

LEST ZUERST DIE TRAININGSREGEL!



RFL-HANDBUCH

Seit Wochen schraubst du an deinem neuen Kampfrobot herum. Im Training hast du ihn auf Herz und Nieren geprüft: Der Antrieb läuft rund, und der Laser schneidet zielgenau Löcher in deine Gegner.

Jetzt endlich hältst du das Zertifikat der RFL in den Händen, das es dir erlaubt, an offiziellen Arenakämpfen teilzunehmen. Zeig ihnen, woraus du und dein Robot gemacht sind! Und vielleicht schaffst du es sogar zur RFL-Meisterschaft.

Habt ihr das Training mindestens ein Mal absolviert? Wenn nicht, macht das bitte jetzt und kommt später wieder.

Von nun an rüstet jeder Robot zwei Module aus und alle Arenafelder der gewählten Arena sind aktiv. Stellt sicher, dass jeder ihre Funktionen versteht, wie unter Arena-Elemente (Seite 8) beschrieben.

In einem Spiel mit weniger als 4 Spielern könnt ihr mit KillBots (Seiten 6-7) spielen, um die Spannung hoch zu halten.

Schließlich können echte VOLT-Profis in der RFL-Meisterschaft den Champion aller Arenen küren (Seite 8).

SPIELMATERIAL

- ◆ 4 Robot-Figuren
- ◆ 16 Würfel (8 rot, 8 blau)
- ◆ 4 Sichtschutze
- ◆ 54 Karten (36 Module, 4 Champion-Module, 4 Übersichten, 4 Robots, 2 KillBots, 4 KillBot-KIs)
- ◆ 2 Regeln (1 VOLT-Trainingsregel, 1 RFL-Handbuch)
- ◆ 2 doppelseitige Spielbretter
- ◆ 4 Arenapfosten
- ◆ 8 Ablagen (4 Controller, 4 Monitore)
- ◆ 60 Marker (20 Schaden, 24 Siegpunkte, 12 Minen, 4 Startnummern)

SPIELAUFBAU-ANPASSUNGEN

- ◆ Wählt ein Spielbrett und baut die Arena auf wie im Training.

- ◆ Sortiert die blauen, gelben und roten Modulkarten nach Rückseiten und mischt jeden Stapel. Platziert diese Stapel in der Nähe der Arena.



Blau
(Bewegung)



Gelb
(Taktik)



Rot
(Schaden)

- ◆ Jeder Operator zieht **2 Module mit unterschiedlichen Rückseiten** und rüstet sie an seiner Robotkarte aus. Legt blaue Module links an die Robotkarte an, rote Module rechts und gelbe Module rechts oder links.



○ Ein Modul ist richtig ausgerüstet, wenn seine Verbindung zur Robotkarte passt.

- ◆ Informiert eure Gegner über die Effekte eurer beiden ausgerüsteten Module.

REGEL-ANPASSUNGEN

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Operator seinen **fünften SP** erhält. Dieser Operator gewinnt das Spiel.


MODULE

MODULE EINSETZEN


Im Gegensatz zu den auf der Robotkarte angegebenen Aktionen Bewegen und Feuern ist das Einsetzen eines ausgerüsteten Moduls **freiwillig**. Module mit Würfel können ein Mal pro Steuerkreuz eingesetzt werden. Module ohne Würfel können immer eingesetzt werden, wenn die Situation dem Kartentext entspricht. Es können mehrere Module mit demselben Würfel eingesetzt werden.

Um ein Modul einsetzen zu können, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein.

MODUL MIT BLAUEM WÜRFEL EINSETZEN

Um ein ausgerüstetes Modul mit blauem Würfelsymbol einzusetzen, muss die Zahl des aktivierten  innerhalb des Zahlenbereichs sein, der auf der Karte angegeben ist. Das Modul wird **zusätzlich zum Bewegen** eingesetzt, es sei denn, auf der Modulkarte steht „anstatt sich zu bewegen“.

MODUL MIT ROTEM WÜRFEL EINSETZEN

Um ein ausgerüstetes Modul mit rotem Würfelsymbol einzusetzen, muss die Zahl des aktivierten  innerhalb des Zahlenbereichs sein, der auf der Karte angegeben ist. Das Modul wird **zusätzlich zum Feuern** eingesetzt, es sei denn, auf der Modulkarte steht „anstatt zu feuern“.

Achtung: Die Farbe einer Modulkarte kann von der Farbe des benötigten Würfels abweichen!

BEISPIEL - MODULVORAUSSETZUNGEN



- 1 Kann mit einer roten 2-5 eingesetzt werden.
- 2 Kein Würfel: Der Kartentext gibt an, dass die Karte eingesetzt werden kann, wenn der Robot gestoßen wird.
- 3 Kann mit einer roten 2-4 eingesetzt werden.

MODULE OHNE WÜRFEL EINSETZEN

Manche Module benötigen keinen Würfel, sondern können jedes Mal eingesetzt werden, wenn eine bestimmte Situation eintritt (z.B. Zerstörung, Schaden, Stoß usw.).

Manche Module haben neben einem Haupteffekt, der nur mit einem Würfel eingesetzt werden kann, noch weitere Effekte, die auch ohne Würfel eingesetzt werden können.

GOLDENE REGEL

Falls der Text einer Modulkarte von der Grundregel abweicht, gilt der Kartentext.

MODULE ERHALTEN

In zwei Fällen ziehst du eine neue Modulkarte:

- ◆ Falls dein Robot **zerstört wurde und ein Gegner dafür 1 SP erhalten hat**. (Ziehe kein neues Modul, wenn du dich selbst zerstört hast.)
- ◆ Falls dein Robot in *Phase 3: Auslösen auf einer Werkstatt* steht und du dich für das Ziehen einer Modulkarte und gegen das Reparieren entscheidest (**WERKSTATT**, Seite 8).

Ziehe in beiden Fällen sofort ein Modul von einem Modulstapel deiner Wahl.

Lege die neue Karte verdeckt neben deinen Monitor. Hier befindet sich dein Inventarstapel. In deinem Inventar können sich beliebig viele Modulkarten und zugehörige Marker befinden. Module im Inventar sind nicht ausgerüstet und können nicht eingesetzt werden. Du kannst sie dir aber jederzeit ansehen.

Achtung: Falls du ein Modul ziehst, das du bereits besitzt, lege es unter seinen Stapel zurück und ziehe ein anderes. Du kannst nie zwei gleiche Modulkarten haben!

MODULE AUSTRÜTEN

Module können nur in *Phase 0: Vorbereitung* ausgerüstet werden. Nachdem die Schadensmarker von zerstörten Robots abgelegt worden sind, kann jeder Operator seine ausgerüsteten Module mit Modulen aus seinem Inventar tauschen.

Vergesst nicht, die anderen Operators über die Effekte neu ausgerüsteter Module zu informieren!

BEISPIEL - EIN MODUL AUSTRÜTEN



REIHENFOLGEN-ÜBERSICHT

VOLT wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 4 Phasen. In jeder Phase wird die Spielreihenfolge anders bestimmt:

Phase 0: Vorbereiten - nach Startnummern

Phase 1: Programmieren - alle gleichzeitig

Phase 2: Aktivieren - nach Würfelreihenfolge

Phase 3: Auslösen - zuerst „Zu Beginn von Phase 3“-Effekte, dann nach Startnummern

Falls ein Würfel oder eine Situation mehrere Effekte auf einmal auslöst, wird **Schaden immer zuerst** ausgelöst. Im Zweifelsfall entscheiden die Startnummern.

BEISPIEL - MODULE AKTIVIEREN

AKTIVIERUNG DER WÜRFEL AUF STEUERKREUZ III

1 Die der gelben Operatorin wird zuerst aktiviert. Gelb hat mit ihrem Modul RAM-ERWEITERUNG 2 Würfel auf Steuerkreuz III gelegt. Jetzt muss sie entscheiden, welcher ihrer Würfel aktiviert werden soll: Sie entscheidet sich für die und legt die zur Seite (obwohl sie damit auf den blauen Robot hätte schießen können).

RAM-ERWEITERUNG

Lege 2 Würfel auf ein Steuerkreuz. Du kannst nur 1 davon aktivieren.

2 Jetzt wird die des grünen Operators aktiviert: Der grüne Robot bewegt sich 2 Felder weit.

3 Jetzt wird die der gelben Operatorin aktiviert: Der gelbe Robot bewegt sich 4 Felder weit auf das SP-Feld mit SP. Beim Bewegen durch die Blitzschranke erhält der Robot 1 Schaden.

4 Nach der Bewegung setzt Gelb RÜCKSTOSS ein: Der gelbe Robot stößt den grünen Robot in eine Grube. Grün wird zerstört und zieht sofort ein neues Modul. Gelb erhält 1 SP.

2-4 RÜCKSTOSS

Stoße nach dem Bewegen benachbarte Robots und Minen 1 Feld weit weg.

5 Jetzt wird die des blauen Operators aktiviert. Zuerst setzt er SCHWENKKOPF ein und bewegt seinen Würfel um 1 Taste.

SCHWENKKOPF 3-6

Bewege diesen vor der Aktivierung um 1 oder 2 Tasten oder .

6 Dann setzt er TELEPORT ein, sodass sein Robot den Platz mit dem gelben Robot tauscht.

2-5 TELEPORT

Anstatt zu feuern, tausche den Platz mit dem ersten Robot oder der ersten Mine in Feuerlinie.

PHASE 3: AUSLÖSEN

Später, in der Phase Auslösen, nimmt sich der blaue Operator den SP-Marker vom SP-Feld, auf dem sein Robot steht.



MODUL-ÜBERSICHT

KARTEN-BEZEICHNUNGEN

benachbart = die 8 Felder rings um ein Feld

= Blauer Würfel (bis = Blaue 1–6)

= Roter Würfel (bis = Rote 1–6)

= Schaden

Explosion (x) = fügt auf seinem und allen benachbarten Feldern x Schaden zu

BLAUE MODULE (BEWEGUNG)



BREMSE

1-6

Beim Bewegen kannst du deinen Robot 1 oder 2 Felder weniger weit bewegen als die Zahl des .



MOBILITÄT

1-6

Falls dieser auf einer blauen Taste liegt, kannst du ihn als aktivieren.



RÜCKSTOSS

2-4

Stoße nach dem Bewegen sofort alle benachbarten Robots und Minen um 1 Feld von deinem Robot weg.



STEUERDÜSE

1-3

Du darfst eine bis beim Programmieren auf eine nicht-blaue Taste legen, um deinen

Robot in *Phase 2: Aktivieren* diagonal zu bewegen. Dabei kann er sich diagonal an Wandkanten vorbeibewegen. Falls dein Robot beim diagonalen Bewegen einen Robot stößt, wird auch dieser diagonal bewegt.



TELEPORT

2-5

Anstatt zu feuern, tauscht dein Robot mit dem ersten Robot oder der ersten Mine in Feuerlinie den Platz.

Der TELEPORT gilt **nicht** als Bewegung! Minen explodieren nicht. Gruben, Blitzschranken, ANKER, etc. beeinflussen den TELEPORT nicht.



TELESKOPARM

Anstatt in *Phase 3: Auslösen* das Feld deines Robots zu aktivieren, kannst du 1 benachbartes Feld deiner Wahl aktivieren. Du kannst hierfür kein Feld wählen, auf dem ein Robot steht.

Du kannst ein Feld mit Mine wählen, dabei explodiert die Mine. Die Aktivierung eines Feldes durch eine Blitzschranke hindurch löst diese aus.

ROTE MODULE (SCHADEN)



FERNSTEUERUNG

2-5

Anstatt zu feuern, kannst du den ersten Robot in ununterbrochener Feuerlinie fernsteuern. Verschiebe 1 Würfel auf seinem Controller auf eine andere erlaubte Taste, ohne dabei die Zahl

zu ändern.

Falls die Aktivierung des verschobenen Würfels dafür sorgt, dass dieser Robot sich selbst zerstört (z. B. indem er sich in eine Grube bewegt), erhältst du 1 SP.

Hinweis: Falls du einen KillBot fernsteuerst (Seiten 6–7), drehe stattdessen seine Figur in eine erlaubte Richtung deiner Wahl.



GRANATEN

2-4

Anstatt zu feuern, kann dein Robot eine Granate in Feuerrichtung werfen. Die Wurfweite entspricht der Würfelzahl. Die Granate verursacht eine Explosion (1) auf dem Feld,

auf dem sie landet.

Granaten fliegen über Robots, Minen, Blitzschranken und Energiewände hinweg. Granaten, die gegen die Arenawand geworfen werden, explodieren auf dem letzten Feld davor. Eine Granate, die in einer Grube landet, hat keinen Effekt.



KRAFTSTRAHL

3-6

Ein Treffer mit bis stößt den getroffenen Robot zusätzlich 1 Feld weit.

Ein Treffer mit bis stößt den getroffenen Robot zusätzlich 2 Felder weiter.



KREUZFEUER

1-3

Anstatt in nur eine Richtung zu feuern, kann dein Robot in vier Richtungen gleichzeitig feuern. Falls der auf einer blauen Taste liegt, feuert dein Robot orthogonal. Falls der auf

einer nicht-blauen Taste liegt, feuert dein Robot diagonal. Jeder Treffer fügt 1 Schaden zu.



MINEN

2-6

Lege beim Ausrüsten 3 Minenmarker deiner Farbe auf diese Modulkarte.

Beim Bewegen kannst du einen Minenmarker auf das Feld legen, von dem aus du gestartet

bist. Falls du keine Minenmarker mehr übrig hast, nimm dazu einen deiner Minenmarker deiner Wahl aus der Arena.

Hinweis: Beim TELEPORT darfst du keine Mine legen.

Minen können nicht verschoben werden. Falls eine Mine gestoßen wird (durch einen Robot oder ein Modul) oder falls sie Schaden erhält (z. B. indem sie ein Laser trifft), verursacht sie sofort eine Explosion (1) auf dem Feld, auf dem sie liegt. Lege sie zurück auf die Modulkarte.

Falls deine Mine einen gegnerischen Robot zerstört, erhältst du 1 SP.

Falls dein Robot zerstört wird oder sobald du dieses Modul nicht mehr ausgerüstet hast, lege alle deine Minen zurück in dein Inventar.

BEISPIEL – MINEN



Der grüne Robot bewegt sich 1 Feld weit (☞). Dadurch verursacht die rote Mine eine Explosion (1☒). Das fügt dem gelben und dem grünen Robot 1 Schaden zu. Da dies der dritte Schaden des gelben Robots ist, wird er zerstört und Rot (der Besitzer der Mine) erhält 1 SP. Die Mine wird aus der Arena entfernt und der grüne Robot beendet seine Bewegung auf dem Feld, auf dem sie zuvor lag.



SCHWENKKOPF

3-6

Verschiebe diesen ☞ um bis zu 2 Tasten im oder gegen den Uhrzeigersinn, bevor du ihn aktivierst.



SÄGEBLATT

2-6

Falls dein Robot beim Bewegen einen anderen Robot stößt, fügt dies zusätzlich Schaden zu: 1 Schaden bei ☞ bis ☞, oder 2 Schaden bei ☞ bis ☞. Füge diesen Schaden zu, **bevor** du den gestoßenen Robot bewegst!

Hinweis: Du kannst das SÄGEBLATT nicht mit Stößen aus anderen Quellen kombinieren (z. B. von KRAFTSTRAHL oder RÜCKSTOSS).



SCHOCKWELLE

4-6

Nach dem Bewegen fügt dein Robot allen Robots und Minen auf benachbarten Feldern 1 Schaden zu.

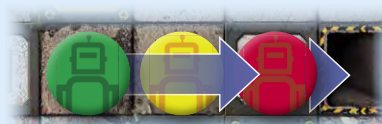
GELBE MODULE (TAKTIK)



ANKER

Falls dein Robot gestoßen wird, kannst du die Stoßweite um 1 oder 2 Felder verkürzen.

BEISPIEL – ANKER



Der grüne Robot bewegt sich mit ☞ 2 Felder in Richtung gelb und rot. Gelb hat einen ANKER

ausgerüstet, daher entscheidet seine Operatorin jetzt, ob und wie sie dieses Modul einsetzt.

- ◆ Nicht einsetzen: Der gelbe und der rote Robot fallen beide in die Grube. Grün erhält 2 SP.
- ◆ -1: Der rote Robot fällt in die Grube. Grün erhält 1 SP.
- ◆ -2: Der grüne Robot bewegt sich 0 Felder weit.



BOMBE

Sobald dein Robot zerstört wird, verursacht dies eine Explosion (2☒). Falls dein Robot in eine Grube fällt, hat die BOMBE keinen Effekt.



RAM-ERWEITERUNG

In Phase 1: Programmieren, kannst du alle 4 Würfel auf deinen Controller legen. Falls du 2 Würfel auf dieselbe Taste legst, lege den Würfel, der zuerst aktiviert wird, nach oben.

Du kannst weiterhin nur 1 Würfel pro Steuerkreuz aktivieren. Sobald der erste von zwei Würfeln auf einem Steuerkreuz an der Reihe ist, musst du dich für einen der beiden Würfel entscheiden und sofort den anderen entfernen.



SCHILD

Sobald dein Robot Schaden erhält, kannst du Schadensmarker auf diese Modulkarte anstatt auf deinen Monitor legen.

Auf dem SCHILD können bis zu 2 Schadensmarker liegen. Du kannst Schadensmarker nicht zwischen deinem Monitor und dem SCHILD verschieben.

Beim Reparieren oder beim Ablegen von Schadensmarkern nach dem Zerstören, entferne auch die Schadensmarker vom SCHILD. Du kannst den SCHILD nicht gegen ein anderes Modul tauschen, solange Schadensmarker auf ihm liegen.

CHAMPION-MODULE

(nur in der RFL-Meisterschaft, Seite 8)



JETPACK, TWIN CITIES - A

2-5

Beim Bewegen kann dein Robot über alle Robots und Minen in seinem Weg springen. Falls seine Bewegung auf einem Feld mit Robot oder Mine endet, fügt er Robot oder Mine 2 Schaden und 1 Stoß zu. Falls ein Robot nicht gestoßen werden kann (oder darauf besteht einen ANKER einzusetzen), wird er zerstört.

Zusätzlicher dauerhafter Effekt: Dein Robot schwebt über Gruben und fällt niemals hinein. Auf Gruben kann er daher seine BOMBE einsetzen und gegnerische GRANATEN treffen ihn und verursachen Explosionen.



WASSERWERFER, ROM - B

2-5

Anstatt zu feuern, kann dein Robot einen Wasserstrahl in Feuerlinie schießen. Dieser fügt keinen Schaden zu, sondern stößt Robots 3 Felder weit. Falls dein Robot auf einem Startfeld steht, stößt der Strahl 6 Felder weit. Minen explodieren, ohne den Strahl zu unterbrechen.



BLITZABLEITER, RUHRGEBIET - C

Sobald dein Robot Blitzschaden erhalten würde, fügt er stattdessen 1 Blitzschaden auf allen benachbarten Feldern zu.



WANDKONTROLLE, TOKYO - D

1-6

Dein Robot kann sich durch Energiewände bewegen. Seine Stoß- und Schadenseffekte werden weiterhin durch Energiewände geblockt, aber sein TELESKOPARM kann durch sie hindurchgreifen.

Hinweis: Dein Robot kann nicht durch Energiewände gestoßen werden.

KILLBOTS (SPIEL MIT 2-3 SPIELERN)

Die Robots fahren schon viel zu lang gemütlich in der Arena herum, ohne sich ernsthaft in die Quere zu kommen. Das Publikum buht und wirft mit leeren Dosen. Höchste Zeit für KillBots!

Ihr seid nur 2 oder 3 Spieler, aber wollt den vollen Nervenkitzel einer Arena voller Kampfrobots? Nehmt einen KI-gesteuerten KillBot hinzu!

SPIELAUFBAU-ANPASSUNGEN

Fügt dem üblichen Aufbau einen KillBot und eine weitere Startnummer hinzu. Wählt für den KillBot eine beliebige nicht genutzte Robot-Figur und legt das folgende Spielmaterial an eine freie Arenaseite.

- ◆ **KILLBOT-KARTEN**
(KI Feuern, KI Bewegen, Killbot – Karten mit schwarzer Rückseite)
- ◆ Einen ungenutzten **ROBOT**
- ◆ **WÜRFEL**
(1x rot, 1x blau)
- ◆ **MONITOR**



REGEL-ANPASSUNGEN

Sofern nicht anders angegeben, wird der KillBot wie ein normaler Robot behandelt: Er bekommt eine Startnummer, erhält Schaden und kann zerstört werden, er startet neu und er sammelt SP. Der KillBot kann das Spiel sogar gewinnen und die anderen Robots vor Scham im Arenaboden versinken lassen!

KillBot-KI: Der KillBot folgt einem festgelegten Programm. Da er keinen eigenen Operator hat, führt ein Operator dieses Programm durch. **Anstatt Würfel gezielt zu legen, wird für den KillBot gewürfelt!**

Falls (in Ausnahmefällen) eine Entscheidung gefällt werden muss, entscheidet der Operator mit der niedrigsten Startnummer.

KillBot-Ausrichtung: Wichtiger Unterschied zu den Robots: **Der KillBot bewegt sich und feuert in die Richtung, in die seine Figur blickt.** Die Killbot-Figur kann nicht diagonal ausgerichtet werden!

SP für das Zerstören des KillBots: Falls ein Operator den KillBot zerstört, nimmt er 1 SP-Marker vom Monitor des KillBots und legt ihn auf seinen eigenen Monitor. Falls der KillBot keinen SP-Marker hat, erhält der Operator auch keinen SP.

SPIEL MIT KILLBOT

PHASE 0: VORBEREITEN

Der KillBot startet auf dem mittleren Arenafeld seiner Arena-seite. Falls sich ein Robot oder eine Mine auf diesem Feld befindet, stellt den KillBot auf ein anderes seiner Startfelder. Stellt die KillBot-Figur so, dass sie zur Mitte der Arena blickt.

PHASE 1: PROGRAMMIEREN

Der KillBot hat keinen Controller. Sein Würfel kommt in *Phase 2: Aktivierung* ins Spiel wie durch sein KI-Programm angegeben.

Nachdem jeder Operator eine Startnummer genommen hat, erhält der KillBot die übrige Startnummer.

PHASE 2: AKTIVIEREN

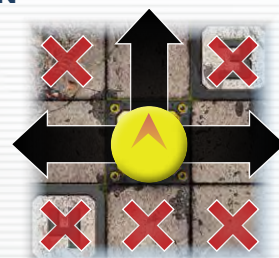
Direkt bevor damit begonnen wird, die Würfel jedes einzelnen Steuerkreuzes zu aktivieren (vor I, vor II, vor III), wird für den KillBot 1 Würfel gewürfelt:

1. Falls der KillBot auf einem SP steht, wird ein gewürfelt.
2. Falls der KillBot nicht auf einem SP steht, aber der KillBot einen Robot erspäht, wird ein gewürfelt.
3. Ansonsten wird ein gewürfelt.

ERSPÄHEN

Der KillBot späht gleichzeitig in 3 Richtungen: links, geradeaus und rechts. Er kann nicht nach hinten oder diagonal spähen und nicht durch Wände oder Robots hindurch.

Falls der KillBot freie Sichtlinie auf ein oder mehrere Felder mit einem **Robot** oder **SP** hat, erspäht der KillBot sie.



BEISPIEL – SPÄHEN UND WÜRFELN

Der gelbe KillBot späht nach links; er kann nicht durch Energiewände spähen, erspäht also nichts. Er späht nach vorne und erspäht nichts. Er späht nach rechts und erspäht den roten Robot (über die Mine hinweg). Er kann nicht diagonal spähen und erspäht den SP daher nicht.

Da der KillBot einen Robot erspäht hat, wird ein gewürfelt.



Legt den gewürfelten Würfel auf die Taste der KillBot-Karte. **Der Würfel des KillBot hat immer eine Zahl von 1–3.** Falls der Würfel eine 4, 5, oder 6 zeigt, wird er vor dem Legen auf den Kopf gedreht (sodass er eine 3, 2, oder 1 zeigt).

Hinweis: Innerhalb eines Steuerkreuzes wird der Würfel des KillBots in normaler Würfelreihenfolge aktiviert.



BLAUEN KILLBOT-WÜRFEL AKTIVIEREN: BEWEGEN

1-3 Der KillBot bewegt sich so viele Felder wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Vor jedem Bewegungsschritt auf das nächste Feld späht er und dreht sich gegebenenfalls.

Die folgenden drei Schritte werden für jeden der 1–3 Bewegungsschritte des KillBots ausgeführt.

1. SPÄHEN UND DREHEN

Der KillBot **späht nach Robots und SP**.

Falls er einen Robot oder SP-Marker erspäht, dreht er sich zum nächsten davon. (In diesem Fall werden mehrere SP-Marker auf demselben Feld wie 1 SP behandelt.)

Falls er nichts oder mehrere Robots bzw. SP-Marker in gleicher Distanz erspäht, behält der KillBot seine Orientierung bei.

2. AN LEITLINIE AUSRICHTEN

Falls der KillBot jetzt direkt vor einer Leitlinie steht, dreht er sich entsprechend des Pfeils auf der Leitlinie.



3. BEWEGEN

Der KillBot bewegt sich 1 Feld nach vorn. Falls durch diese Bewegung ein Robot zerstört wird (z. B. indem er in eine Grube fällt), wird 1 SP-Marker vom Vorrat auf den Monitor des KillBots gelegt.

BEISPIEL – BLAUEN KILLBOT-WÜRFEL AKTIVIEREN



Der gelbe KillBot aktiviert eine **1**:

1. Der KillBot erspäht nichts und dreht sich daher nicht, dann bewegt er sich 1 Feld nach vorn.

2. Der KillBot erspäht den roten Robot und dreht sich nach rechts. Da er jetzt direkt vor einer Leitlinie steht, dreht er sich erneut in Pfeilrichtung. Dann bewegt er sich 1 Feld nach vorn.



3. Der KillBot erspäht den grünen Robot vor sich und dreht sich daher nicht. Dann bewegt er sich 1 Feld nach vorne und stößt den grünen Robot damit in die Grube. Der KillBot erhält 1 SP-Marker vom Vorrat.



ROTEN KILLBOT-WÜRFEL AKTIVIEREN: FEUERN

1-3 Der KillBot späht, dreht sich gegebenenfalls und feuert dann.

1. SPÄHEN UND DREHEN

Der KillBot **späht nur nach Robots**.

Falls er Robots erspäht, dreht er sich zum nächsten davon.

Falls er nichts oder mehrere Robots in gleicher Distanz erspäht, behält der KillBot seine Orientierung bei.

2. FEUERN

Der KillBot feuert nach vorne. 1 Treffer fügt 1 Schaden zu.

Falls dieser Treffer einen Robot zerstört, wird 1 SP-Marker vom Vorrat auf den Monitor des KillBots gelegt.

BEISPIEL – EINEN ROTEN KILLBOT-WÜRFEL AKTIVIEREN

Der gelbe KillBot aktiviert eine **1**:

Der KillBot erspäht den roten Robot und dreht sich zu ihm.

Er feuert und trifft die Mine. Diese explodiert und fügt dem KillBot und dem roten Robot jeweils 1 Schaden zu.



PHASE 3: AUSLÖSEN

Falls der KillBot auf einem Feld mit SP-Markern ist, sammelt er diese ein und sie werden auf seinen Monitor gelegt.

Falls der KillBot auf einer Werkstatt ist, repariert er sich. Er zieht nie neue Modulkarten.

MODULE FÜR DEN KILLBOT

Der Standard-KillBot kann euch nicht mehr schrecken? Dann stattet ihn mit Modulen aus!

Um den KillBot mit zwei verschiedenfarbigen Modulen auszustatten, wählt zwei der folgenden Module oder zieht solange Module, bis ihr zwei der folgenden habt: ANKER, BOMBE, GRANATEN, KRAFTSTRAHL, KREUZFEUER, MINEN, SÄGEBLATT, SCHILD, STOSSWELLE und TELESKOPARM.

Der KillBot setzt seine Module jedes mal ein, wenn möglich.

Mit dem ANKER wird er immer 2 Felder weniger weit gestoßen. Mit dem TELESKOPARM sammelt er SP immer zuerst ein. Wenn ein KillBot mit GRANATEN einen roten Würfel aktiviert, blockieren Wände nicht seine Sichtlinie.

KILLBOT-SQUAD

Im Spiel zu zweit könnt ihr auch 2 KillBots hinzunehmen. Weist ihnen die beiden übrigen Startnummern zufällig zu. Die KillBots gewinnen als Squad sofort, wenn sie in Summe 7 SP haben.

SPÄHEN FÜR SQUADS

- ◆ Squad-Robots blockieren gegenseitig ihre Sichtlinien.
- ◆ Squad-Robots erspähen sich nicht gegenseitig (drehen sich also nicht zueinander).

RFL-MEISTERSCHAFT

Die RFL-Meisterschaft lockt die Fans in Scharen in die Arena. Wird der Titelverteidiger unbesiegt bleiben, oder wird sich ein neuer Champion an die Spitze kämpfen?

Für eine Meisterschaft benötigt man genau 4 Spieler.

In vier verschiedenen Arenen wird eine Reihe von Titelkämpfen ausgetragen. In jedem Titelkampf ist ein Robot Titelverteidiger und als solcher mit dem Champion-Modul der aktuellen Arena ausgestattet. Wer den Titelkampf gewinnt, erhält dieses Modul. Wer alle 4 Champion-Module errungen hat, ist der neue RFL-Champion!

SPIELAUFBAU-ANPASSUNGEN

In Reihenfolge der zufällig gezogenen Startnummern wählt jeder Operator einen Robot und nimmt sich dessen Start-Champion-Modul (RFL-Rückseite).

START-CHAMPION-MODULE



- A** Twin Cities: **DER HUND** mit **JETPACK**
- B** Rom: **MERCURY** mit **WASSERWERFER**
- C** Ruhrgebiet: **SCHNITTER** mit **BLITZABLEITER**
- D** Tokyo: **VOLT** mit **WANDKONTROLLE**

Der erste Titelkampf findet in der Arena des Operators mit der niedrigsten Startnummer statt.

REGEL-ANPASSUNGEN

Der Titelverteidiger der aktuellen Arena muss den ganzen Kampf über sein Champion-Modul ausgestattet haben. Andere Champion-Module können nicht ausgestattet werden. Daher können sich zu Spielbeginn bereits Module in den Inventaren befinden.

Falls der Titelverteidiger der aktuellen Arena den Kampf verliert, gibt er **alle** seine Champion-Module an den Gewinner ab. Der Gewinner wählt die Arena für den nächsten Kampf, dies muss eine Arena sein, deren Champion-Modul er nicht bereits besitzt.

Falls dein Robot alle 4 Champion-Module hat, gewinnst du die RFL-Meisterschaft.

Hinweis: Falls ihr die Meisterschaft nicht in einer Spielsitzung abschließen könnt, bewahrt die Robots mit ihren Champion-Modulen bis zum Weiterspielen in getrennten Fächern der Spielschachtel auf.

Ihr wollt eine Meisterschaft mit weniger als 4 Spielern ausgetragen? Ihr wollt mehr coole Spielvarianten für **VOLT**?

Auf unserer Website gibt es Bonusmaterial zum Download: www.heidelbaer.de

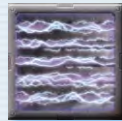
ARENA-ELEMENTE

Die berühmtesten Arenen der RFL bieten eine Vielzahl an Herausforderungen für jeden Operator und seinen Robot.

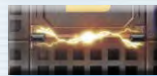
ARENAWAND: Die Arenawand (Schachtel und Arenapfosten) umgibt die Arena. Sie blockiert alles (Bewegung, Laser, etc.).



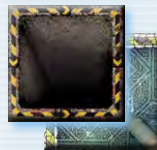
ENERGIEWAND: Robots können Energiewände nicht durchqueren. Energiewände blocken alle Stoß- und Schadenseffekte. Robots können diagonal an Wandkanten vorbeischießen.



BLITZFELD: Zu Beginn von *Phase 3: Auslösen* fügt das Blitzfeld allem was sich auf ihm befindet 1 Blitzschaden zu.



BLITZSCHRANKE: Falls ein Robot eine Blitzschanke passiert, erhält er – bevor er das Feld dahinter erreicht – 1 Blitzschaden.



GRUBE: Falls ein Robot in eine Grube (oder Wasser) fällt, wird er sofort zerstört.



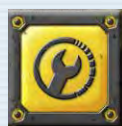
LEITLINIE: Leitlinien beeinflussen nur KillBots, die einen blauen Würfel aktivieren. Im Schritt *An Leitlinie ausrichten* dreht sich ein KillBot, der direkt vor einer Leitlinie steht, in die Richtung, in die der kleine Pfeil darauf weist.



SP-FELD: In *Phase 0: Vorbereitung* wird ein zufälliger SP-Marker mit der Zahl nach oben auf das SP-Feld mit der gleichen Zahl gelegt. In *Phase 3: Auslösen* kann ein Robot auf einem SP-Feld dieses aktivieren, um alle SP-Marker darauf einzusammeln.



STARTFELD: Robots starten und neustarten das Spiel auf einem Startfeld ihrer Arenaseite.



WERKSTATT: In *Phase 3: Auslösen* kann ein Robot auf einer Werkstatt diese aktivieren. Der Operator wählt dafür 1 der folgenden Möglichkeiten:

- ◆ **Reparieren:** Lege alle Schadensmarker von deinem Robot ab.
- ◆ **Ziehen:** Ziehe 1 Karte von einem Modulstapel deiner Wahl und lege sie in dein Inventar.

CREDITS

Original Spieldesign: Emerson Matsuuchi. **Spielentwicklung:** Roland Goslar. **Redaktion:** Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek. **Englische Redaktion:** Joshua Yearsley. **Grafikdesign & Illustration:** Annika Brüning, Marina Fahrenbach.

Cover-Illustration: Steve Hamilton. **Figurendesign:** Niklas Norman. **Projektmanagement:** Heiko Eller-Bilz.

ANA Produktionsteam: Jason Beaudoin, Michael Hurley, Liza Lundgren. **Besonderer Dank an:** André Bierth, Niklas Bungardt, Viktor Csete, Ferdinand Köther, Jannes Rupf, Fabia Zobel und Harald Bilz.

