

# PROMO 01 – ÖL

Wer zum Schraubenschlüssel hat hier alles vollgetropft?!!

## SPIELMATERIAL

6 Öl-Marker



## SPIELAUFBAU-ANPASSUNGEN

Platziert auf jedem Zielfeld einen Öl-Marker. SP-Marker werden dabei unter Öl-Marker gelegt.

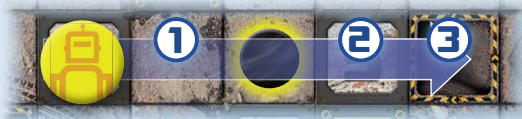
**Hinweis:** Diese Promo wurde für die Twin Cities-Arena (A) entwickelt und funktioniert hier besonders gut.

## REGEL-ANPASSUNGEN

### PHASE 2: AKTIVIEREN

**Ölfleck:** Bewegt sich dein Robot auf ein Feld mit Öl-Marker oder wird auf eines gestoßen, rutscht er sofort 1 Feld weiter und du legst diesen Öl-Marker auf deinen Monitor. Danach wird die Bewegung/der Stoß normal fortgesetzt. (Das Rutschen zählt nicht als Schritt für die Bewegung.)

#### BEISPIEL – BEWEGUNG ÜBER ÖL-MARKER



Der gelbe Robot bewegt sich mit über einen Öl-Marker hinweg. Mit seinem zweiten Schritt bewegt er sich auf das Feld mit dem Öl-Marker, rutscht darüber hinweg, sammelt ihn ein und setzt danach seine Bewegung fort (und fällt in die Grube).

### PHASE 3: AUSLÖSEN

Ein Öl-Marker verhindert das Auslösen des Feldes, auf dem er liegt.

**Siegpunkte für Öl:** Der normalen Auslösereihenfolge folgend, legt ein Robot mit 3 oder mehr Öl-Markern auf seinem Monitor alle Öl-Marker zurück in den

Vorrat und erhält dafür 1 SP. Dies geschieht zusätzlich zum Auslösen eines Feldes.

### PHASE 2/PHASE 3

**Ölwurf nach Zerstörung:** Wird dein Robot zerstört, legst du alle Öl-Marker von deinem Monitor in den Vorrat. Liegen 3 oder mehr Öl-Marker im Vorrat, lässt du jetzt davon genau 3 aus ca. 10 cm Höhe (Oberkante Arenapfosten) gleichzeitig in die Arena fallen. Passe die Marker-Position wenn notwendig anschließend so an, dass sie einzeln und eindeutig auf je einem Feld liegen, auf dem sich kein Robot und keine Mine befindet.

Öl-Marker, die auf Gruben oder außerhalb der Arena landen, werden in den Vorrat zurückgelegt.

Vom Ölwurf verschobene Robots oder Minen werden an ihre Position zurückgestellt.

### ÖL UND MODULE

**Bremse/Anker** haben keine Auswirkung auf Öl-Marker. Der Robot rutscht trotzdem.

**Fernsteuerung, Granaten, Laser etc.** haben keine Auswirkung auf Öl-Marker und wirken über Öl-Marker hinweg.

**Minen:** Öl-Marker dürfen nie auf Feldern mit Minen platziert werden und Minen nie auf Feldern mit Öl-Markern.

**Teleskoparm:** Öl-Marker können nicht mit dem Teleskoparm eingesammelt werden.

### ÖL UND KILLBOTS

**Killbots** erspähen keine Öl-Marker. Sie rutschen, sammeln und tauschen Öl-Marker wie Robots. Der Spieler mit der kleinsten Startnummer wirft Öl-Marker für Killbots.

### CREDITS

*Spielregel VOLT: Emerson Matsuuchi,  
Spielregel dieser Promo: Roland Goslar,  
Layout: Sabine Machaczek*

# PROMO 01 – OIL

*Who's been making this mess?!!  
There is oil everywhere!*

## COMPONENTS

6 oil tokens



## SETUP CHANGES

Place one oil marker on each VP space.  
VP tokens are placed under oil markers.

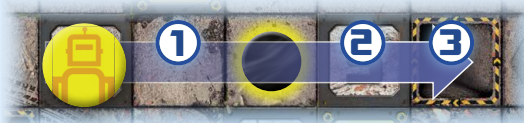
**Note:** This promo was developed for the Twin Cities arena (A) and works particularly well with this map.


## RULES CHANGES

### PHASE 2: ACTIVATION

**Oil:** If your robot moves to a space with an oil token or is pushed into one, it immediately slides 1 space further and you place the oil token on your monitor. Afterwards the movement/push continues normally. (Sliding does not count as a movement step.)

#### EXAMPLE – MOVEMENT ACROSS OIL



*The yellow robot moves across an oil token with a . With its second step the robot moves to the space with the oil marker, slides over it, collects it and then continues its movement (and falls into the pit).*

### PHASE 3: RESOLUTION

An oil token prevents the activation of its space.

**Oil to VPs:** Following the normal activation order, a robot with 3 or more oil tokens on its monitor returns all oil tokens to the supply and receives 1 VP. This is in addition to the activation of a space.

### PHASE 2/PHASE 3

**Oil throw after destruction:** If your robot is destroyed, put all oil tokens from your monitor into the supply. If there are 3 or more oil tokens in the supply, you now take 3 of them. Drop the tokens over the arena from a height of approx. 4 inch (upper edge of arena pillars). If necessary, adjust the token position so that each token is on a single space with no robot or mine on it.

Return oil tokens landing on pits or outside the arena to the supply.

Return robots or mines moved by the oil throw to their previous positions.

### OIL AND MODULES

**Anchor/Brake** have no effect on oil tokens. The robot slides anyway.

**Grenades, Laser, Remote Control, etc.** are unaffected by oil tokens and have no effect on them.

**Mines:** Oil tokens must never be placed on spaces with mines and mines must never be placed on spaces with oil tokens.

**Telescopic Arm:** Oil tokens cannot be collected with the telescopic arm.

### OIL AND KILLBOTS

**Killbots** don't spot oil tokens. They slide, collect and exchange oil tokens like robots. The player with the lowest starting number throws oil markers for killbots.

## CREDITS

*Rules VOLT: Emerson Matsuuchi,  
Rules of this promo: Roland Goslar,  
Graphic design: Sabine Machaczek  
Special thanks to: Johannes Goslar*

© 2019 HeidelBÄR Games [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)