREIGNISPHASE

- Ereigniskarte anwenden.

4. NEUER-ROBOTER-PHASE

- Einen neuen bösen Roboter von einem Nachschubfeld auf ein angegebenes Feld auf dem Fabrikplan stellen.

In der 4. Runde werden die Phasen 2, 3 und 4 übersprungen. Sieg: Gelingt es allen guten Robotern, vor dem Ende der 4. Runde aus der Fabrik zu entkommen, gewinnt ihr das Szenario. Ihr verliert es dagegen:

- Wenn ein guter Roboter vernichtet wurde.
- Wenn mindestens einem guten Roboter nach Ende der 4. Runde die Flucht aus der Fabrik nicht gelungen ist.

NEUAUFBAU EINES SZENARIOS:

- Legt die PASS ✕- und BEEP 🔒-Marker bereit, mit der verfügbaren (grünen) Seite nach oben.
- Stellt die bösen Roboter auf die Nachschubfelder der Szenario-Seite.
- Legt die Marker und Roboter gemäß der Angaben auf dem Fabrikplan aus.
- Werft die Ausrüstungskarten ab und setzt die Energieleiste und Fähigkeiten zurück auf den Stand vom Szenarienbeginn.

FABRIKPLAN-GENERATOR



Jedes Exemplar des Spiels enthält Bonusmaterial (auf Seite 2 nicht aufgeführt), mit dem ihr einen eigenen Fabrikplan erstellen könnt. Um einen neuen Fabrikplan zu erstellen, wählt eine Kampagne und öffnet die letzte Seite. Dort könnt ihr euch kreativ austoben! Um euren eigenen Fabrikplan zu erstellen, könnt ihr das ganze Spielmaterial nutzen, wie ihr lustig seid!

Zur Erinnerung, hier einige Grundsätze:

1. Jeder gute Roboter braucht eine Startposition und einen Ausgang.
2. Legt zu Spielbeginn einen Erfahrungsmarker und die Ausrüstung auf dem Fabrikplan bereit, dazu 3 Energiemarker.
3. Vergesst die Gegner nicht! Verteilt zu Spielbeginn einige böse Roboter auf der Karte!
4. Ein neuer böser Roboter vom Nachschubfeld kann nach jeder Runde den Fabrikplan betreten.
5. Stellt sicher, dass jeder gute Roboter mindestens 2 mögliche Wege zum Fabrikausgang bekommt.
6. Ihr dürft alle Marker nutzen, die bei irgendeiner Kampagne genutzt wurden. Vergesst jedoch nicht, klarzustellen, wie diese miteinander funktionieren.

Vergesst nicht die wichtigste aller Regeln: Habt Spaß!

ERFOLGE

☆ Ein Szenario gewonnen
☆☆ Ein Szenario vor Runde 4 gewonnen
☆☆☆ Ein Szenario vor Runde 4 gewonnen und alle ϟ und ★ vom Fabrikplan entfernt

KAMPAGNE 1 AUS DEM LEBEN DER SPIELZEUGE	☆	☆☆	☆☆☆
1.1 BUNTER ANFANG			
1.2 REIN IN DEN PLÜSCH!			
1.3 HOCH OBEN			
1.4 ZWEIGETEILT			
1.5 ZEIT ZUM AUFRÄUMEN!			
1.6 NICHT SO SCHNELL, KINDER!			

KAMPAGNE 2 KALTER STAHL	☆	☆☆	☆☆☆
2.1 STARTSCHWIERIGKEITEN			
2.2 AUF DEM PRÄSENTIERTELLER			
2.3 KONTROLLRAUM			
2.4 HINLEGEN!			
2.5 ATEMLOS			
2.6 VERNICHTET SIE ALLE!			

KAMPAGNE 3 SCHMELZOFENHITZE	☆	☆☆	☆☆☆
3.1 ÄRGER KOMMT SELTEN ALLEIN			
3.2 ENGPASS			
3.3 AB INS FEUER!			
3.4 ERHITZTES LABYRINTH			
3.5 BURN-OUT			
3.6 DER SCHMELZOFEN			

KAMPAGNE 4 EINTAUSEND ZAHNRÄDER	☆	☆☆	☆☆☆
4.1 TEUFELSKREIS			
4.2 IMMER DER INNEREN UHR NACH			
4.3 DAS GESETZ DER ZAHLEN			
4.4 EINE KOMBINATION AUS GOLD			
4.5 TICK TACK			
4.6 DER UHRMACHER			

KAMPAGNE 5 DER SÄURESTROM	☆	☆☆	☆☆☆
5.1 DREH MICH!			
5.2 GEGEN DEN STROM			
5.3 FLIESSBANDABFERTIGUNG			
5.4 SÄUREBAD			
5.5 UNTER DRUCK			
5.6 KÄFIG IN BEWEGUNG			