



Jijbent.nl: spelregels Robot Master

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

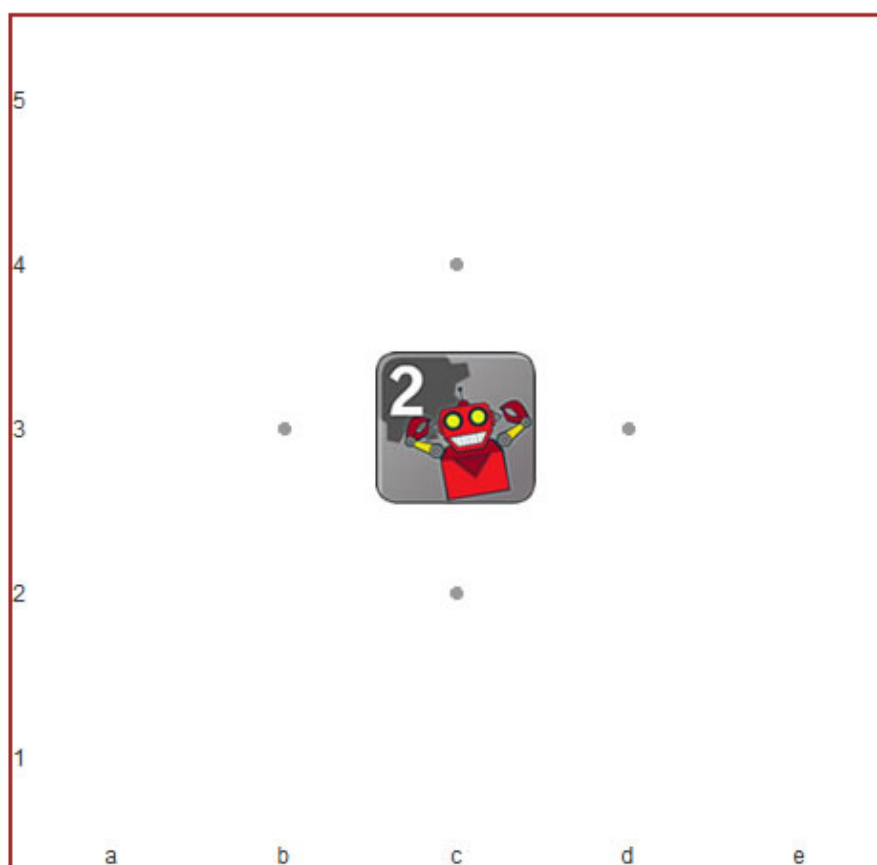
Spelregels Robot Master	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Het spelverloop.....	1
Score.....	2
Einde van het spel.....	2

Spelregels Robot Master

Inleiding en doel van het spel

Robot Master is een spel van Reiner Knizia. Robot Master is een spel voor 2 spelers. De ene speler speelt horizontaal met rijen en de andere speler speelt verticaal in de kolommen. Het doel van het spel is om de robots zo te plaatsen dat jouw laagste waarde (rij of kolom) de hoogste is. Die speler met laagste rij of kolomwaarde verliest het spel.

Er zijn 36 kaarten in het spel met een waarde van 0 tot 5. Van elke waarde zijn er 6 kaarten (dus totaal 36 kaarten). Elke speler krijgt aan het begin van het spel 12 willekeurige kaarten. Eén kaart wordt in het midden van het 5x5 speelveld neergelegd. Hieronder staat de startopstelling.



Het spelverloop

De spelers zijn om en om aan de beurt. De ene speler speelt met de rijen (horizontaal) en de andere speler met de kolommen (verticaal). Tijdens de beurt moet een speler 1 van zijn kaarten aanleggen aan de al liggende kaarten. De kaart die wordt neergelegd met horizontaal of verticaal 1 van de liggende kaarten raken. De speler met de horizontale lijn speelt met de rijen en de speler

met de verticale lijn speelt met de kolommen.

Score

De score van een rij of een kolom is de som van de waardes op de robot kaarten.

- Een enkele robotkaart telt slechts de waarde die er op staat.
- Twee dezelfde robotkaarten in een rij/kolom is 10 keer de waarde waard.
- Drie dezelfde robotkaarten is 100 punten waard.
- Vier of vijf dezelfde robotkaarten is 100 punten waard voor de eerste 3 kaarten plus de waarde van de resterende kaarten.

Let op: 1 of 2 keer de "0" kaart is nul punten, maar 3 keer de "0" kaart is 100 punten. Bij het einde van het spel wordt van de eindsituatie een voorbeeld gegeven.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle kaarten op het speelveld liggen. De speler met laagste rij of kolomwaarde verliest het spel. Zie hieronder voor een eindsituatie. De speler met de rijen (horizontaal) verliest omdat zijn laagste rijwaarde 17 is terwijl de laagste kolomwaarde 22 is. Als beide spelers dezelfde laagste waarde hebben, wordt gekeken naar de een na laagste waarde, enzovoort.



Spel: 889834847 zet 12.. ⊖ 17 ⊕ 22

De rijen scoren als volgt:

- rij 5: 17 punten.
- rij 4: 36 punten.
- rij 3: 70 punten.
- rij 2: 57 punten.

- rij 1: 60 punten.

De kolommen scoren als volgt:

- kolom a: 102 punten.
- kolom b: 53 punten.
- kolom c: 41 punten.
- kolom d: 22 punten.
- kolom e: 74 punten.

De laagste rijwaarde is 17 en de laagste kolomwaarde is 22. De speler met de kolommen wint dus het spel.