

ROBOTS GAME

INSTRUCTIONS

CONTENTS

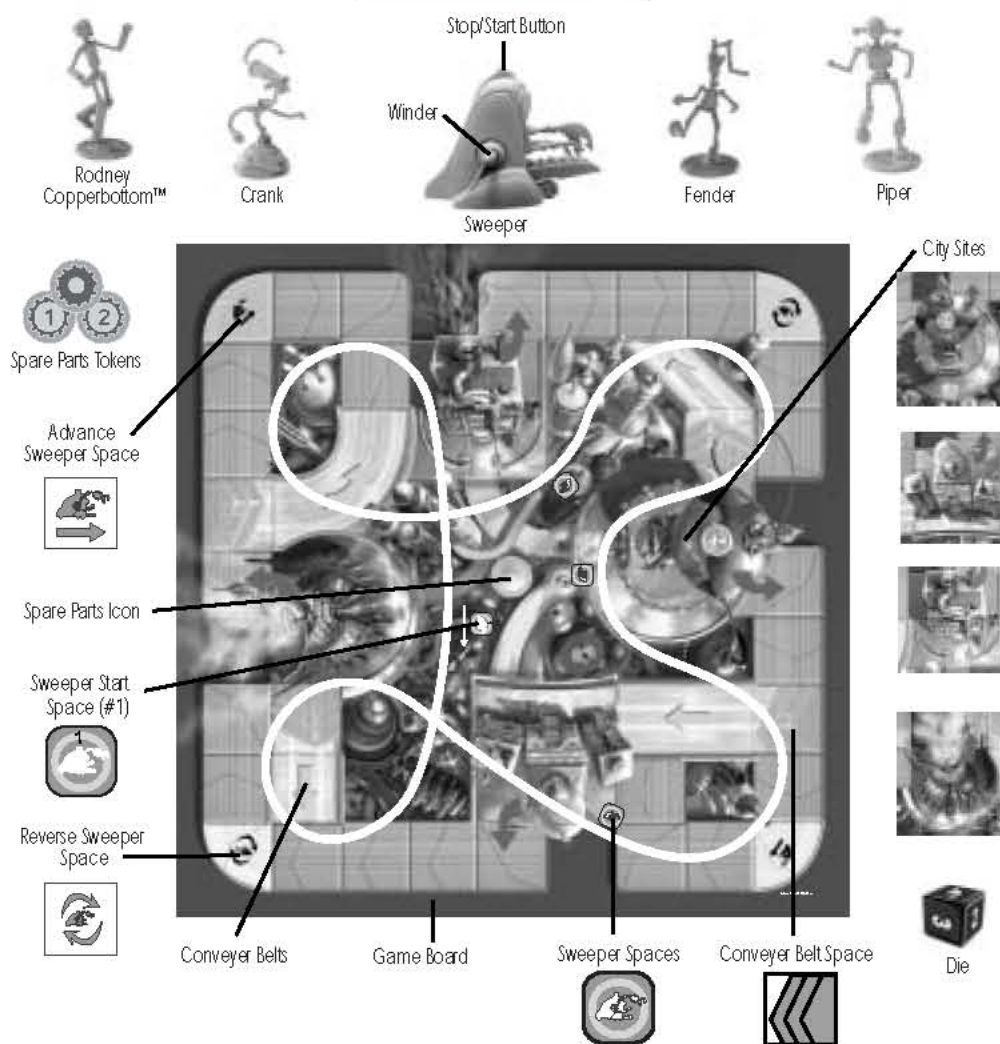
- 4 Character Playing Pieces: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 Wind-Up Sweeper
- 1 Game Board
- 1 Sweeper Die (Sweeper Icon + 2-6)
- 16 Spare Parts Tokens

Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

OBJECT

Players get to be a character from Robots™ as they travel around the city, earning points by collecting Spare Parts. But, watch out: When the Sweeper is on the loose it will knock out anyone in its path! The first player to score 6 points wins.

THE TOOLS OF THE GAME



ROBOTS JEU

INSTRUCTIONS

CONTENU

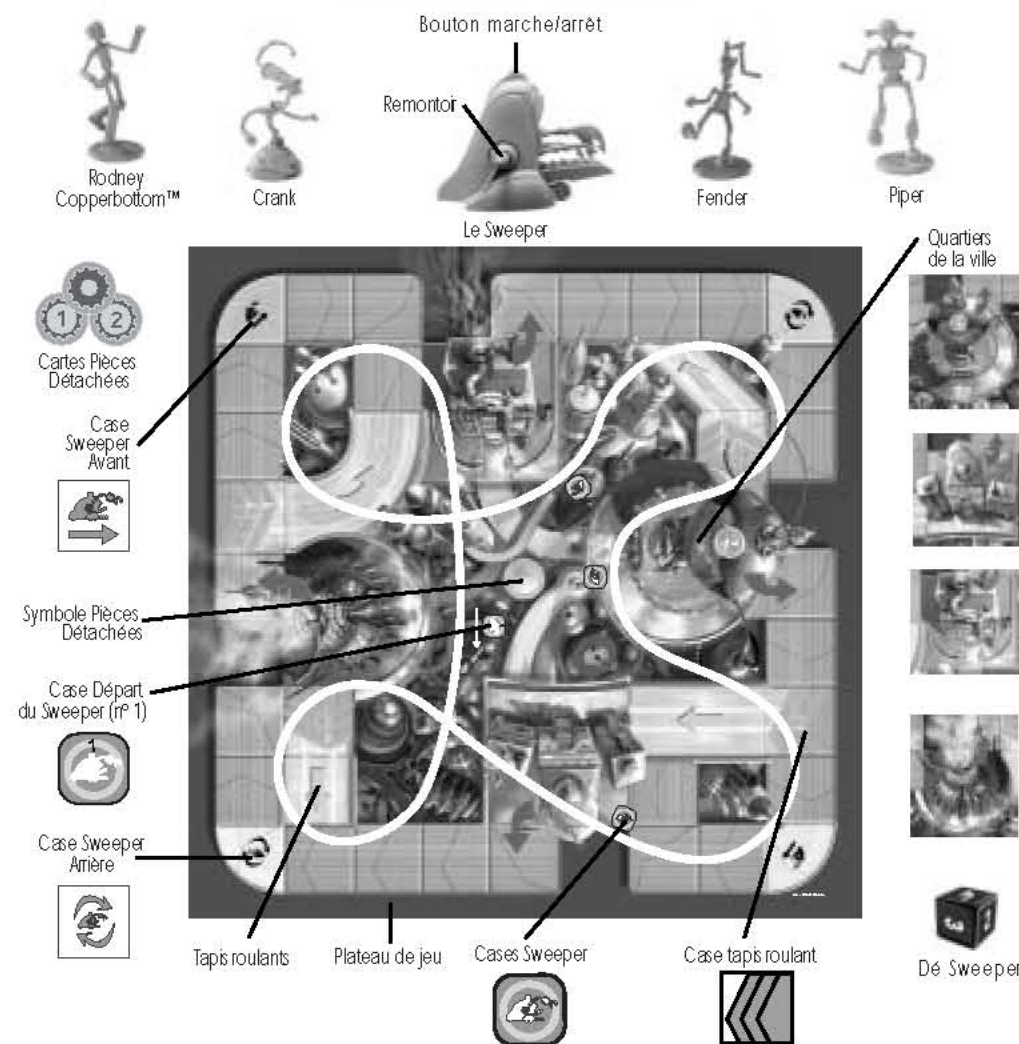
- 4 pions personnages : Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 Sweeper (mécanisme à remontoir)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé Sweeper (une face avec le Sweeper et cinq faces numérotées de 2 à 6)
- 16 cartes Pièces Détachées

Retirez tous les éléments de l'emballage et comparez-les au contenu illustré ci-dessus. Si un élément manque, merci de contacter Allô MATEL, le Service consommateurs de Mattel.

BUT DU JEU

Incarnez l'un des personnages du film Robots™ et parcourez la ville à la recherche des pièces détachées qui vous font gagner des points. Mais prenez garde à ne pas croiser la route du terrible Sweeper : il détruit tout sur son passage ! Le premier joueur qui marque 6 points gagne.

LES ÉLÉMENTS DU JEU



ROBOTS SPIEL

SPIELREGELN

INHALT

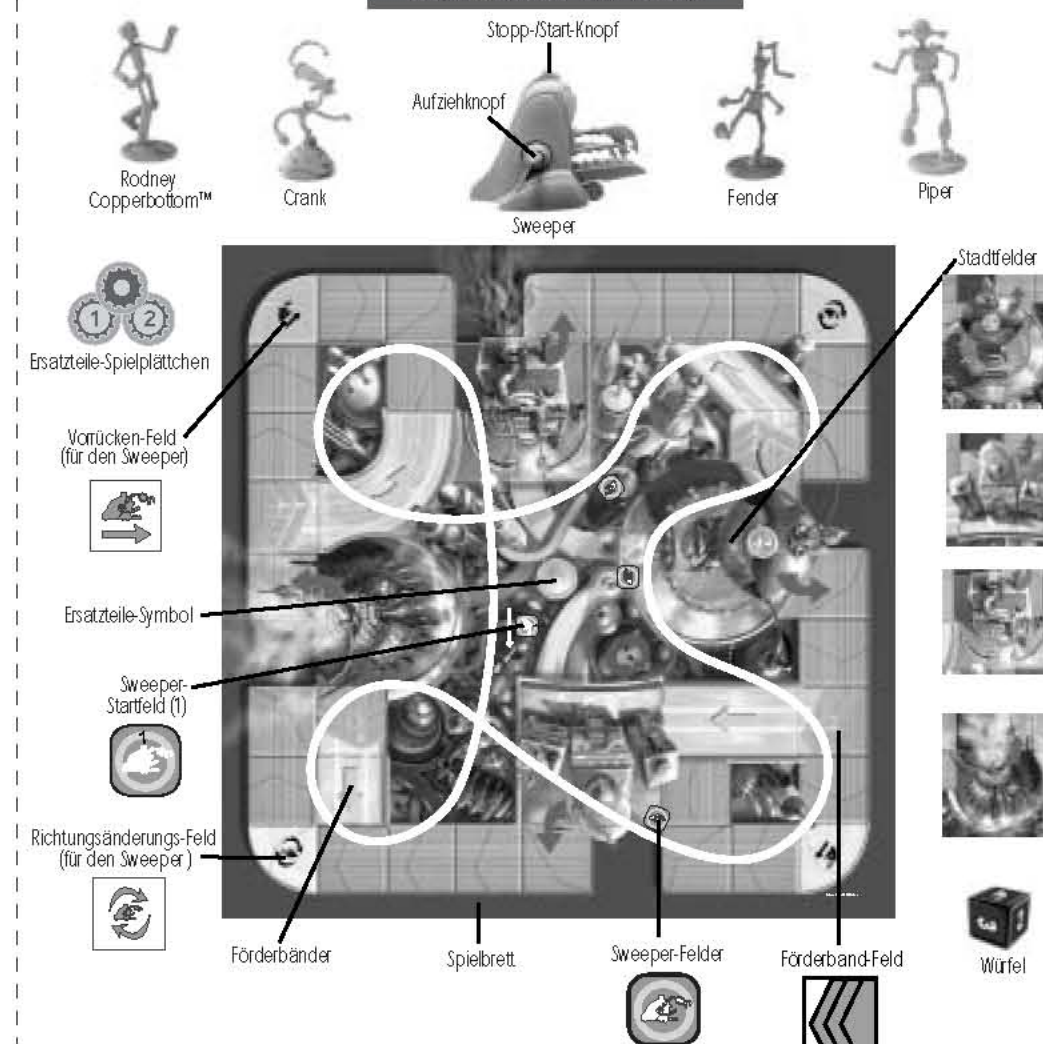
- 4 Spielfiguren: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 Sweeper zum Aufziehen
- 1 Spielbrett
- 1 Sweeper-Würfel (mit Sweeper-Symbol und den Zahlen 2-6)
- 16 Ersatzteile-Spielplättchen

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler stellen eine Filmfigur aus dem Film Robots™ dar, während sie durch die Stadt ziehen und sich durch das Sammeln von Ersatzteilen Punkte verdienen. Aber Vorsicht: Dreht der Sweeper durch, räumt er alles aus dem Weg, was ihm in die Quere kommt! Wer als Erster 6 Punkte erlangt, hat gewonnen.

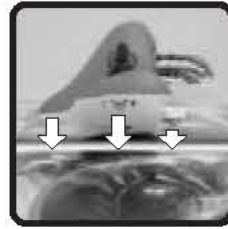
BESTANDTEILE DES SPIELS



SET-UP

Each Player selects a Robots™ Character Playing Piece and places it on a different City Site. In a 2-player game, place the Playing Pieces in City Sites on opposite sides of the Game Board.

Push the Button on top of the Sweeper to set it in the stop position. Then wind the Sweeper and place it firmly in the track on the Sweeper Start Space pointing in the direction indicated by the arrow (the Sweeper begins the game counter-clockwise).



Shuffle the Spare Parts Tokens and place them with the number-side-down in a pile on the Spare Parts Icon on the Board.

LET'S PLAY!

The youngest Player goes first and play moves clockwise.

On your turn, roll the Die to determine if you get to move or if the Sweeper does!

ROLLING A NUMBER

You are on the move in the city! Advance your Playing Piece that number of spaces in the direction of the red arrows (clockwise).

No matter where you land, the base of your Playing Piece must always be completely within that space.

Players may share City Sites, but they may NOT share any other space (if you land on a space that is already occupied, jump to the next space).

SPECIAL SPACES

CITY SITE: If you reach a City Site, stop there (even if you do not have an exact roll) and collect a Spare Parts Token! Look at the points on the back but don't show it to anyone else. Set the Token facedown in front of you and keep a running tally of your points in your head as you play.

CONVEYER BELT SPACE: If you land on a Conveyer Belt Space, you're going for a ride! Move your Playing Piece in the direction indicated by the blue arrows and stop on the space at the end of the Conveyer Belt.

REVERSE SWEEPER SPACE: If you land on a Reverse Sweeper Space, the Sweeper changes direction! Turn the Sweeper around and set it back in the same spot in the track so it's facing the opposite way. DO NOT start the Sweeper.

ADVANCE SWEEPER SPACE: If you land on an Advance Sweeper Space, pick up the Sweeper and advance it to the next Sweeper Space. Make sure you are moving it in the direction it is currently facing. DO NOT start the Sweeper.



ROLLING THE SWEEPER ICON

Yikes! The Sweeper is on the loose! Push the Button on the top of the Sweeper to start it rolling. Watch it go until it stops on its own.

Were you in the Sweeper's path of demolition? Any Playing Piece that was hit or even touched by the Sweeper must go back to the last City Site visited, and that Player must return one Spare Parts Token (if he/she has one) to the bottom of the pile.

NOTE: Playing Pieces in any of the City Sites are safe from the Sweeper.

Once the Sweeper has finished sweeping, push the Button again to set it to stop, rewind, and place it on the next Sweeper Start Space in the direction it is currently facing.

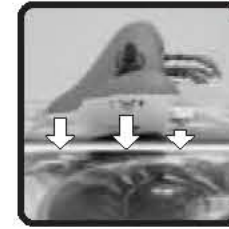
WINNING

The first Player to score 6 points wins the game! Turn over your Spare Parts Tokens to show your opponents how awesome you are.

INSTALLATION

Chaque joueur choisit un pion personnage Robots™ et le place dans l'un des 4 quartiers de la ville. Si vous jouez à 2, placez vos pions dans des quartiers situés à l'opposé l'un de l'autre.

Appuyez sur le bouton situé sur le dessus du Sweeper pour le mettre en position d'arrêt. Puis remontez-le et placez-le sur sa Case Départ, en l'orientant dans la direction indiquée par la flèche (le Sweeper commence le jeu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).



Mélangez les cartes Pièces Détachées et posez-les sur le plateau, face numérotée cachée, sur le symbole Pièces Détachées.

JOUONS !

Le joueur le plus jeune commence et passe ensuite la main à son voisin de gauche (sens des aiguilles d'une montre).

À chaque tour, le joueur lance le dé pour déterminer qui se déplace : lui-même ou le Sweeper.

VOUS OBTENEZ UN CHIFFRE AU DÉ

C'est à vous de vous déplacer dans la ville ! Avancez votre pion du nombre de cases obtenu dans le sens des flèches rouges (sens des aiguilles d'une montre).

La base de votre pion doit toujours recouvrir complètement la case sur laquelle vous vous trouvez, quelle qu'elle soit.

Une case ne peut pas être occupée par plus d'un joueur à la fois (si vous arrivez sur une case déjà occupée, allez sur la case suivante). En revanche, vous pouvez partager un même quartier.

CASES SPÉCIALES

QUARTIER DE LA VILLE : Si vous arrivez sur un quartier de la ville, arrêtez-vous (même si le nombre de cases parcourues ne correspond pas au chiffre obtenu au dé) et prenez une carte Pièce Détachée. Regardez les points au dos de la carte sans les montrer à vos adversaires. Placez la carte face cachée devant vous et reprenez la partie en gardant à l'esprit le nombre de points obtenus.

CASE TAPIS ROULANT : Si vous arrivez sur une Case Tapis roulant, préparez-vous à partir ! Déplacez votre pion dans la direction indiquée par les flèches bleues et arrêtez-vous sur la case se trouvant à l'extrémité du tapis roulant.

CASE SWEEPER ARRIÈRE : Lorsque vous arrivez sur une Case Sweeper Arrière, faites faire un demi-tour au Sweeper, sans le changer de case. Tournez le Sweeper mais NE le faites PAS démarrer.



CASE SWEEPER AVANT : Lorsque vous arrivez sur une Case Sweeper Avant, faites avancer le Sweeper jusqu'à la Case Sweeper suivante. Veillez à ne pas changer sa direction de jeu, et NE le faites PAS démarrer.

VOUS OBTENEZ LE SWEEPER AU DÉ

Tous aux abris ! Le Sweeper est en cavale ! Appuyez sur le bouton sur le dessus du Sweeper pour le faire démarrer. Laissez-le se déplacer jusqu'à ce qu'il s'arrête de lui-même.

Vous trouviez-vous sur la trajectoire infernale du Sweeper ? Tout pion percuté ou simplement touché par le Sweeper doit retourner dans le dernier quartier qu'il a visité, et remettre une carte Pièce Détachée (s'il en a une) sous la pile.

REMARQUE: Tout pion se trouvant dans un quartier de la ville est protégé des attaques du Sweeper.

Lorsque le Sweeper a fini sa course infernale, appuyez sur le bouton pour l'arrêter, remontez son mécanisme, et placez-le sur la prochaine Case Départ du Sweeper, toujours tourné dans la même direction.

GAGNER LA PARTIE

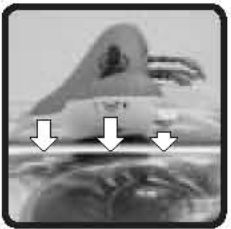
Le premier joueur qui marque 6 points gagne le jeu ! Retournez vos cartes Pièces Détachées pour montrer à vos adversaires combien vous êtes génial.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler sucht sich eine Robots-Spielfigur aus und stellt sie auf ein Stadtfeld (jeweils nur eine Figur pro Feld). Spielen nur 2 Spieler, werden die Spielfiguren auf gegenüberliegende Stadtfelder gesetzt.

Drückt den oben auf dem Sweeper befindlichen Knopf, damit der Sweeper an seinem Platz stehen bleibt. Zieht den Sweeper anschließend auf und setzt ihn in Pfeilrichtung fest in die auf dem Sweeper-Startfeld liegende Spur (der Sweeper beginnt das Spiel gegen den Uhrzeigersinn).

Mischt die Ersatzteile-Spielplättchen, und legt sie als Stapel mit der Zählerseite nach unten auf das Ersatzteile-Symbol des Spielbretts.



SO WIRD GESPIELT!

Der jüngste Spieler beginnt und bewegt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt, um herauszufinden, ob er seine Spielfigur setzen darf, oder ob der Sweeper dran ist!

WÜRFELN EINER ZAHL

Ihr streift durch die Stadt! Rückt mit eurer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor, und zwar in die von den roten Pfeilen angegebene Richtung (im Uhrzeigersinn).

Egal, wo ihr landet – die Basis eurer Spielfigur muss sich immer vollständig innerhalb des betreffenden Feldes befinden.

Mehrere Spieler dürfen sich Stadtfelder teilen. Alle anderen Felder dürfen NICHT von zwei Spielern gleichzeitig besetzt werden. (Gelangt ein Spieler auf ein Feld, das schon besetzt ist, muss er zum nächsten freien Feld vorrücken.)

SONDERFELDER

STADTFELD: Landet ein Spieler auf einem Stadtfeld, muss er dort anhalten (auch wenn er laut gewürfelter Augenzahl noch weitergehen dürfte). Er erhält ein Ersatzteile-Spielplättchen! Auf der Rückseite des Spielplättchens steht eine Punktzahl, die er sich anschauen und merken muss und niemandem sonst zeigen darf. Dann muss er das Spielplättchen mit der Punktzahl nach unten vor sich hinlegen. Während des Spiels muss er immer genau im Kopf behalten, wie viele Punkte er hat!

FÖRDERBAND-FELD: Landet ein Spieler auf einem Förderband-Feld, wird er ein Stück mitgenommen und darf seine Spielfigur in der von den blauen Pfeilen angegebenen Richtung auf das Feld am Ende des Förderbands stellen.

RICHTUNGSÄNDERUNGS-FELD: Landet ein Spieler auf einem Sweeper-Richtungsänderungs-Feld, ändert der Sweeper seine Richtung! Der Spieler dreht den Sweeper um und setzt ihn an derselben Stelle, an der er zuvor stand, wieder auf die Spur, sodass er jetzt in die entgegengesetzte Richtung zeigt. Der Spieler darf den Sweeper dann aber noch NICHT STARTEN!

VORRÜCKEN-FELD: Landet ein Spieler auf einem Vorrücken-Feld, muss er den Sweeper hochheben und ihn auf das nächste Sweeper-Feld setzen. Dabei muss er darauf achten, dass der Sweeper in die Richtung bewegt wird, in die er mit der Vorderseite gerade zeigt. Der Spieler darf den Sweeper dann aber noch NICHT STARTEN!



WÜRFELN DES SWEEPER-SYMBOLS

Hilfe! Der Sweeper dreht total durch! Drückt jetzt auf den Knopf, der sich oben auf dem Sweeper befindet, um ihn zu starten. Schaut ihm zu, wie er herumwirbelt, bis er von selbst wieder zum Stehen kommt.

Hattest du Pech und warst dem Sweeper im Weg? Alle Spielfiguren, die vom Sweeper umgeworfen oder auch nur berührt wurden, müssen auf das Stadtfeld, auf dem sie zuletzt standen, zurückgehen. Die betreffenden Spieler müssen ein Ersatzteile-Spielplättchen (sofern sie eins haben) abgeben und unter den Ersatzteile-Stapel legen.

HINWEIS: Spielfiguren, die gerade auf einem Stadtfeld stehen, sind vor dem wilden Sweeper geschützt.

Drückt den Knopf erneut, wenn der Sweeper sich beruhigt hat, damit er stehen bleibt. Zieht den Sweeper wieder auf und setzt ihn auf das nächstgelegene Sweeper-Startfeld, das in der Richtung liegt, in die er mit der Vorderseite gerade zeigt.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer zuerst 6 Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen! Der Gewinner muss seine gesammelten Ersatzteile-Spielplättchen umdrehen, sodass die Zählenseite nach oben zeigt und seine Mitspieler sehen können, wie toll er gespielt hat!

ROBOTS

SPEL

SPELREGELS

INHOUD

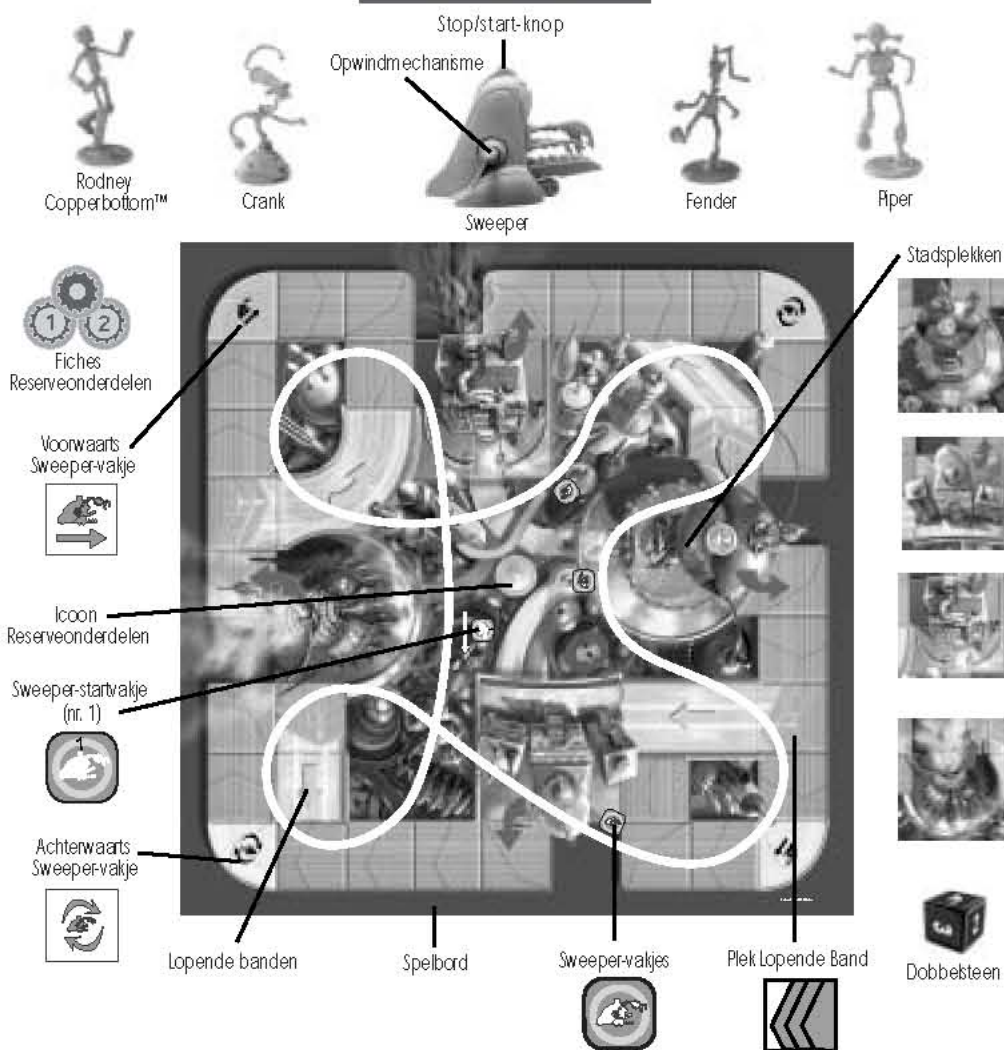
- 4 speelstukken: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 opwindbare Sweeper
- 1 spelbord
- 1 Sweeper-dobbelsteen (Sweeper-icoon + 2-6)
- 16 Fiches Reserveonderdelen

Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de inhoudslijst. Als er onderdelen ontbreken, kun je contact opnemen met de klantenservice van Mattel.

DOEL

De spelers zijn figuren uit Robots en trekken door de stad om punten te winnen door reserveonderdelen te verzamelen. Maar, pas op: Wanneer de Sweeper op pad is, zal hij iedereen die op zijn weg komt, wegvagen! De eerste speler die 6 punten scoort, wint.

DE TOOLS VAN HET SPEL



ROBOTS

SPEL

SPELINSTRUKTIONER

INNEHÅLL

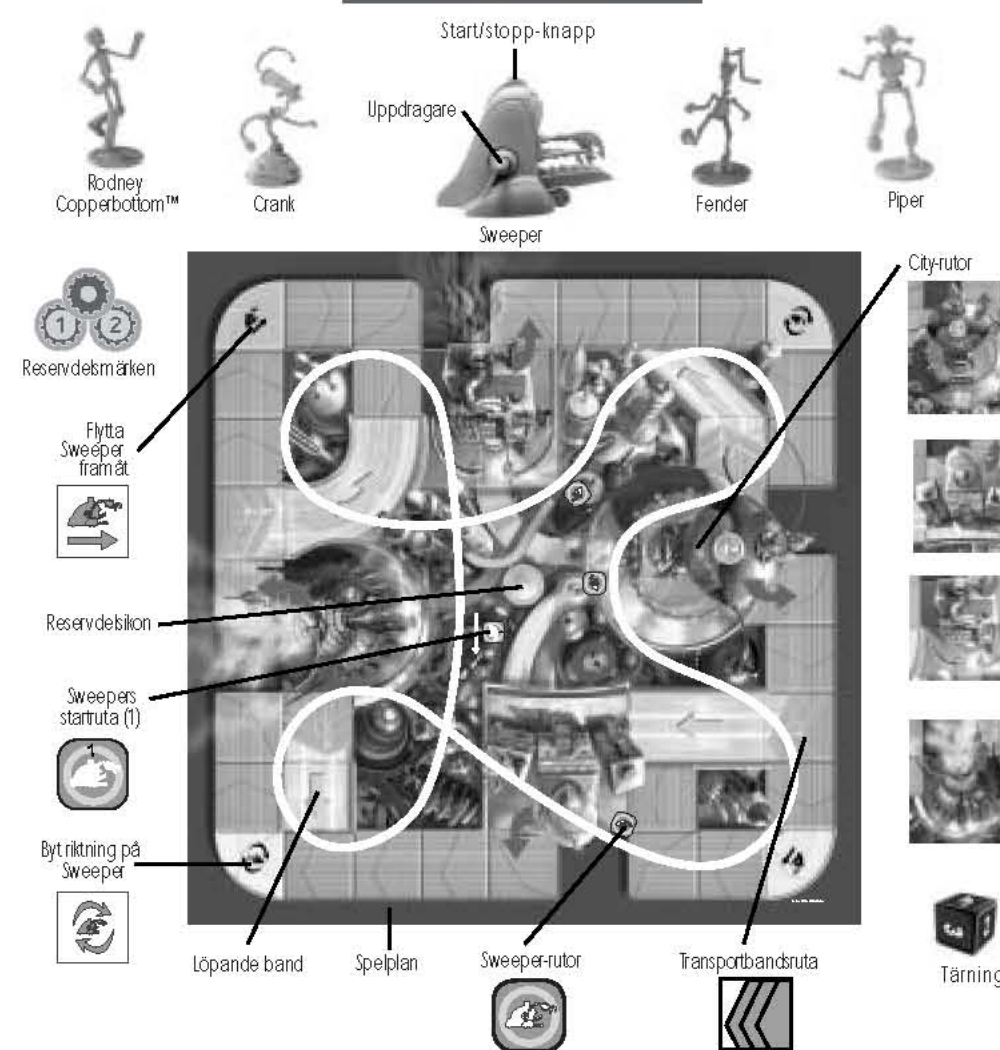
- 4 spelfigurer: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 Sweeper (uppdragbar)
- 1 spelplan
- 1 Sweeper-tärning (Sweeper-ikon + 2-6)
- 16 reservdelsmärken

Packa upp samtliga delar ur förpackningen och jämför med listan över spelets alla delar. Om det saknas någonting kontaktar du den lokala Mattel-representanten.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Spelarna väljer en figur från Robots™ som de ska ta sig runt i city med och samla poäng genom att samla reservdelar. Men se upp: När Sweeper släpps lös slår den ut alla som står i vägen! Den första spelaren som får 6 poäng vinner.

SPELÖVERSIKT



ROBOTS

SPEL

SPILLEREGLER

INDHOLD

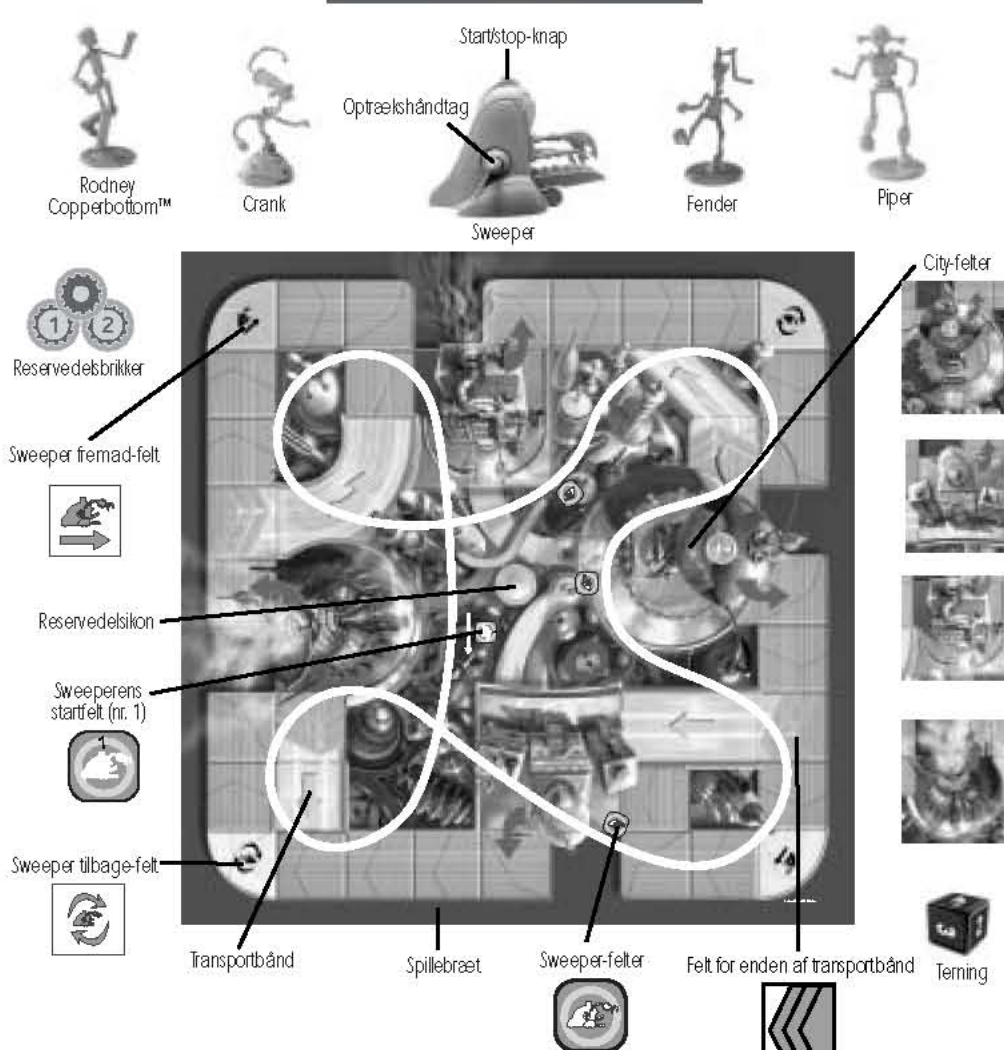
- 4 spillebrikker: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
- 1 Sweeper, der kan trækkes op
- 1 spillebræt
- 1 Sweeper-terning (Sweeper-ikon + 2-6)
- 16 reservedelsbrikker

Kontrollér venligst, at æskens indhold svarer til ovenstående liste. Kontakt det nærmeste Mattel-kontor, hvis der mangler noget i æsken.

SPILLETS FORMÅL

Hver deltager spiller en af figurene fra Robots™ og får point for at samle reservedele på vej rundt i byen. Men pas på! Når Sweeperen er løs, slår den alle, den møder på sin vej, ud! Den spiller, der først får 6 point, har vundet.

SPILLETS DELE

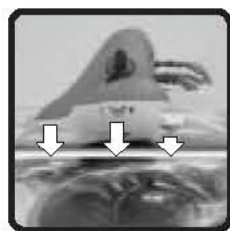


DE OPSTELLING

Elke speler kiest een Robots-speelstuk en zet dit op een van de Stadsplekken. Als je met 2 spelers speelt, zet je de speelstukken op Stadsplekken die tegenover elkaar op het speelbord staan.

Druk op de knop bovenop de Sweeper om hem in de stopstand te zetten. Wind de Sweeper vervolgens op en zet hem stevig op de baan neer, op het Sweeper-startvakje in de richting van de pijl (de Sweeper begint het spel tegen de klok in).

Hussel de Fiches Reserveonderdelen door elkaar en stapel ze met het nummer naar beneden op het icoon Reserveonderdelen.



TIJD OM TE SPELEN

De jongste speler begint en het spel gaat met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen om te bepalen of jij aan zet bent of de Sweeper!

EEN GETAL WERPEN

Jij bent nu aan zet in de stad! Zet je speelstuk het geworpen aantal vakjes verder in de richting van de rode pijlen (met de klok mee).

Ongeacht waar je terecht komt, het onderstuk van jouw speelstuk moet altijd volledig in dat vakje staan.

Spelers mogen Stadsplekken met elkaar delen, maar zij mogen GEEN ander vakje delen (als je op een vakje belandt dat al bezet is, moet je verdergaan naar het volgende vakje).

SPECIALE VAKJES

STADSPLEK: Als je een Stadsplek bereikt, moet je daar stoppen (zelfs als je niet precies dat aantal hebt geworpen) en pak je een Fiche Reserveonderdelen! Kijk naar het aantal punten op de achterkant, maar laat 't aan niemand zien. Leg het fiche met de afbeelding naar beneden voor je neer en houd voor jezelf het totaal aantal punten bij terwijl je verder speelt.

PLEK LOPENDE BAND: Als je op een Plek Lopende Band terecht komt, staat je wat te wachten! Verplaats je speelstuk in de richting van de blauwe pijlen en stop op het vakje aan het eind van de Lopende Band.

ACHTERWAARTS SWEEPER-VAKJE: Als je op een Achterwaarts Sweeper-vakje landt, verandert de Sweeper van richting! Draai de Sweeper om en zet hem op dezelfde plek op de baan neer. De Sweeper NIET starten.

VOORWAARTS SWEEPER-VAKJE: Als je op een Voorwaarts Sweeper-vakje landt, pak je de Sweeper op en zet je hem in het volgende Sweeper-vakje. Let er wel op dat je hem in de richting verplaatst waarin hij op dat moment staat. De Sweeper NIET starten.



HET WERPEN VAN HET SWEEPER-ICOONTJE

Help! De Sweeper is op pad! Druk op de knop bovenop de Sweeper om hem in beweging te zetten. Laat hem gaan totdat hij uit zichzelf stopt.

Stond jij in de weg van de Sweeper? Elk speelstuk dat door de Sweeper werd geraakt - ook een lichte aanraking tellt! - moet terug naar de laatste Stadsplek die hij bezocht; ook moet die speler één Fiche Reserveonderdelen (als hij/zij er tenminste een had) terugleggen onder op de stapel.

N.B.: Speelstukken die zich op een van de Stadsplekken bevinden, hebben geen gevaar te duchten van de Sweeper.

Wanneer de Sweeper klaar is met zijn vernietigende actie, druk je nogmaals op de knop om hem te stoppen; je windt 'm opnieuw op en zet hem op het volgende Sweeper-startvakje neer, in de richting waarin hij op dat moment staat.

DE WINNAAR

De eerste speler die 6 punten scoort, wint het spel! Draai je Fiches Reserveonderdelen om en geniet van het moment!

FÖRBEREDELSE

Varje spelare väljer den Robots™-figur som de vill spela med. Figurema ställs på olika City-rutor. Om det bara finns två spelare placeras figurema i två City-rutor mitt emot varandra.

Tryck på knappen ovanpå Sweeper för att försätta den i stoppläge. Dra sedan upp Sweeper och placera den i Sweeper-startrutan, i pilens riktning (Sweeper börjar spela moturs).

Blanda reservdelsmärkena och placera dem med siffrorna nedåt i en hög på reservdelsikonen på spelplanen.

DAGS ATT BÖRJA SPELA!

Den yngsta spelaren börjar. Spelet fortsätter sedan medurs.

När det är din tur slår du med tärningen för att se om du eller Sweeper får gå!

OM DU SLÅR ETT NUMMER

Nu är du på väg genom city! Flytta din figur framåt i de röda pilarnas riktning så många steg som visas på tärningen (medurs).

Oavsett var du landar måste din figur alltid stå helt inom rutan.

Flera spelare kan stå på samma City-rutor, men INTE på andra rutor. Om du hamnar på en ruta där det redan står en figur hoppar du till nästa ruta.

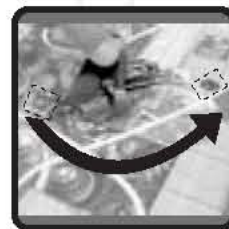
SPECIALRUTOR

CITY-RUTA: Om du kommer till en City-ruta stannar du där (även om du inte slår ett exakt slag) och tar ett reservdelsmärke! På baksidan ser du hur många poäng du får, men visa inte någon annan. Lagg märket framför dig, med siffran nedåt. Kom ihåg hur många poäng du har under spelets gång.

TRANSPORTBANDSRUTA: Om du landar på det Transportbandsruta Band får du en åktur! Flytta din figur i den riktning som de blå pilarna visar och stanna på rutan i slutet av det löpande bandet.

BYT RIKTNING PÅ SWEEPER: Om du landar på den här rutan byter Sweeper riktning! Vrid Sweeper runt på rutan. Starta INTE Sweeper.

FLYTTA SWEEPER FRAMÅT: Om du landar på den här rutan tar du upp Sweeper och flyttar den framåt till nästa Sweeper-ruta. Kontrollera att du flyttar Sweeper i den riktning den pekar. Starta INTE Sweeper.



OM DU SLÅR SWEEPER-IKONEN

Oh nej! Sweeper är lös! Tryck på knappen ovanpå Sweeper för att starta den. Låt den gå tills den stannar på egen hand.

Hamnade du i vägen för Sweeper? Alla spelare som träffas av Sweeper måste gå tillbaka till den sista City-rutan de stod på. De måste dessutom lägga tillbaka ett reservdelsmärke (om han/hon har ett sådant) i botten av märkeshögen.

NOT: Spelare som står på en City-ruta går säkra från Sweeper.

När Sweeper har stannat trycker du på knappen igen för att stoppa den, och placerar den på nästa Sweeper-startruta i den riktning den pekar mot.

VEM VINNAR

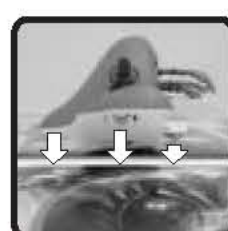
Den första spelare som får ihop 6 poäng vinner spelet! Visa upp dina reservdelsmärken för dina medspelare så att de ser hur många poäng du har fått.

FORBEREDELSE

Hver spiller vælger en Robots™-spillebrik og anbringer den på et City-felt, hvor der ikke står andre. Hvis der er 2 spillere, skal de anbringe deres spillebrikker på City-felter over for hinanden.

Tryk på knappen oven på Sweeperen for at sætte den i stopposition. Træk derefter Sweeperen op, og anbring den på Sweeperens startfelt, så den peger i samme retning som pilen (Sweeperen begynder spillet mod uret).

Bland reservedelsbrikkerne, og anbring dem med talsiden nedad i en bunke på reservedelsikonet på spillebrættet.



NU KAN SPILLET BEGYNDE

Den yngste spiller starter, og spillet fortsætter med uret.

Når det bliver din tur, skal du slå med terningen for at afgøre, om du skal flytte din spillebrik, eller Sweeperen skal flyttes!

HVIS DU SLÅR ET TAL

Du er på vej rundt i byen! Flyt din spillebrik det antal felter, terningen viser, i de røde piles retning (med uret).

Uanset hvor du lander, skal din spillebrik stå helt inde i feltet.

Der må gerne stå flere spillere på samme City-felt, men der må KUN STÅ ÉN spillebrik på de andre felter (hvis du lander på et felt, som allerede er optaget, skal du gå videre til det næste felt).

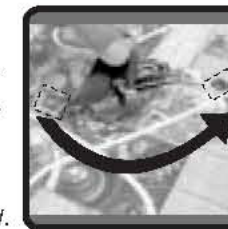
SPECIELLE FELTER

CITY-FELT: Hvis du kommer til et City-felt, skal du blive der (selvom du ville kunne flytte din spillebrik længere), og du må tage en reservedelsbrik! På bagsiden af brikken kan du se, hvor mange point du har fået, men vis det ikke til andre spillere. Læg brikken foran dig med forsiden nedad, og læg dine point sammen i hovedet, efterhånden som du får flere.

FELT FOR ENDEN AF TRANSPORTBÅND: Hvis du lander på et Felt for enden af transportbånd, får du en køretur! Flyt din spillebrik i de blå piles retning, og stands på feltet for enden af transportbåndet.

SWEEPER TILBAGE-FELT: Hvis du lander på et Sweeper tilbage-felt, skifter Sweeperen retning! Vend Sweeperen, og flyt den tilbage til det felt, den kom fra, så den peger den modsatte vej. Sweeperen MÅ IKKE startes.

SWEEPER FREMAD-FELT: Hvis du lander på et Sweeper fremad-felt, skal du flytte Sweeperen til det næste Sweeper-felt. Sørg for, at du flytter Sweeperen i den retning, den har i forvejen. Sweeperen MÅ IKKE startes.



HVIS DU SLÅR SWEEPER-IKONEN

Pas på! Sweeperen er løs! Tryk på knappen oven på Sweeperen for at starte den. Nu farer den af sted, indtil den stopper af sig selv.

Blev du ramt af Sweeperen? Alle spillebrikker, der bliver ramt eller strejft af Sweeperen, skal gå tilbage til det senest besøgte City-felt og lægge én reservedelsbrik (hvis de har nogen) tilbage i bunden af bunken.

BEMÆRK: Spillebrikker, der står på et City-felt, er beskyttet mod Sweeperen.

Når Sweeperen er standset, skal I trykke på knappen igen for at sætte den i stopposition, trække Sweeperen op og anbringe den på Sweeperens næste startfelt i den retning, som den har nu.

VINDEREN

Den spiller, der først får 6 point, har vundet. Vend dine reservedelsbrikker om, så dine modspillere kan se, at du har vundet.



ROBOTS

PELIOHJEET

SISÄLTÖ

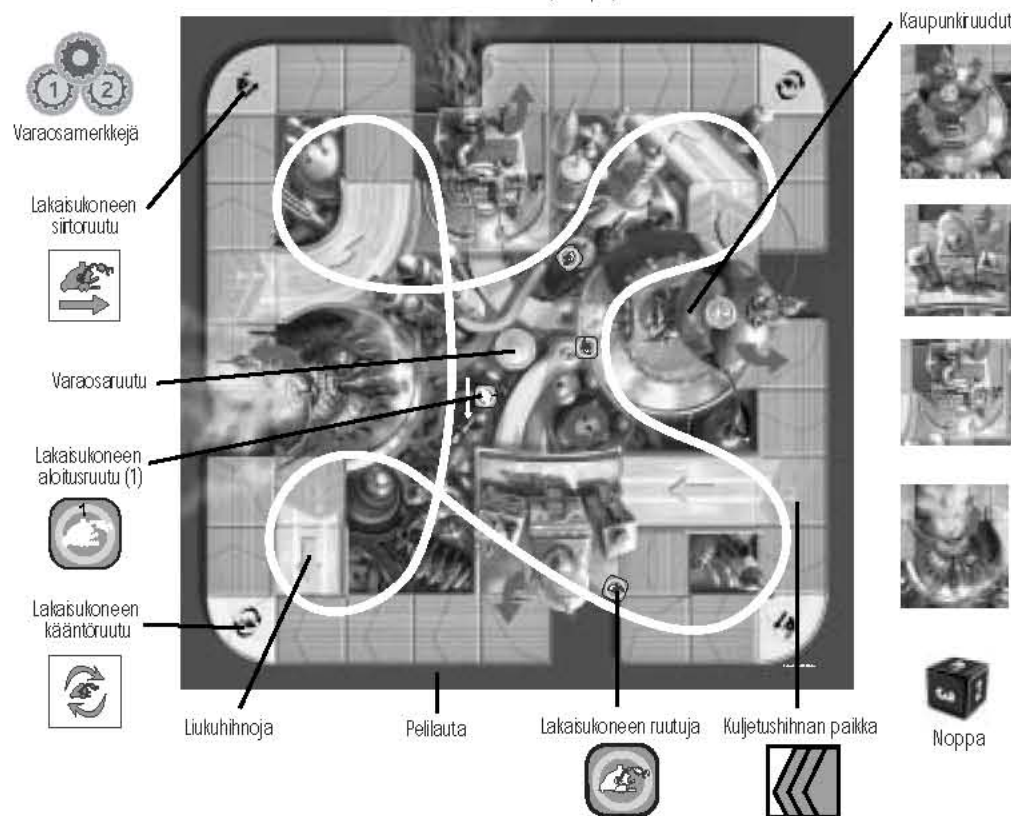
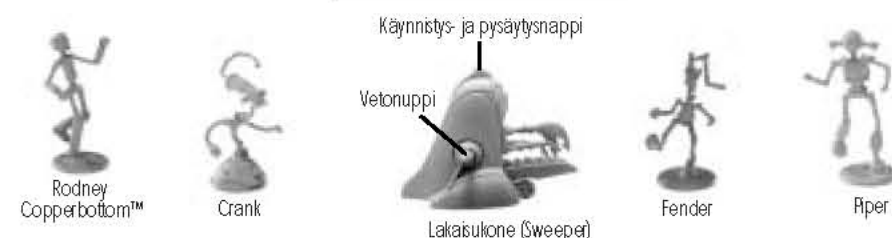
4 piirroshahmonappulaa: Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
1 vietenikäyttöinen lakaisukone (Sweeper)
1 pelilauta
1 lakaisukonenoppa (lakaisukoneen kuva + 2-6)
16 varaosamerkkiä

Tarkista että pakkauksessa on kaikki, mitä luettelossa on mainittu. Jos jotain puuttuu, ota yhteys siihen liikkeeseen, josta pelin ostit.

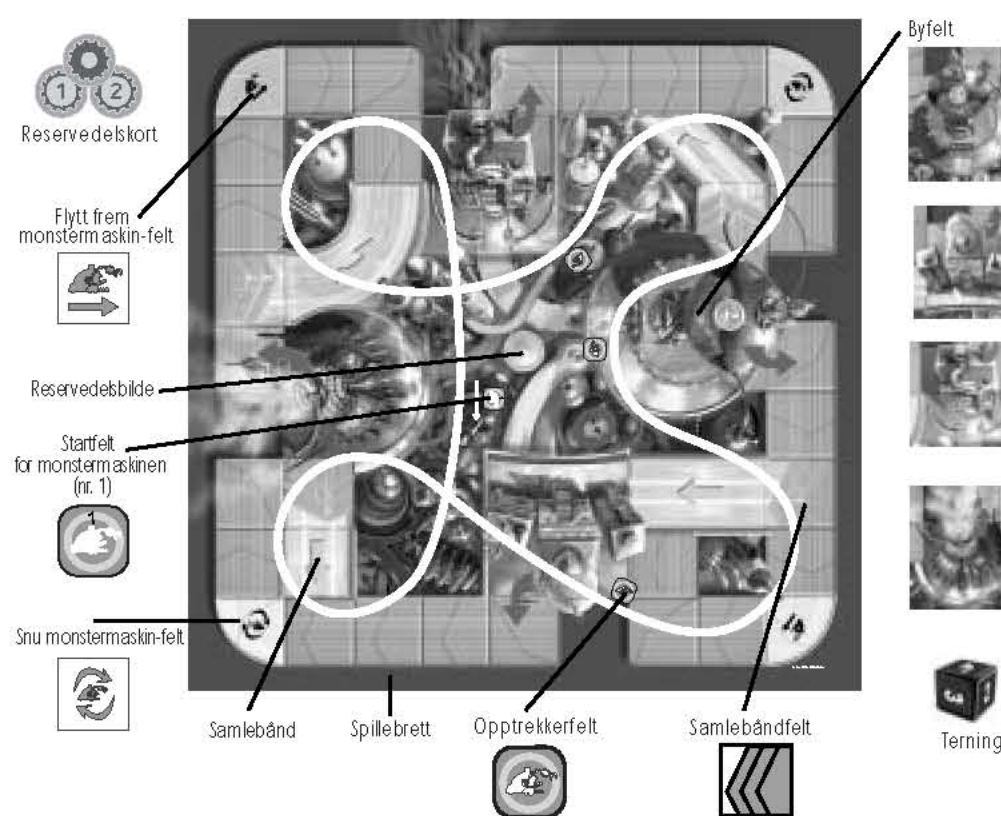
TAVOITE

Pelaajat kulkevat Robots™-hahmoina kaupungilla ja ansaitsevat pisteitä keraamalla varaosia. Mutta varo: jos lakaisukone on irallaan, se kaataa jokaisen, joka osuu sen tielle! Pelin voittaa se, joka saa ensimmäiseksi kokoon 6 pistettä.

PELIVÄLINEET



VIKTIGE NØKKELORD



ROBOTS

SPILL

INNIHALD

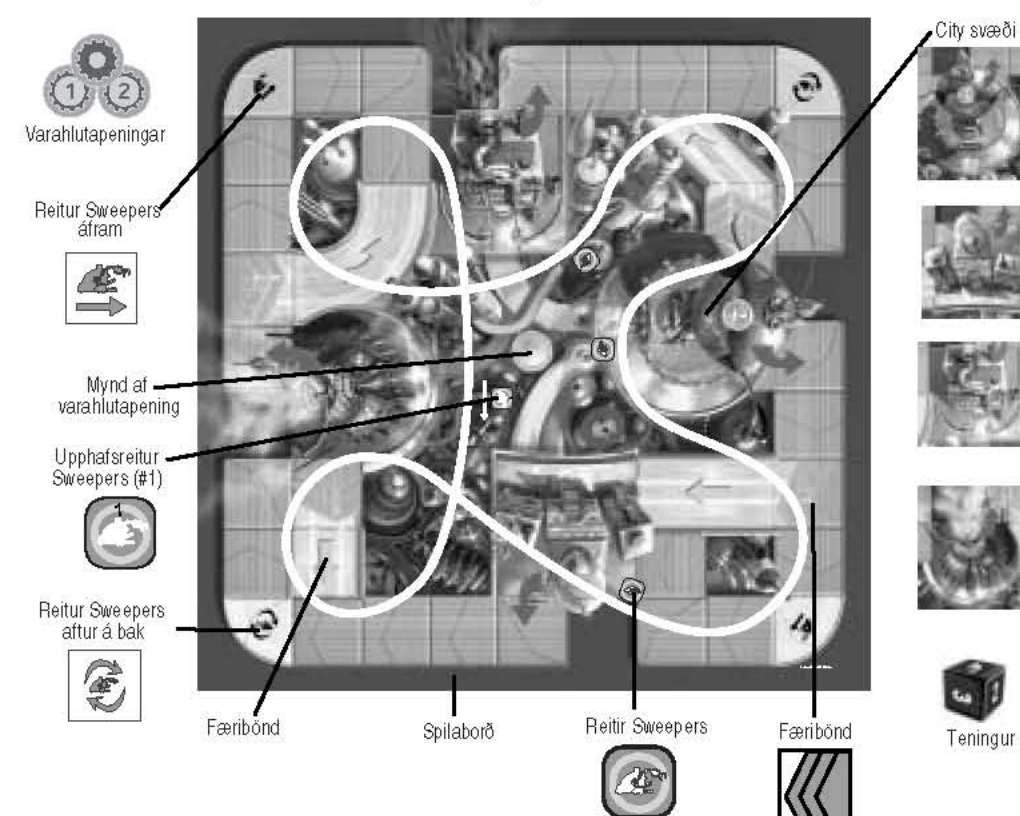
4 spilapeð Rodney Copperbottom™, Piper, Fender, Crank
1 trekkjanlegur Sweeper
1 spilaborð
1 Sweeper teningur (mynd af Sweeper + 2-6)
16 varahlutapeningar

Takið alla hlutina úr kassanum og berið saman við innihaldslistann. Vanti einhver stykki skal hafa samband við næsta umboðsmanni Mattel í símaskránni.

MARKMIÐ

Leikmenn fá að vera persónur úr Robots™ í ferðalagi um borgina City og vinna sér inn punkta með því að safna varahlutum. En gætið að. Þegar Sweeper fer á kreik gerir hann út af við hvern þann sem verður á vegi hans. Sá leikmanni sem fyrstur fær 6 stig vinnur leikinn.

HLUTIRNIR Í LEIKNUM

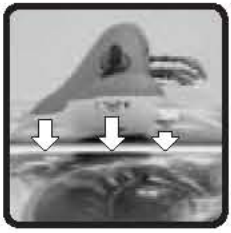


PELIN VALMISTELU

Joka pelaaja valitsee Robots™-hahmon pelinappulakseen, ja jokainen nappula asetetaan eri kaupunkiruutuun. Jos pelaajia on kaksi, asettakaa pelinappulat laudan eri puolilla oleviin kaupunkiruutuihin.

Sammuta lakaisukone painamalla sen päällä olevaa nappia. Veda se sitten, ja aseta se tukevasti aloitusruutuunsa nuolen osoittamaan suuntaan (lakaisukone aloittaa pelin vastapäivään).

Sekoita varaosamerkit, ja aseta pakka numeropuoli alaspäin varaosaruutuun.



PELATAAN!

Pelin aloittaa nuorin pelaaja, ja vuoro siirtyy sitten hänestä myötäpäivään. Kun sinun vuorosi tulee, heitä noppaa, niin saat selville, kumpi lähtee liikkeelle, sinä vai lakaisukone.

JOS SAAT NOPASTA NUMERON

Pääset kulkemaan kaupungilla. Siirrä pelinappulaasi nopan silmämäärän verran punaisten nuolten osoittamaan suuntaan (myötäpäivään).

Riippumatta siitä, mihin ruutuun päädyt, pelinappulan alustan on aina oltava kokonaan sen sisällä.

Kaupunkiruudussa saa olla useampia pelaajia yhtä aikaa, mutta mihinkään muuhun ruutuun EI saa mennä monta pelaajaa kerralla (jos päädyt varattuun ruutuun, hyppää seuraavaan).

ERIKOISRUUDUT

KAUPUNKIRUUTU: Jos päädyt kaupunkiruutuun, pysähdy (vaikkaet pääsisikään siihen tasaluvulla) ja ota varaosamerkki. Katso, montako pistettä siihen on merkitty, mutta älä näytä sitä kenellekään muulle. Pane merkki eteesi numeropuoli alaspäin, ja pidä päässäsi kirjaa pisteistäsi.

LIUKUHIHNA: Jos päädyt liukuihnhalle, saat kyytiä! Siirrä pelinappulaasi sinisten nuolten suuntaan, ja pysähdy liukuihinnan päässä olevaan ruutuun.

LAKAISUKONEEN KÄÄNTÖRUUTU: Jos päädyt lakaisukoneen kääntöruutuun, kone kääntyy toiseen suuntaan! Käännä lakaisukone ympäri, ja aseta se takaisin samalle kohdalle rataa kääntyneenä päinvastaiseen suuntaan. ÄLÄ käynnistä konetta.

LAKAISUKONEEN SIIRTORUUTU: Jos päädyt lakaisukoneen siirtoruutuun, ota kone käteesi ja siirrä se seuraavaan lakaisukoneruutuun. Muista siirtää sitä samaan suuntaan, johon se oli menossa. ÄLÄ käynnistä lakaisukonetta.



JOS SAAT NOPASTA LAKAISUKONEEN KUVAN

lik! Lakaisukone on valloillaan! Käynnistä kone painamalla sen päällä olevaa nappia. Seuraa sen kulkua, kunnes se pysähtyy.

Osuitko lakaisukoneen tuhoamisreitille? Jokaisen pelinappulan, johon lakaisukone osuu tai jota se edes koskettaa, on palattava takaisin siihen kaupunkiruutuun, jossa se on viimeksi ollut, ja pelaajan on palautettava yksi varaosamerkki (jos hänellä on niitä) pakan alimmaiseksi.

HUOM.: Kaupunkiruuduissa olevat pelinappulat ovat turvassa lakaisukoneelta.

Kun kone on lakannut lakaisemasta, sammuta se painamalla nappia uudestaan, veda se, ja aseta se seuraavaan lakaisukoneen aloitusruutuun samaan suuntaan, johon se oli viimeksi menossa.

KUKA VOITTAA?

Se, joka saa ensimmäiseksi 6 pistettä, voittaa koko pelin. Näytä vastapelaajillesi, kuinka taitava olet: käännä varaosamerkkisi toisin päin.

G9141-0520



FORBEREDELSE

Spillerne velger hver sin Robots™-spillebrikke og plasserer dem på forskjellige byfelt. Når det bare er to spillere, skal spillebrikkene plasseres på byfelt på hver side av spillebrettet.

Trykk på knappen på toppen av monstermaskinen for å sette den i dvalestilling. Trekk den deretter opp og fest den i sporet på monstermaskinens startfelt, slik at den peker samme vei som pilen (monstermaskinen starter alltid mot klokken).

Støkk reservedelskortene, og legg dem i en bunke med nummersiden ned på reservedelsbildet på spillebrettet.

SPILLET KAN BEGYNNE

Den yngste deltakeren begynner og flytter med klokken.

Når det er din tur, kaster du terningen for å se om det er du eller monstermaskinen som får lov til å flytte!

KASTE ET TALL

Du kan begynne å gå i byen. Følg de røde pilene, og flytt spillebrikken så mange felt som terningen viser (med klokken).

Uansett hvor du havner, må hele bunnen av spillebrikken være inne i feltet.

Spillerne kan stå på samme byfelt, men kan IKKE stå sammen i andre felt (hvis du havner på et felt der det står noen fra før, hopper du til det neste feltet).

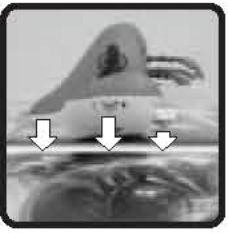
SPELJALFELT

BYFELT: Hvis du havner på et byfelt, må du stoppe (selv om du ikke har gått så mange felt som terningen viser) og ta et reservedelskort. Se på poengene på baksiden, men ikke vis kortet til de andre. Legg det foran deg med baksiden opp. Husk hvor mange poeng du har til enhver tid.

SAMLEBÅNDFELT: Hvis du havner på et samlebåndfelt, får du en gratistur! Flytt spillebrikken i retningen som de blå pilene peker, og stopp i feltet i enden av samlebåndet.

SNU MONSTERMASKIN-FELT: Hvis du havner på et Snu monstermaskin-felt, skifter monstermaskinen retning. Snu monstermaskinen og sett den på samme sted, men i motsatt retning. IKKE start den.

FLYTT FREM MONSTERMASKIN-FELT: Hvis du havner på et Flytt frem monstermaskin-felt, må du flytte monstermaskinen til det neste monstermaskinfeltet i spillerretningen den peker. IKKE start den.



RULLE MONSTERMASKINBILDET

Uææ! Monstermaskinen er løs! Trykk på knappen på toppen av monstermaskinen for å starte den. La den herje til den stopper av seg selv.

Stod du i veien for monstermaskinen? Alle spillebrikker som ble truffet, eller bare ble snejet borti av monstermaskinen, må gå tilbake til byfeltet der de stod sist. De berørte spillerne må også gå fra seg ett reservedelskort (hvis de har noen) og legge det nederst i bunken.

MERK: Alle spillebrikker som står på et byfelt, er trygge for monstermaskinen.

Når monstermaskinen slutter å gå, trykker du på knappen igjen for å sette den i dvalestilling. Trekk den opp og plasser den på det neste startfeltet for monstermaskinen i den retningen den peker.

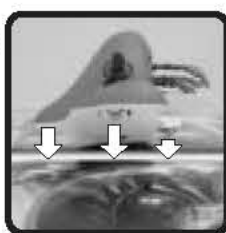
VINNEREN AV SPILLET

Den første spilleren som får 6 poeng, vinner spillet. Når du har 6 poeng, snur du reservedelskortene dine for å vise alle hvor overlegen du er.

UPPSETNING

Hver leikmaður velur sér Robots™ persónu og setur þaðið sitt á eitt City svæði. Þegar tveir leikmenn spila saman skal setja þaðin á City svæði gegnt hverju öðru á spilaborðinu.

Þrýstið á hnappinn efst á Sweeper til að setja hann í stopp stöðu. Trekkið síðan Sweeper upp og skorðið hann vel í brautinni við upphafsreit Sweepers þannig að hann snúi í áttina sem örin sýnir (Sweeper byrjar leikinn rangsælis).



Ruglið saman varahlutapeningunum og setjið þá í bunka á myndina af varahlutapeningum á spilaborðinu þannig að tölurnar snúi niður.

HEFJUM LEIKINN !

Yngsti leikmaðurinn byrjar og leikurinn fer réttssælis.

Þegar þú átt leik skaltu kasta teningnum til að vita hvort þú mátt færa þaðið þitt eða hvort Sweeper fær að færa sig.

AÐ KASTA TÖLU

Þú ert á ferð í borginni!. Færðu þaðið þitt fram um jafn marga reiti og þú kastaðir, í sömu átt og örvarnar benda (réttssælis).

Sama hvar þú lendir, leikþeðið þitt verður alltaf að standa vel inn á reitnum.

Leikmenn geta deilt með sér City svæði en þeir mega EKKI deila með sér neinum öðrum reitum (ef þú lendir á reit sem er upptekinn verður þú að færa þig á næsta lausa reit).

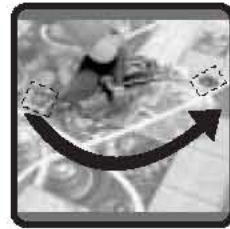
SÉRSTAKIR REITIR

CITY SVÆÐI : Ef þú kemst á City svæði skaltu stoppa þar (jafnvel þótt þú kastir hærri tölu en þarf) og taka varahlutapening. Kíktu á punktana á bakhliðinni en ekki leyfa neinum öðrum að sjá. Settu spilið á hvolf fyrir framan þig og leggðu samtölu punktanna þinna á minnið á meðan þú spilar.

FÆRIBAND : Ef þú lendir á færibaldi ertu kominn/á fleygiferþ! Færðu leikþeðið þitt í áttina sem bláu örvarnar benda og stoppaðu á reitnum við enda færibandsins.

REITUR SWEEPERS AFTUR Á BAK : Ef þú lendir á reit Sweepers aftur á bak, skiptir Sweeper um átt. Snúðu Sweeper við og settu hann aftur niður á sama stað á brautinni þannig að hann snúi í hina áttina. EKKI setja Sweeper í gang.

REITUR SWEEPERS ÁFRAM : Ef þú lendir á reit Sweepers áfram skaltu taka Sweeper upp og færa hann fram á næsta reit Sweepers. Gættu að því að færa hann í þá átt sem hann snéri. EKKI setja Sweeper í gang.



AÐ KASTA MYND SWEEPERS

Jeminn ! Sweeper er kominn á kreik ! Þrýstu á hnappinn efst á Sweeper til að setja hann í gang. Sjáðu hvert hann fer þar til hann stöðvast sjálfur.

Varst þú nokkuð á vegi hans ? Hvert það leikþeð sem Sweeper fellir eða snertir verður að snúa aftur til síðasta City svæðisins sem það var á og leikmaðurinn sem á það verður að skila einum varahlutapening (ef hann/hún á einn slíkan) neðst í bunkann.

ATHUGIÐ : Leikþeð eru örugg fyrri Sweeper á öllum City svæðunum.

Þegar Sweeper er búinn að sópa skal þrýsta aftur á hnappinn til að stöðva hann, trekkja hann aftur upp og setja á næsta upphafsreit Sweepers í þá áttina sem hann snéri.

AÐ VINNA LEIKINN

Fyrsti leikmaðurinn sem fær 6 stig vinnur leikinn! Snúðu varahlutapeningunum þínum við til að sýna andstæðingum þínum hversu klár þú ert.

© 2004 Mattel Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
© 2004 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 É.-U. Tous droits réservés.

ROBOTS TM & ©2004 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Wanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillio 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Deutschland - Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S., Sinkalliontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº9096, 2º andar Fração 2, 1600-205 Lisboa. Mattel AEBE, Ελληνικό 2, Ελληνικό 16777. ΕΛΛΑΔΑ. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1108, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Di import & Di edarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropiana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 624-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3679, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-49-41-00. R.F.C. MME-920701-NB3. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., C urupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800650780.

G9141-0520



G9141-0520

