I. **De Voorgeschiedenis**
II. **De Voorbereiding**
III. **Doel van het spel**
IV. **Het Spelverloop**
V. **Einde van het spel**

Het spelmateriaal

6 houten bordonderdelen

9 verbindingsstukken

12 droids

48 "ballen" op een stokje in 6 kleuren (9x oranje - 9x lichtbruin - 9x donkerbruin - 9x groen - 6x wit - 6x geel)

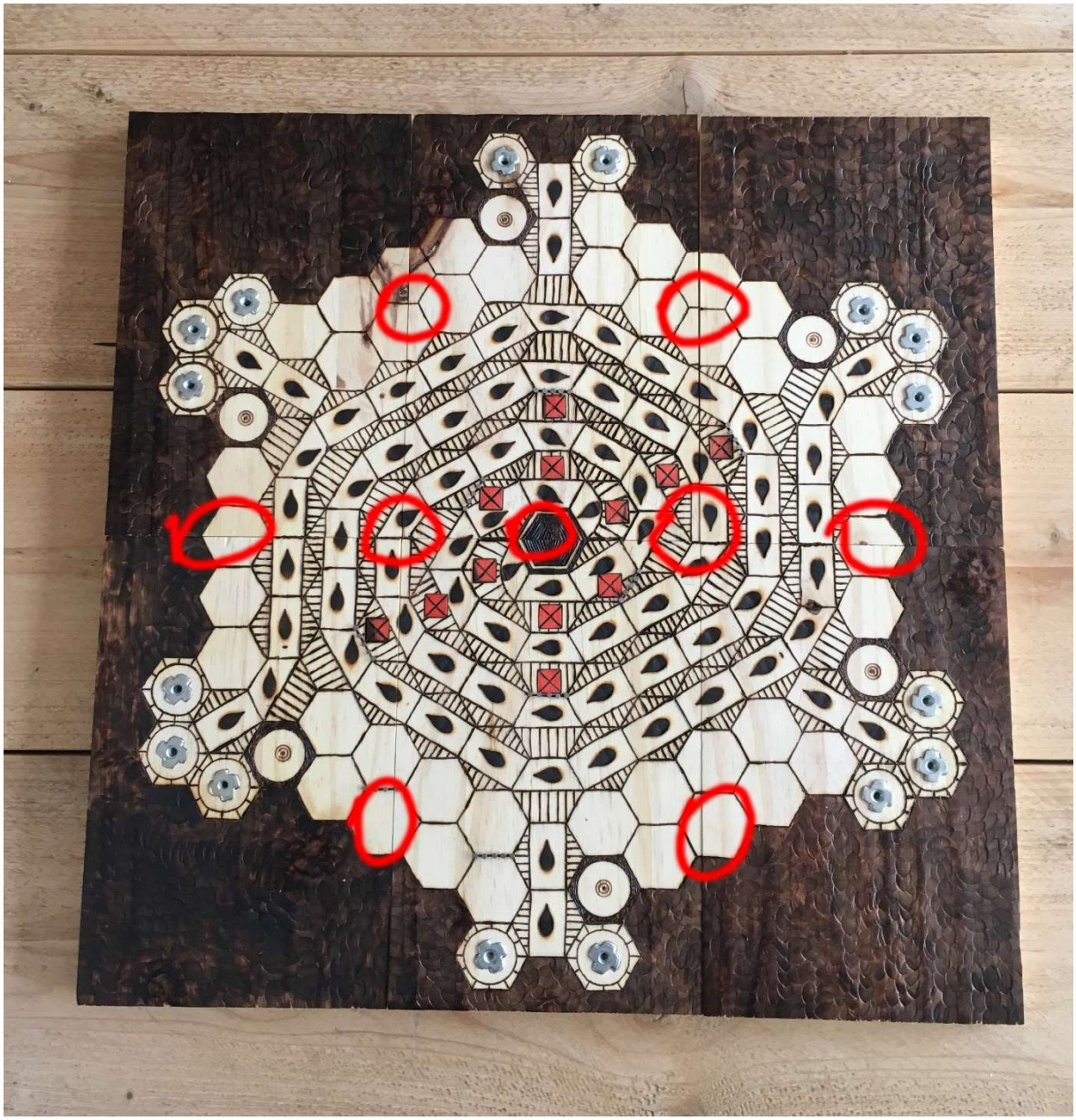
12 dobbelstenen

I. De Voorgeschiedenis

In het tweede Victoriaanse tijdperk (na wereldoorlog IV) hebben de rijken de arena's weer geopend met gladiatoren. Na een 50-tal jaren zijn ze echter tot de constatatie gekomen dat de arme mensen allemaal zijn gestorven in de arena. Ze hebben dus geen volk meer om voor hun plezier te laten vechten tot de dood. Daarom werd het spel "Droid ball" bedacht, waarin robots worden ingeschakeld om in opdracht van hun meester een spel te spelen. Er zijn geen arme mensen meer, dus men zet nu de droids op het spel. Ze hebben toch genoeg geld voor de reparatie. In dit spel kruip je in de huid van een rijke Burger die zijn robots inzet om zoveel mogelijk punten te scoren met zijn ballen en intussen zo snel mogelijk probeert de ballen van de tegenstanders te vernietigen voor ze worden gescoord.

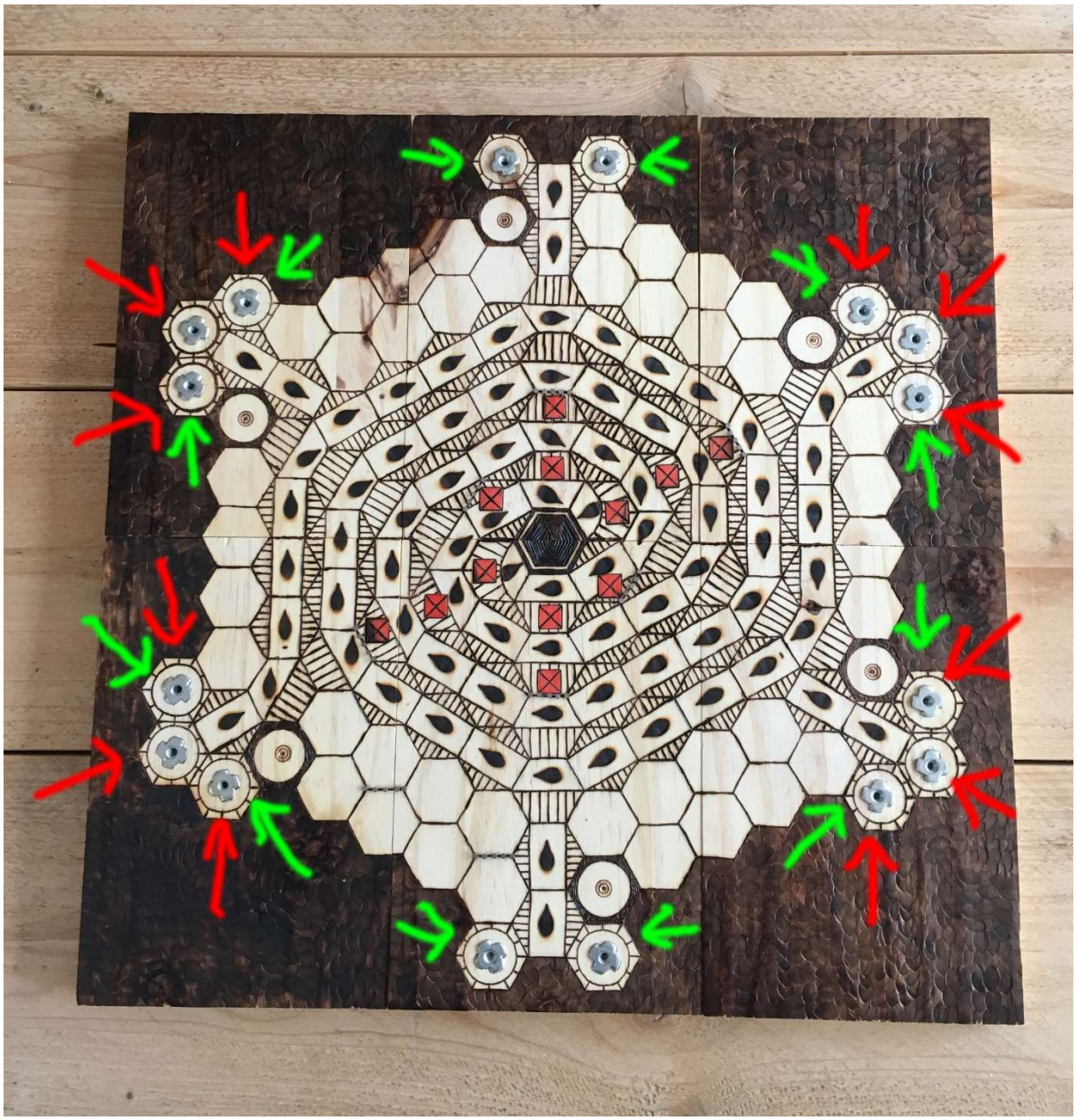
II. De Voorbereiding

Leg de 6 borddelen naast elkaar zodat je volgende opstelling krijgt (foto hieronder). Je kan de delen aan elkaar vastmaken met de 9 verbindingsstukken (zie rode kringen).



2 tot 4 spelers: Geef elke speler drie droids en 9 ballen van één kleur per speler (oranje, groen, lichtbruin, donkerbruin) en plaats ze op deze vakjes (rode pijlen)

5 tot 6 spelers: Geef elke speler twee droids en 6 ballen van één kleur per speler (alle kleuren) en plaats ze op deze vakjes (groene pijlen)



Leg de dobbelstenen in de doos.

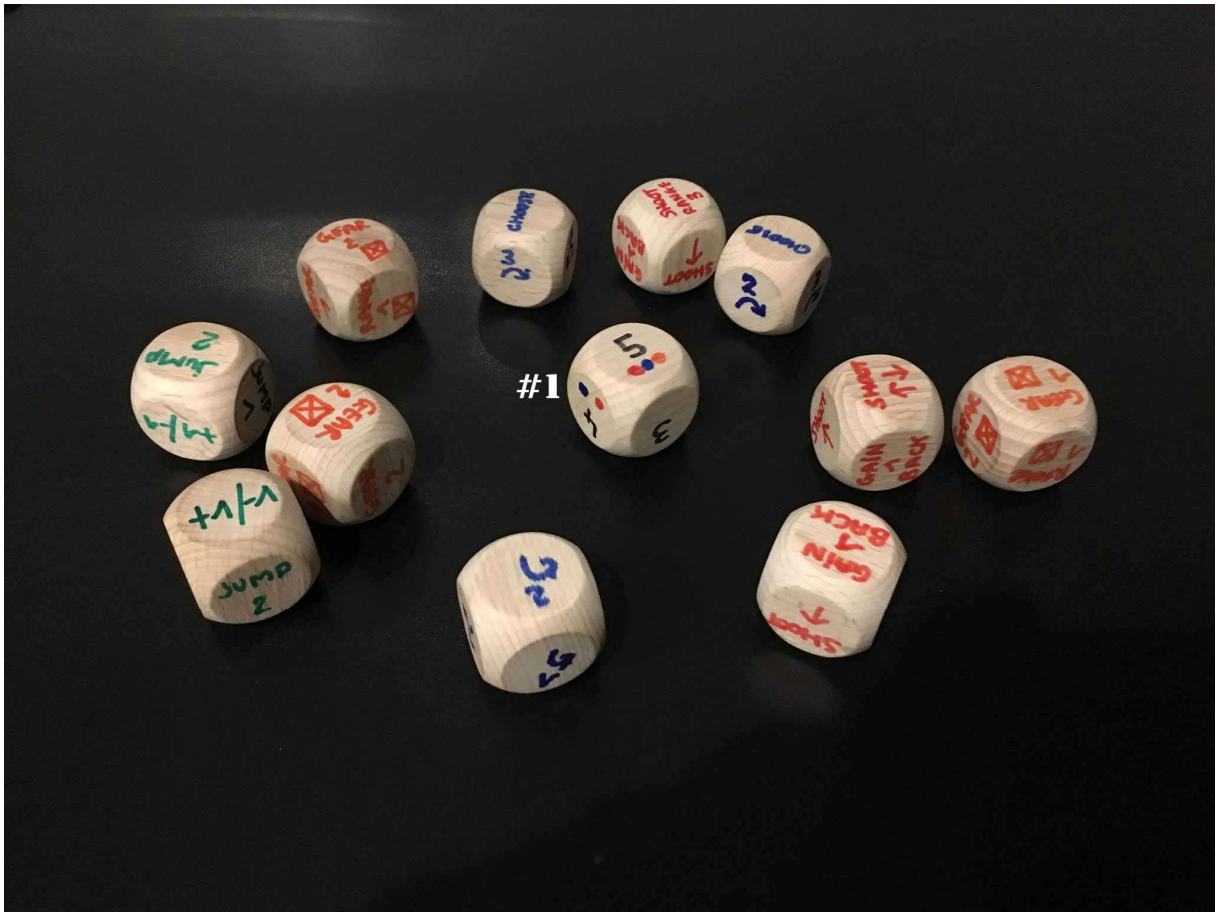
III. Doel van het spel

Het is de bedoeling om de meeste ballen te scoren. Aangezien er maximum 9 ballen per kleur zijn, is 9 de maximumscore.

IV. Het Spelverloop

De jongste speler start het spel. De beurt gaat dan naar de volgende speler met de wijzers van de klok. Elke beurt bestaat uit twee fasen:

1. Dobbelstenen trekken
2. Dobbelstenen gooien en uitvoeren van de acties



Dobbelstenen trekken

De speler die aan de beurt is gooit dobbelsteen #1. Hij mag zoveel van de andere dobbelstenen kiezen als het aantal dat deze dobbelsteen weergeeft. Hij moet wel voor elke gekleurde bol op de dobbelsteen 1 dobbelsteen van die kleur nemen. Dobbelstenen die zo worden vergaard moeten geworpen worden en mogen niet ingewisseld worden voor een gekozen actie.

Dobbelstenen gooien en uitvoeren van de acties

Wanneer het kiezen dus klaar is, mag de speler kiezen welke dobbelsteen hij eerst werpt. De actie die erop staat wordt uitgevoerd en de tweede dobbelsteen wordt geworpen en uitgevoerd. De actieve speler mag zelf kiezen met welke Droid hij de actie uitvoert. Zo wordt er doorgegaan tot alle dobbelstenen gebruikt zijn. Daarna eindigt de beurt.

Acties kiezen: de actieve speler mag ook een dobbelsteen inwisselen – zonder werpen – om 1 vakje vooruit te gaan of 1x (60°)te roteren. Wanneer een speler dobbelstenen heeft

genomen die hij moest nemen volgens de gekleurde bollen op dobbelsteen #1, dan kan hij dit niet doen, want deze dobbelstenen MOETEN geworpen worden.

Mogelijke acties

1. De groene bewegingsdobbelsteen (2)

    a. Move -1/1: Zet je Droid 1 vakje vooruit of achteruit in de richting van zijn oog.
    b. Move 2: Zet je Droid 2 vakjes vooruit
    c. Move 3: Zet je Droid 3 vakjes vooruit
    d. Jump 1: Zet je Droid 1 vakje vooruit en negeer daarbij eventuele muren.
    e. Jump 2: Zet je Droid 2 vakjes vooruit, en spring hierbij over eventuele muren en andere droids.
    f. Jump 3 or choose: zoals Jump 2 (maar dan 3 vakjes) of draai de dobbelsteen naar de actie van je keuze en voer deze actie uit.

2. De blauwe rotatiedobbelsteen (3)

    a. Roteer je Droid 1/6
    b. Roteer je Droid 1/6
    c. Roteer je Droid 2/6
    d. Roteer je Droid 2/6
    e. Roteer je Droid 180°
    f. Choose: Kies een van de acties van deze dobbelsteen en voer deze uit.

3. De rode Vuurdobbelsteen (3)

    a. Doelwit met pijl voorwaarts: als je Droid in één rechte lijn voor zich een andere Droid kan zien (zonder andere Droids of muren ertussen), dan mag je schieten en zo 1 bal van deze Droid uit het spel nemen.
    b. Doelwit + range 3: neem één bal weg bij alle Droids die zich maximaal 3 vakjes van jouw Droid bevinden.
    c. Doelwit met 2 pijlen: neem een bal weg bij een Droid voor en/of achter jouw Droid.
    d. Doelwit + range 2: zoals bij puntje b.
    e. Gain 1 back: neem een verloren bal terug in het spel en plaats deze bij een van jouw Droids of bij een lege Droid, die nu de jouwe wordt.

4. De oranje Vakjesdobbelsteen (3)

    a. Gear 1: de transportbanden over het hele bord verzetten alles 1 vakje verder in de richting van de pijl die erop staat. Droids worden hierdoor dus bewogen. Zij worden hierbij nooit automatisch geroteerd.
    b. Gear 2: zoals hierboven,maar dubbel.
    c. Gear 3: analoog zoals 1 en 2.
    d. Kruisje: elke Droid die op een vakje met een kruisje staat verliest één bal.
    e. Kruisje met “Range 1”: elke Droid die binnen 1 vakje van een kruisje staat verliest één bal.

De Droids

De Droids hebben geen kleur. Elke speler heeft een kleur van de ballen die hij vervoert met de Droids. Wanneer een Droid geen ballen meer heeft, behoort hij dus niet tot een speler. Hij blijft dan gewoon staan waar hij staat. Mogelijk wordt hij wel nog bewogen door de transportbanden. Hij kan ook worden ingenomen door een andere speler die een bal mag terugnemen. Het is dus mogelijk dat een speler op een bepaald moment meer dan drie Droids heeft in het spel.

Droids kunnen elkaar ook duwen. Als een Droid tegen een andere aanloopt, duwt hij hem gewoon verder. Enkel als deze niet verder kan worden geduwd omdat hij tegen een muur staat, kan de beweging niet worden uitgevoerd.

Een Droid die op een zwart vakje komt, valt van het spelbord en wordt definitief uit het spel genomen, alsook ballen die hij draagt. Zwarte vakjes zijn er rondom het bord, en er is er ook één in het midden.

Het spelbord

Op het spelbord vind je verschillende vakjes.

Honk: hierop starten de Droids. Hier kunnen de ballen ook gescoord worden. Dit gebeurt automatisch als een Droid hierop eindigt (Ja, elke speler mag in het begin één bal achterlaten op zijn eigen starthonk). Elke honk kan maar één bal van dezelfde kleur binnenkrijgen. Uitzondering hierop: als een speler in alle zes honken al een bal heeft gescoord, mag hij indien mogelijk nog een tweede bal per honk scoren. Er zijn vier honks met 3 vakjes (2 tot 4 spelers, 3 Droids per speler) en twee honks met 2 vakjes (5 tot 6 spelers, 2 Droids per speler). Wanneer een honk een gescoorde bal bevat, is hij ontoegankelijk voor droids van een andere kleur.

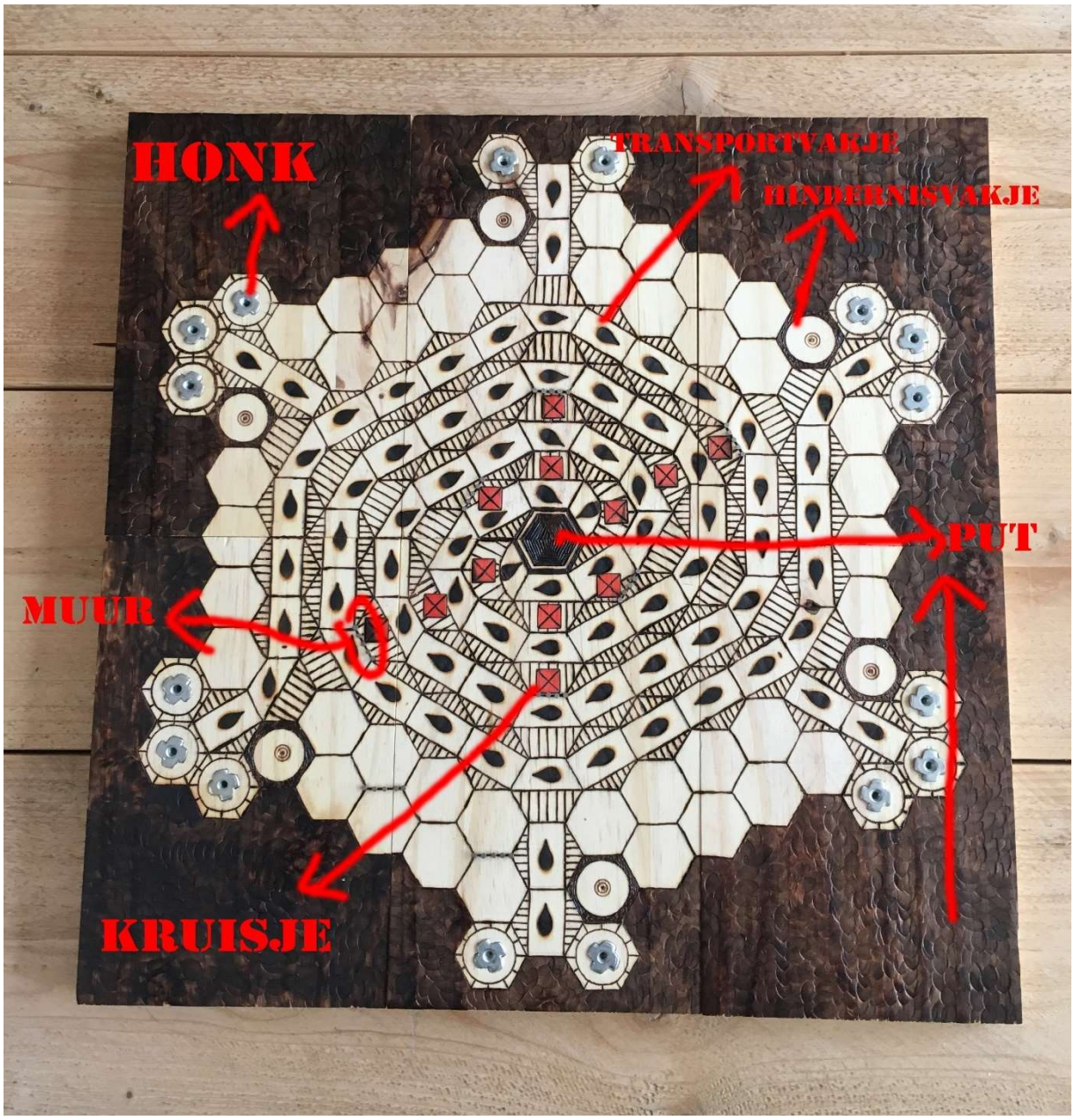
Hindernisvakje: over dit vakje kan elke Droid gewoon overlopen. En Droid die hierop eindigt, kan kiezen om ook hier een bal achter te laten. Dit vakje is vanaf dan onbetreedbaar voor Droids die een andere kleur dragen. Een speler kan deze bal altijd terug ophalen indien nodig. Een bal die hier achterblijft telt niet als een gescoorde bal.

Transportvakje: dit verplaatst een Droid die erop staat wanneer de dobbelsteen dit aangeeft.

Kruisje: alle vakjes met een kruisje zorgen ervoor dat wanneer deze dobbelsteen gerold wordt, de Droid die erop staat één bal verliest.

Muur: hier kan een Droid niet doorlopen. Hij kan er wel over springen door middel van een "Jump" dobbelsteen.

Put: alle zwarte vakjes zijn putten. Een Droid die hierop of -over komt, valt uit het spel, samen met zijn ballen. Enkel een jump 2 of jump 3 actie kan een Droid hier eventueel over laten springen.



V. Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler geen ballen meer over heeft. De speler met de meest gescoorde ballen wint het spel. Bij een ex aequo wint de speler die de meeste ballen over heeft. Is het dan nog gelijkstand, dan wint de speler met de meeste droids over. Blijft er dan nog steeds een gelijke score, dan wint de speler die met zijn droid(s) het dichtst bij een honk staat waar hij nog niet had gescoord.