

Robot Master Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Reiner Knizia

Inhalt

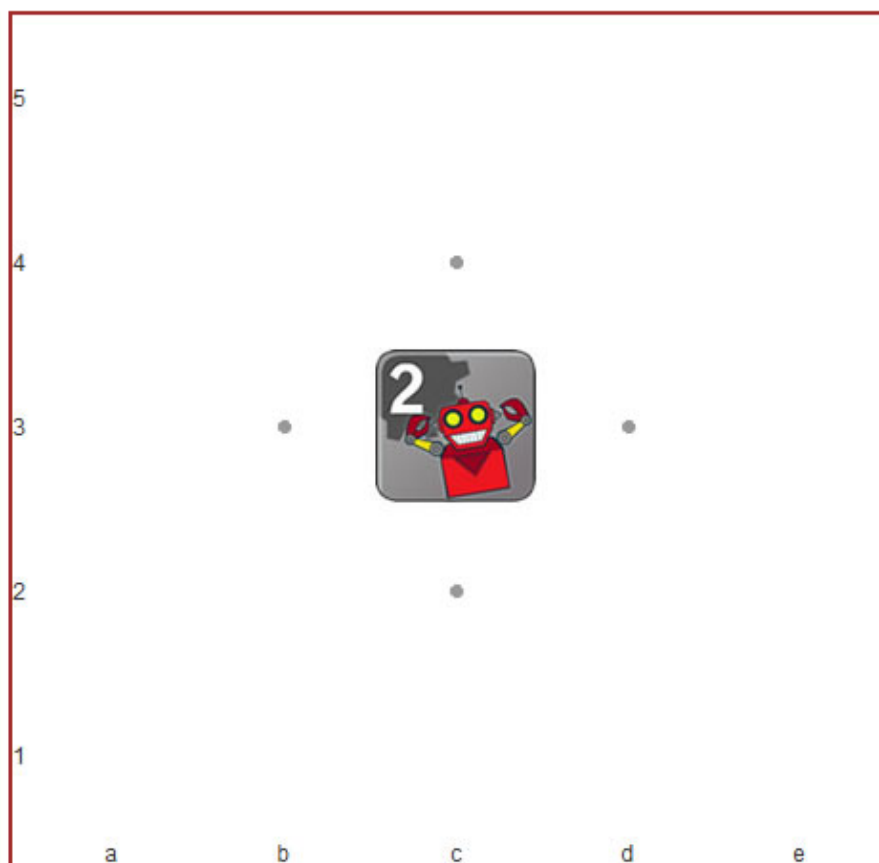
Robot Master Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielziel.....	2
Spielverlauf.....	3
Wertung.....	4
Spielende.....	5

Robot Master Spielregeln

Einleitung und Spielziel

Robot Master ist ein Spiel von **Reiner Knizia** für 2 Spieler. Der eine Spieler \ominus spielt **horizontal** mit den **Reihen** und der andere Spieler \oplus spielt **vertikal** mit den **Spalten**. Spielziel ist es, die Roboterkarten so zu platzieren, dass deine **niedrigste** Wertung (in einer Reihe bzw. Spalte) **höher** ist als die **niedrigste** Wertung deines Mitspielers. Oder anders ausgedrückt: Wer am Schluss die am niedrigsten gewertete Reihe bzw. Spalte hat verliert.

Es gibt 36 Roboterkarten im Spiel - jeweils 6 Roboterkarten mit den Werten von **0 bis 5**. Jeder Spieler bekommt davon zu Beginn 12 zufällige Karten zugeteilt. Eine Karte kommt in die Mitte des 5x5 Spielfelds. Die anderen 11 Karten werden in dieser Partie nicht verwendet, so dass keiner die Karten seines Mitspielers kennt. *Hierunter siehst du eine mögliche Startaufstellung.*



Spielverlauf

Die Spieler kommen nacheinander zum Zug. Der eine Spieler \ominus spielt mit den Reihen (horizontal) und der andere \oplus mit den Spalten (vertikal). Jede Runde muss der Spieler, der am Zug ist, 1 seiner Karten an die bereits liegenden Karten anlegen und dabei eine davon Kante an Kante berühren. Die möglichen Legeplätze werden auf dem Spielfeld automatisch mit einem grauen Punkt markiert.

Wertung

Die Wertung einer Reihe oder eine Spalte ist die Summe der Werte der Roboterkarten.

- Eine einzelne Roboterkarte zählt nur den Wert, der auf ihr steht.
- Zwei gleiche Roboterkarten in einer Reihe/Spalte zählen 10 Mal den Wert einer Einzelkarte. Also zählen z. B. zwei 4er Karten 40 Punkte.
- Drei gleiche Roboterkarten sind 100 Punkte Wert - unabhängig von ihrem Einzelwert.
- Vier oder fünf gleiche Roboterkarten sind 100 Punkte für die ersten 3 Karten **plus** den Wert der restlichen Karten. Beispiele: 33334 ergeben 107 Punkte, 33333 ergeben 130 Punkte.

Achtung: 1 oder 2 Karten mit der "0" sind 0 Punkte Wert, aber 3 Karten mit der "0" zählen **100 Punkte!** Ganz unten wird eine Beispielwertung gezeigt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten auf dem Spielfeld liegen. Der Spieler mit dem **niedrigsten** Reihen- bzw. Spaltenwert **verliert** das Spiel. Wenn beide Spieler den **gleichen** niedrigsten Wert haben, werden die **zweitniedrigsten** Werte verglichen und so weiter. Aus diesem Grund werden während des Spiels bei einem Gleichstand der niedrigsten Werte unterhalb des Spielfelds die aktuellen zweitniedrigsten Werte angezeigt.

Hierunter siehst du eine Schlussstellung. Der Spieler mit den Reihen (horizontal) \ominus verliert, da sein niedrigster Reihenwert 17 ist, während der niedrigste Spaltenwert 22 ist.

5	0	1	5	1	2
4	0	3	3	1	5
3	0	4	3	3	4
2	2	1	4	5	5
1	0	4	2	4	2
	a	b	c	d	e

Spiel: 889834847 zet. 12.. \ominus 17 $\textcircled{1}$ 22

Die Reihenwertung \ominus ist wie folgt:

- Reihe 5: **17 Punkte.**
- Reihe 4: 36 Punkte.
- Reihe 3: 70 Punkte.
- Reihe 2: 57 Punkte.
- Reihe 1: 60 Punkte.

Die Spaltenwertung $\textcircled{1}$ ist wie folgt:

- Spalte a: 102 Punkte.
- Spalte b: 53 Punkte.
- Spalte c: 41 Punkte.
- **Spalte d: 22 Punkte.**
- Spalte e: 74 Punkte.