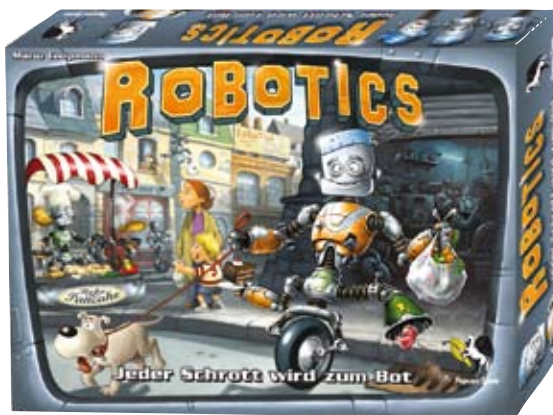


Robotics

Autor:	Mario Coopmann
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Robotics – da denkt man vom Design der Packung als erstes an eines der Kultspiele der letzten Jahre: Robo Rally. Zu tun hat diese Neuheit aus dem Hause Pegasus damit jedoch nichts. „Jeder Schrott wird zum Bot“ – so das Motto des Spiels. Ob jedoch vielmehr das Spiel Schrott ist,



musste es unter Beweis stellen.

Roboter aus Plättchen

Ziel von Robotics ist es, Roboter aus Einzelteilen so zusammenzustellen, dass sie Aufgabenplättchen erfüllen. Diese geben vor, aus welchen Teilen der Roboter mindestens bestehen muss. Diese bekommt der Spieler unter anderem auf dem Markt gegen Geld. Dabei ändern sich die Preise von Runde zu Runde. Alternativ kann der günstigere

Schwarzmarkt genutzt werden. Die hier erworbenen Teile unterliegen jedoch dem Risiko, bei einer zufällig gezogenen Betriebskontrolle konfisziert zu werden. Wer es richtig günstig mag, der geht auf den Schrottplatz und zieht kostenlos aus einem Sack ein zufälliges Teilchen. Kann dieses nicht sofort an den eigenen Roboter angebaut werden, muss es eingelagert werden. Doch die Lagerplätze sind knapp. Des Weiteren kann man um die Teile mit anderen Spielern handeln oder auch seinen Roboter

auschlachten und neu zusammensetzen. Ist ein Bauauftrag erfüllt, gibt es Geld. Es gewinnt, wer schließlich drei Roboter gebaut oder eine bestimmte Geldsumme erspielt hat.

Optionale Regeln als Standard

Erst mit den optionalen Regeln wird das Spiel spannend. Bei den Grundregeln ist der Erwerb von Roboterteilen auf dem Schwarzmarkt viel zu risikoreich. Bei den erweiterten Regeln wird erst der zweite aus dem Sack gezogene Kontrolleur tätig, so dass die Risiken von den Spielern besser eingeschätzt werden können. Auch dass man dann den Saboteur gezielt zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen kann, kommt dem Spiel zugute.

(hk)



Fazit

Robotics funktioniert. Es tut nicht weh und man kann es locker runterspielen. Die Regeln sind übersichtlich und die Spielzeit überschaubar. Eigentlich ein ideales Gelegenheitsspieler-Spiel. Und dennoch will keine rechte Euphorie aufkommen. Dies liegt vor allem an den geringen Interaktionsmöglichkeiten und der mangelnden Abwechslung bei den Grundspielregeln. Natürlich kann man auch handeln, Teile umschichten und den Schwarzmarkt nutzen. Der Anreiz hierfür ist jedoch gering, so dass es doch in der Regel auf den gezielten Kauf oder das verdeckte Ziehen von Bauteilen aus dem Sack hinausläuft - stets in der Hoffnung, Aufgaben als erster zu lösen. Mit den erweiterten Regeln wird das Spiel merklich spannender, so dass nur empfohlen werden kann, diese gleich von Anfang an zu nutzen.

Kurz: ein Spiel, das mal ganz nett ist, aber aus der Masse der Spiele nicht herausragt.



Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	schlecht	