

# ROBO ALARM

## LASST EUCH NICHT ERWISCHEN!

EIN AKTIONSREICHES VERSTECKSPIEL FÜR 3-9 PERSONEN  
AB 7 JAHREN. DAUER CA. 15 MINUTEN.



KEINE LUST REGELN ZU LESEN?  
SCHAU DIR UNSER GAMEPLAY-VIDEO AN.

### INHALT

1 Objektiv, 4 Plastikstifte zur Befestigung, 1 Gummiband, 18 Schatzkarten, 2 Fluchtauto-Karten  
*(Ihr benötigt noch 3 AAA-Batterien, die im Lieferumfang nicht beinhaltet sind)*

### SO BAUT IHR ROBOS KOPF ZUSAMMEN

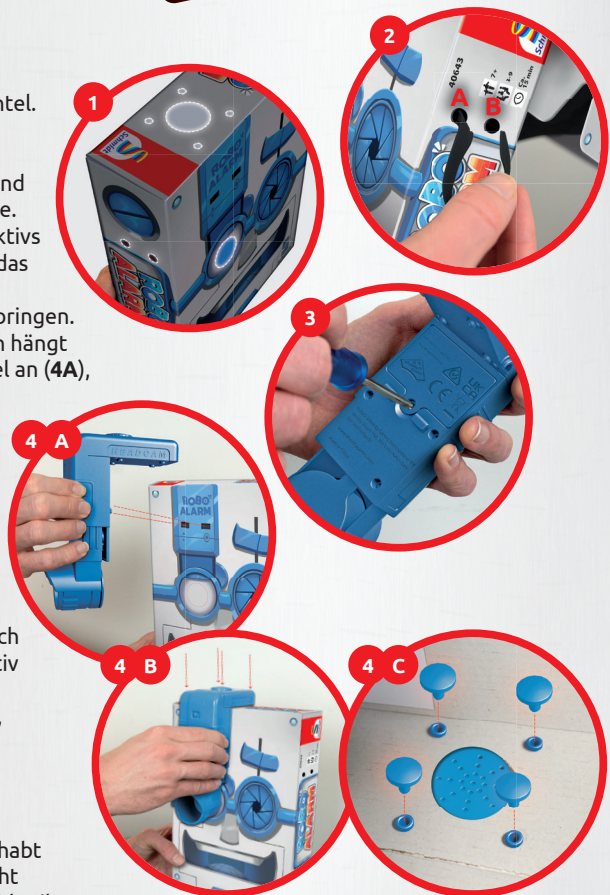
1. Entfernt zunächst alle gestanzten Teile aus der Schachtel.
2. Befestigt das Gummiband folgendermaßen an der Schachtel: Fädelt es von innen durch **Loch A** und dann durch **Loch B** zurück in die Schachtel. Ihr müsst das Band nicht verknoten! Wiederholt dies auf der anderen Seite.
3. Schraubt das Batteriefach auf der Rückseite des Objektivs ab, legt 3 Batterien (Typ AAA, 1,5V) ein und schraubt das Fach wieder zu.
4. Jetzt müsst ihr noch das Objektiv an der Schachtel anbringen. Löst dazu zuerst die 4 Plastikstifte vom Objektiv. Dann hängt ihr das Objektiv mit den beiden Haken an die Schachtel an (**4A**), so dass es oben in die 4 Löcher einrastet (**4B**). Zuletzt befestigt ihr die 4 Plastikstifte wieder von innen, damit das Objektiv sicher an der Schachtel hält (**4C**).

### SPIELIDEE

Eine Person schlüpft in die Rolle von ROBO, und setzt sich die Schachtel auf den Kopf. Alle anderen versuchen innerhalb von 3 Minuten die Schätze, die im Umfeld verteilt wurden, zu den Fluchtautos zu bringen. Lasst euch dabei nicht von ROBO erwischen! Der Clou: ROBOS Objektiv öffnet sich alle paar Sekunden und immer nur kurz! Wer in dem Moment nicht gut versteckt ist, läuft Gefahr, erwischt zu werden.

### ZIEL DES SPIELS

- **Für die Diebe:** Stehlt so viele Schätze wie möglich. Ihr habt nur 3 Minuten Zeit, also beeilt euch. Und lasst euch nicht erwischen! Werdet ihr zum zweiten Mal erwischt, scheidet ihr aus...
- **Für ROBO:** Erwische so viele Diebe wie möglich!



## SPIELVORBEREITUNG

Da "Robo Alarm" ein aktives Spiel ist, bei dem man herumlaufen und sich verstecken muss, ist es wichtig, einen geeigneten Spielbereich zu wählen. Ihr könnt im Freien spielen, in einem großen Raum oder auch in mehreren kleineren Räumen. Passt nur auf, dass euer Spielbereich groß genug ist und genug Versteckmöglichkeiten bietet. Ihr könnt auch weitere Verstecke schaffen, indem ihr Möbel oder andere Gegenstände nutzt.

Definiert einen Treffpunkt außerhalb des Spielbereichs, wo sich ausgeschiedene Diebe sammeln.

Mischt die Schatzkarten und verteilt sie zufällig verdeckt im Spielbereich. *Spielt ihr nur zu dritt, müsst ihr vorher alle Karten entfernen, auf denen 3 Masken zu sehen sind.*

Legt die 2 Fluchtauto-Karten in 2 gut erreichbare Ecken des Spielbereichs auf den Boden. Sie sollten möglichst weit voneinander entfernt sein.

Die älteste Person kann zuerst ROBO sein, alle anderen sind die Diebe. Als ROBO musst du dir die Schachtel so auf den Kopf setzen, dass dein rechtes Auge auf Höhe des Gucklochs ist. Ziehe dann das Gummiband über deinen Kopf; es muss gut und fest sitzen! Rutscht die Maske nach unten, wenn du deinen Kopf bewegst, dann passe die Länge des Gummibandes entsprechend an.



## SPIELABLAUF

Stellt euch alle in die Mitte des Spielbereichs. Wenn alle bereit sind, stellt den ON/OFF-Schalter an der Vorderseite des Objektivs auf ON. Das Objektiv beginnt nun einen Countdown, damit die Diebe genug Zeit haben, wegzulaufen und sich zu verstecken. Sobald der Countdown abgelaufen ist, beginnt das Spiel!

### BIST DU ROBO?

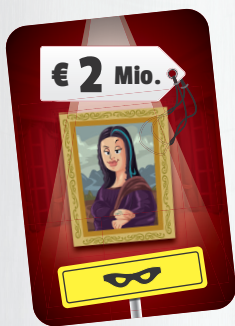
Alle paar Sekunden öffnet sich dein Guckloch vor dem rechten Auge (ein Geräusch vom Objektiv hilft dir, diesen Moment zu finden). Siehst du jemanden? Zeige auf die Person und rufe ihren Namen (genau wie beim Versteckspiel!) Versuche, so viele Diebe wie möglich zu erwischen. Nach etwa 3 Minuten öffnet sich das Guckloch dauerhaft und die Runde ist beendet.

**Hinweis:** Du darfst dich vorsichtig bewegen, umhertasten und lauschen, um die Diebe besser erwischen zu können.

### BIST DU DIEB?

Als Dieb hast du 3 Minuten Zeit, so viele Schätze wie möglich zu stehlen und diese zum farblich passenden Fluchtauto zu bringen und dort abzulegen. Dazu schleichst du dich zu einer Karte und drehst sie um. Schau dir die Anzahl der Masken an: Ist nur eine Maske darauf zu sehen, darfst du den Schatz allein tragen. Siehst du 2, oder sogar 3 Masken, kannst du die Karte nur mit anderen Dieben zusammen stehlen! Einen Schatz mit 3 Masken darauf müsst ihr also zu dritt gleichzeitig anfassen und zusammen zum Fluchtauto tragen.

**WICHTIG:** Du darfst immer nur genau 1 Karte gleichzeitig tragen!



Dieser Schatz kann von 1 Dieb allein getragen werden und muss zum **roten** Fluchtauto gebracht werden.

Dieser Schatz kann nur von 3 Dieben zusammen getragen werden. Er muss zum **blauen** Fluchtauto gebracht werden.

## LASST EUCH NICHT ERWISCHEN!

Achtet darauf, dass ihr nicht von ROBO erwischt werdet!

**Sieht dich ROBO und ruft deinen Namen**, so wurdest du erwischt! Falls du einen Schatz in der Hand hast, musst du diesen fallen lassen. Verstecke dich dann erneut und warte ein paar Sekunden, ehe du wieder mitspielst.

**Erwischt dich ROBO jedoch zum zweiten Mal, scheidest du für diese Runde aus!** Hast du einen Schatz in der Hand, lass ihn fallen, gehe zum Treffpunkt außerhalb des Spielbereichs und warte das Ende der Runde ab.

### TIPPS FÜR DIEBE!

- Seid so leise wie möglich, damit euch ROBO nicht hören kann! Wenn ihr drinnen spielt, zieht eure Schuhe aus, um noch leiser zu sein.
- Hört genau auf das Geräusch, damit ihr wisst, wann sich das Guckloch öffnet. Danach habt ihr ein paar Sekunden, in denen ROBO nichts sehen kann!



### ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Diebe ausgeschieden sind, die Diebe alle Schätze zu den Fluchtautos gebracht haben oder 3 Minuten abgelaufen sind. ROBO wird euch darauf hinweisen.

**Wichtig:** Stellt danach den ON/OFF-Schalter des Objektivs auf OFF.

Sammelt alle Schatzkarten, die zum **farblich passenden Fluchtauto** gebracht wurden, zusammen. Wenn ein roter Schatz zum blauen Fluchtauto gebracht wurde oder umgekehrt, legt ihn beiseite. Er zählt nicht.

Jetzt zählt ihr die Werte aller Schätze zusammen. Zieht dann 2 Millionen € ab für jedes Mal, dass ROBO einen Dieb erwischt hat.

*Beispiel: Die Diebe haben folgende Karten gesammelt:*



Diese Schätze sind zusammen 17 Millionen € wert. ROBO hat allerdings ganze 5 Mal einen Dieb gesehen und erwischt!  $5 \times 2 \text{ Millionen €} = 10 \text{ Millionen €}$  müssen die Diebe noch abziehen. Ihr Endergebnis sind 7 Millionen €!

Tausch jetzt die Rollen, bis alle einmal ROBO sein durften. Welches Team hat den Highscore? Und wer ist der beste ROBO?

## SPIELVARIANTEN

Ist das Spiel für ROBO zu schwer, legt die Schatzkarten an etwas schwerer zugängliche Orte oder lasst sie von ROBO verstecken! Ihr könnt auch die roten Karten um das blaue Fluchtauto platzieren und die blauen Karten um das rote Fluchtauto. Oder ihr probiert eine der folgenden Varianten:

### • STANDHAFT

ROBO darf sich nicht vom Fleck bewegen.

### • HOHES RISIKO

Wirst du als Dieb erwischt, bist du sofort ausgeschieden.

### • SPAGHETTI-ARME

Jeder Schatz erfordert einen Dieb mehr, um ihn zu tragen. (Eine Karte mit 1 Maske darauf braucht 2 Diebe zum Tragen, usw.)

### • ALLES ODER NICHTS!

Spielt mit einer genau festgelegten Zahl an Schätzen (fangt mit 10 an). Die Diebe gewinnen nur, wenn Sie alle Schätze finden und zu den Fluchtautos bringen können!

### • TEAM-VARIANTE

Die Diebe werden in 2 Teams aufgeteilt: Team Blau und Team Rot. Team Blau muss die Schätze zum blauen Fluchtwagen bringen und das rote Team versucht, sie zum roten Fluchtauto zu bringen.

**Bei dieser Variante spielen die Farben der Schätze keine Rolle. Die blauen Schätze können zum roten Auto gebracht werden und andersherum.** Die Schätze dürfen nicht aus den Fluchtautos gestohlen werden. Das Team mit den wertvollsten Schätzen am Ende des Spiels, gewinnt!

**D**

#### WICHTIG: Batterie Information

*Bitte bewahren Sie diese Information gut auf!*

#### Warnung:

- Die Batterien sollten nur von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AAA) verwenden.
- Batterien nicht entfernen, wenn das Spielzeug in Benutzung ist.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entnehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Batterien niemals in ein Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entladene Batterien bitte sofort aus dem Produkt entnehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, die Batterien nach Gebrauch in der Verkaufsstelle oder bei den zuständigen Sammelstellen abzugeben.

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht in dem Hausmüll entsorgt werden. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Lebensdauer an den dafür eingerichteten, öffentlichen Sammelstellen oder an die Verkaufsstelle zurückzugeben. Einzelheiten dazu regelt das jeweilige Landesrecht. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist auf diese Bestimmung hin. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderer Form der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. In Deutschland gelten oben genannte Entsorgungsregeln, laut Batterieverordnung, für Batterien und Akkus entsprechend.



**F**

#### IMPORTANT: informations concernant les piles

*Nous vous prions de conserver ces informations en lieu sûr.*

#### Avertissement:

- L'insertion et le changement des piles devraient être faits exclusivement par des adultes.
- Utilisez exclusivement des piles boutons 1,5 V, Mignon (AAA)
- N'enlevez pas les piles pendant que le jouet est en utilisation.
- N'utilisez pas ensemble des piles différentes (alkali et zinc-carbone), des piles neuves et des piles usagées, des piles rechargeables et non rechargeables.
- Respectez la polarité quand vous insérez les piles.
- Une fois les piles rechargeables épuisées, enlevez-les de la produit et faites-les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- N'essayez jamais de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables
- Ne jetez jamais les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Ne court-circuitez pas les raccodements.
- Une fois les piles épuisées, enlevez-les tout de suite de la produit et portez-les à un point de collecte des piles. Le consommateur final est obligé par la loi de rendre les piles après l'usage au point de vente ou de les ramener à un point de collecte des piles.

Ne jetez pas d'appareils électriques ou électroniques dans les ordures ménagères. Le consommateur est tenu par la loi de rendre les appareils électriques usagés au point de vente ou de les ramener à un point de collecte public. Les détails sont fixés par la loi de chaque pays. Ces règles sont indiquées par le symbole sur le produit, sur le monde d'emploi ou sur l'emballage. Par le recyclage, la récupération du matériel usagé ou d'autres formes de l'utilisation des appareils usagés, vous contribuez grandement à la protection de l'environnement. En Allemagne, les règles mentionnées ci-dessus concernant le traitement des déchets s'appliquent aussi aux piles et aux accumulateurs.



**I**

#### IMPORTANTE: informazione sulle pile

*Per favore, conservare bene questa informazione!*

#### Avvertimento:

- Le pile devono essere inserite o estratte da un adulto.
- Usare soltanto pile del tipo 1,5 Volt Mignon (AAA).
- Non estrarre le pile mentre il giocattolo è in funzione.
- Non usare contemporaneamente pile di tipo diverso (alkaline e zinco-carbone) o pile scariche con pile non ricaricabili.
- Inserire le pile con le polarità direzionate correttamente.
- Estrarre dalla prodotto le pile ricaricabili prima della ricarica. Ricaricare soltanto sotto sorveglianza di un adulto.
- Non ricaricare assolutamente pile non ricaricabili.
- Non gettare mai le pile nel fuoco, perché potrebbero esplodere.
- Non cortocircuotare mai terminali delle pile.
- Estrarre immediatamente le pile scariche dalla prodotto e consegnarle ai relativi centri di raccolta. Il consumatore finale è tenuto per legge a riconsegnare le pile scariche al punto di vendita o ai punti raccolta autorizzati.

Apparecchi elettrici a elettronici non devono assolutamente essere smaltiti con i rifiuti domestici. Il consumatore è tenuto per legge a consegnare gli apparecchi elettrici a elettronici alle fine della loro durata presso gli appositi punti di raccolta pubblici oppure presso il punto vendita. I dettagli sulle singole modalità sono regolate tramite la rispettiva legge nazionale. Il simbolo riportato sul prodotto, sull'istruzione d'uso oppure sull'imballaggio indica tale regolamentazione. Attraverso il riciclaggio, il recupero di materiale o qualsiasi altra forma die recupero di apparecchi usati data un importante contributo per la protezione dell'ambiente. In Germania, le soprastanti reglo di smaltimento valgono anche per pile e accumulatori.



Lizenz durch:  
Identity Games International BV  
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Niederlande  
©2022, Identity Games

Art.-Nrt. 40643

Deutsche Bearbeitung:  
Illustration: Michel Verdu, Kenny Kiernan  
Grafik: Leon Schiffer  
Redaktion: Nicolas Niegisch

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)



Änderungen vorbehalten.