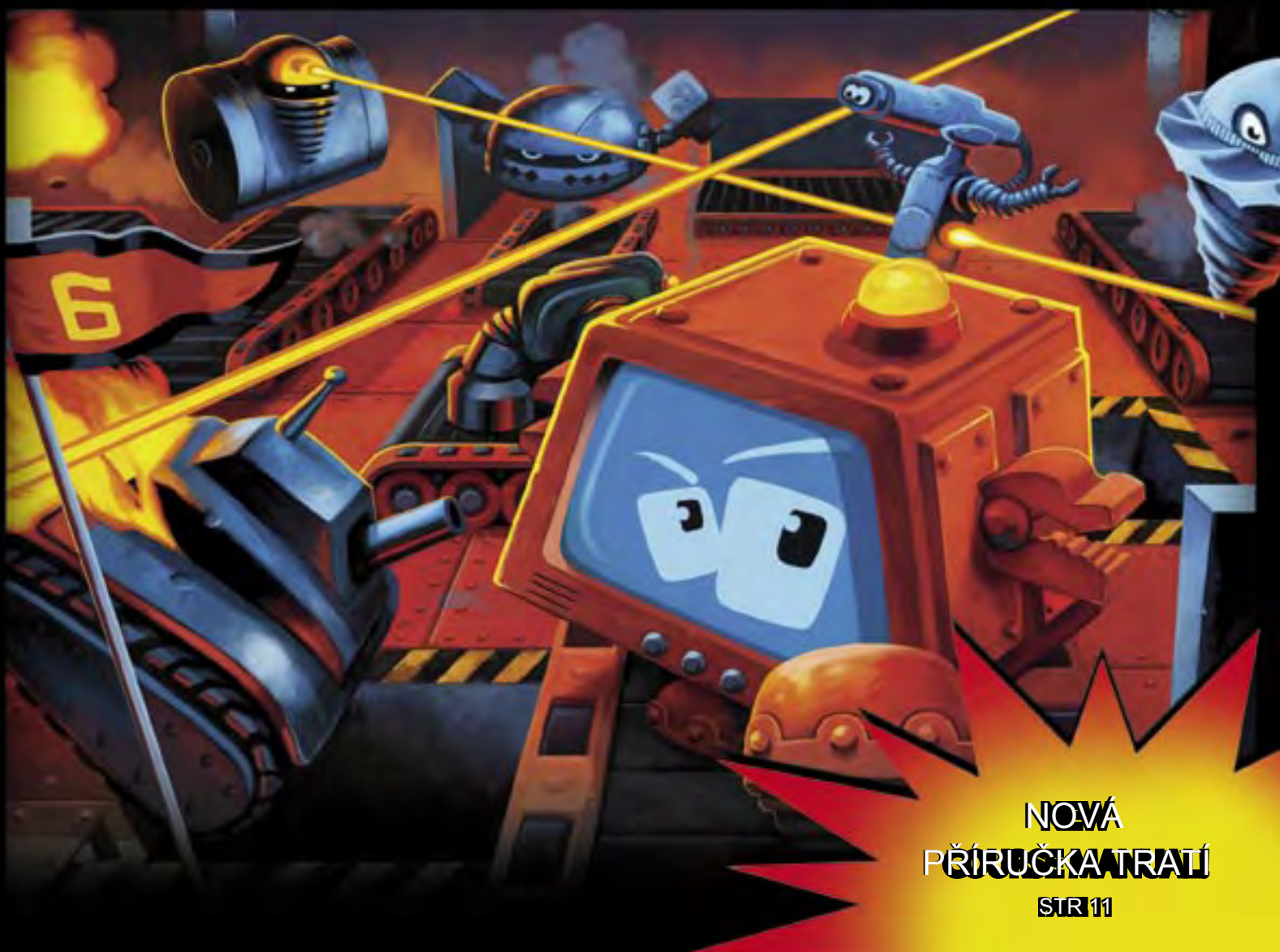


AGE: 12+
PLAYERS: 2-8

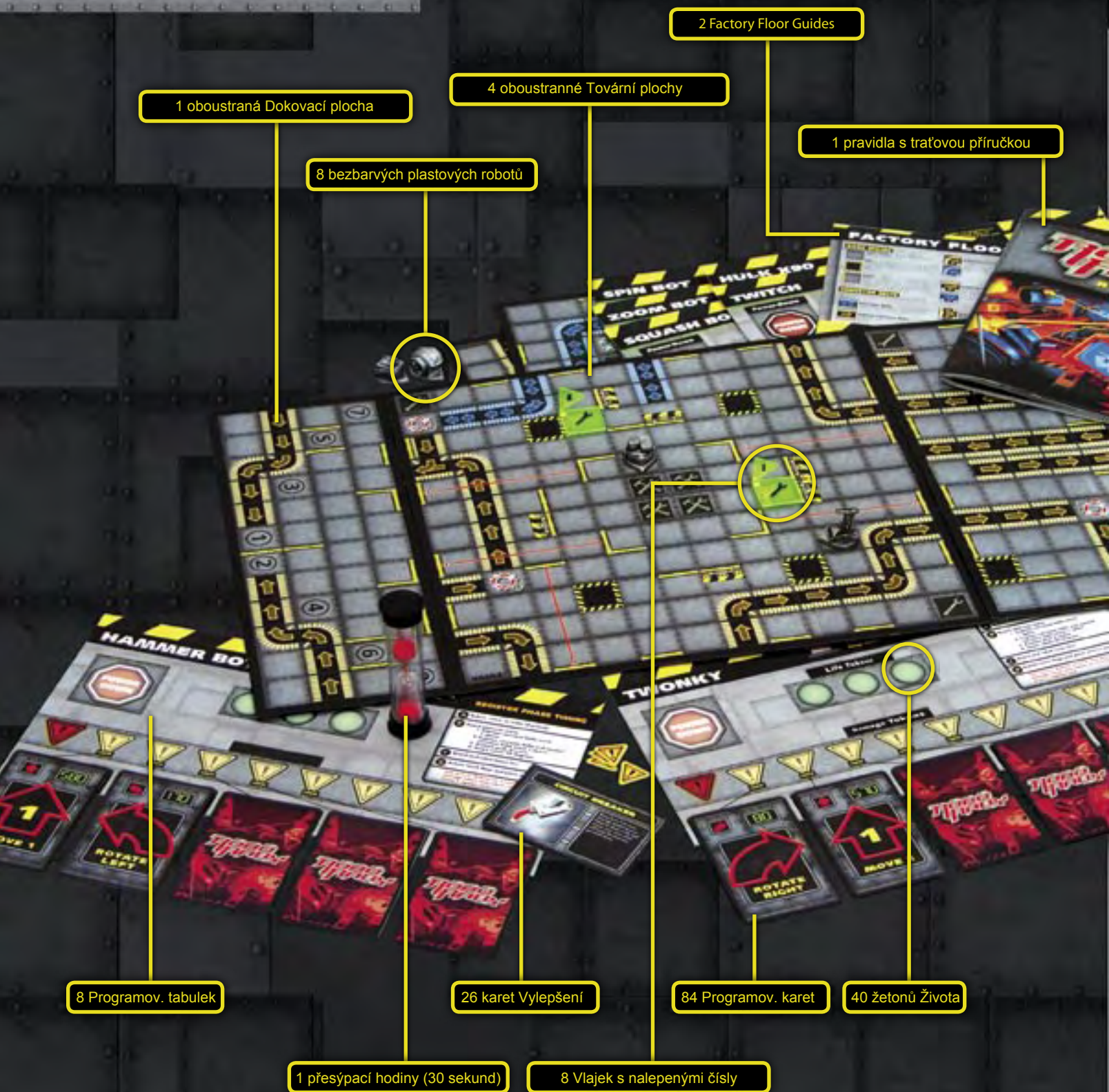
ROBO RALLY™

PRAVIDLA



NOVÁ
PŘÍRUČKA TRATÍ
STR 11

KOMPONENTY HRY



OBSAH

PRAVIDLA

SHRNUTÍ HRY	3
PŘÍPRAVA	3
PRŮBĚH HRY	3
1. Rozdání Programovacích karet	4
2. Programování Registrů	4
Přesýpací hodiny	4
3. Ohlášení Power Down (Vypnutí)	5
4. Dokončení Registrů	5
A. Odkrytí Programovacích karet	5
B. Pohyb robotů	5
Pohyb	5
Priorita	6
Tlačení jiných robotů	6
C. Pohyb prvků prostředí	7
Pořadí prvků prostředí	7
Priorita dopravních pásů	7
Rotace dopravních pásů	7
D. Střelba laserů	8
Lasery prostředí	8
Lasery robotů	8
E. Dosažení Vlajky & Stanoviště oprav	8
5. Vyčištění	8
Časování	8
Opravy & Upgrady	8
Vymazání Registrů	8
Příprava pro následující kolo	9
POŠKOZENÍ & ZNIČENÍ	9
Uzamčení Registrů	10
Použití karet Vylepšení pro zabránění poškození	10
Zničení	10
VÍTĚZSTVÍ VE HŘE	10

8 Virtuálních značek

8 žetonů Power Down

60 žetonů Poškození

PŘÍRUČKA TRATÍ

JAK ČÍST POPISY TRATÍ	12
PŘEHLED TRATÍ	12
TRATĚ PRO ZAČÁTEČNÍKY	13
TRATĚ PRO EXPERTY	18
TÝMOVÉ TRATĚ	29
VÝSTAVBA VLASTNÍCH TRATÍ	33

Byl to pěkně těžký den na planetě.

Ošumtělý výrobní počítač RSL973 neboli "Russel" se zpožďoval za stanovenou výrobní normou a ostatní počítače se mu kvůli tomu posmívaly. Doufal, že jim to vrátí v závodě RoboRally, ale ani tam se mu nedařilo tak, jak by chtěl.

Zrovna minulé kolo byl vážně poškozen Russelův závodní robot a jeden z jeho programovacích registrů se zablokoval. Vzhledem k pravidlům závodu dal centrální dohledový počítač Russelovi pouze 4 instrukce. Nic moc, pomyslel si Russel.

A jaké pitomé instrukce to byly! Russel si náhle uvědomil, že není žádný způsob, jak naprogramovat svého robota tak, aby dosáhl opravy.

Ale počkat - co to bylo? Z hloubi Russelovy "mysli" se vynořily jeho strategické podprogramy a navrhly mu alternativní plán. Russel má maličkou šanci dosáhnout opravy, pokud jej nějaký protivník postrčí.

V závodě roboti rádi používají strkání jako útočný destruktivní manévry - robot sražený ze své dráhy může nešťastně spadnout do jámy. Posunutím svého robota na pozici, odkud jej jiný robot postrčí, získá výhodu, která může Russela udržet v závodě a přinese mu uznání soupeřících počítačů.

Russel nahrál instrukce do svého závodního robota.

Byl zpátky ve hře!

Russel downloaded the instructions into his racing robot.
He was back in the race!

PRAVIDLA

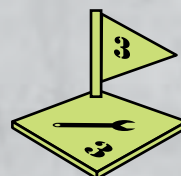
SHRNUTÍ HRY

Připravte se na start v RoboRally™, na závody robotů! Každé kolo náhodně dostanete Programovací karty s instrukcemi pro pohyb vašeho robota. Tajně si vyberete pět z těchto karet a s nimi naplánujete pohyb svého robota přes nebezpečí tratě, s cílem, být první, kdo dosáhne všech vlajek v daném pořadí.

Dostat se k vlajkám není vždy snadné, neboť své utajované pohyby provádíte ve stejné době jako ostatní hráči. Roboty tedy po cestě ovlivňuje prostředí, navzájem se odsunují a stírlí se po sobě lasery. Občas přežije pouze ten nejsilnější!

PŘÍPRAVA

Před první hrou polepte vlajky, jedno číslo na přední identifikační část vlajky a jedno číslo a nálepku klíče na základnu.



Při přípravě hry proveďte před každou hrou následující kroky:

1. Vyberte trať z **Příručky tratí** podle zkušenosti hráčů a podle toho, jak dlouho chcete hru hrát. Sestavte **Dokovací plochu**, **Tovární plochu** a **Vlajky** tak, jak je ukázáno v popisu tratí.
2. Každý hráč si vybere **robota** a vezme jeho plastovou figurku, **Virtuální značku** a **Programovací tabulku**.
3. Každý hráč dostane tři **Životy** a položí je na svou Programovací tabulku. (Při hře pěti nebo více hráčů můžete použít nepovinné pravidlo a dát každému hráči čtyři Životy místo tří.)
4. Vedle hrací plochy položte **žetony Poškození**, **žetony Vypnutí (Power Down)** a **Průvodce továrnou**. Zamíchejte balíček **Programovacích karet** a **karet Vylepšení** a oba položte lícem dolů vedle hrací plochy.
5. Náhodně určete začínajícího hráče. Ten položí svou Virtuální značku a Robota na Dok 1 na Dokovací ploše a robota nasměruje směrem k hlavní ploše. Hráč nalevo provede to samé na Doku 2, atd podle směru hodinových ručiček, dokud nejsou všichni roboti nasazeni v Docích.

Poznamenejte si, kde jste začali, neboť to můžete později ve hře potřebovat k určení priority!

PRŮBĚH HRY

Každé kolo je rozděleno do fází jdoucích v následujícím pořadí.

1. Rozdání Programovacích karet
2. Uspořádání vlastních Programovacích karet lícem dolů na svých pět Registrů.
3. Ohlášení volby Vypnutí (Power Down) nebo pokračování v závodě pro NÁSLEDUJÍCÍ kolo.
4. Dokončení všech Registrů po krocích: provedení Programovacích karet, dokončení pohybů na ploše, vyřešení všech interakcí, dosažení vlajek a stanovišť oprav.
5. Vyčištění všech efektů "konce kola".

ROZPOR PRAVIDEL

Některé tratě a karty Vylepšení mají speciální pravidla, která doplňují obecná pravidla. V případě rozporu se řiďte podle pravidel pro danou trať nebo kartu.

1. Rozdání Programovacích karet

Zamíchejte balíček Programovacích karet a rozdejte karty lícem dolů. Každý hráč, který nemá žádný žeton Poškození, dostane devět karet.

Když robotům narůstají žetony Poškození, tak se snižuje jejich schopnost chápat program. Za každý žeton Poškození, který robot má, dostane od rozdávajícího o jednu Programovací kartu méně. Například hráč s 1 žetonem Poškození dostane osm Programovacích karet, hráč se 2 žetony Poškození jich dostane sedm, atd. (Pro každého robota s 5 či více žetony Poškození se podívej na "Uzamčení registrů" na str.10.)

Dokud nemají všichni hráči své rozdané karty v ruce, tak se na žádnou ze svých Programovacích karet nedívejte.



2. Programování Registrů

Poté, co byly všem hráčům rozdané nové Programovací karty, se můžete podívat na své karty v ruce a vybrat si pět karet, které chcete použít v tomto kole. Tyto karty položte lícem dolů na Registry na své Programovací tabulce, zleva doprava, v kterémžto pořadí budou také prováděny. (Registry jsou očíslovány od 1 do 5.) Karty, které vám zbyly, odhodte.

Když ukončíte programování svých Registrů, ohlašte, že jste hotovi. Jakmile jste hotovi, tak už se nemůžete na své karty dívat ani je přeskupovat.

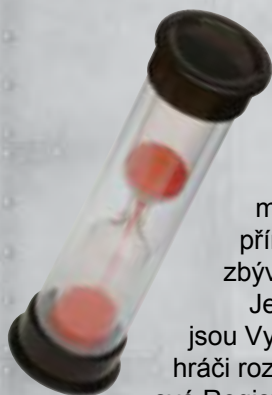


Přesýpací hodiny

Když zůstane pouze jeden hráč, který neřekl "hotovo", převraťte třicetisekundové přesýpačky. Pak už má tento hráč na naprogramování svého robota čas jen do dosýpání času (třicet sekund pro každého nenaprogramovaného robota, pokud hráč ovládá více než jednoho robota).

Jestliže čas uběhne dříve, než ukončí programování, rozloží se hráčovy promíchané nepoužité karty lícem dolů na stůl a hráč položí náhodně vybrané karty přímo do svých zbývajících prázdných Registrů (bez podívání na karty). Všechny zbývajících karty odhodte.

Jestliže v daném kole programuje Registry pouze jeden hráč (neboť ostatní roboti jsou Vypnuti nebo jsou vyřazeni ze hry), obraťte přesýpačky ihned, jakmile jsou tomuto hráči rozdané Programovací karty. Dokud nevyprší čas, může tento hráč programovat své Registry.



3. Ohlášení Power Down (Vypnutí)

Hráč s poškozeným robotem si může zvolit Vypnutí (Power Down). Power down ohlášený toto kolo účinkuje až v kole následujícím. Označte, že budete příští kolo Vypnutí tím, že dáte žeton Power Down na svou Programovací tabulku.

Na začátku kola, kdy je váš robot Power Down, odstraňte všechny jeho žetony Poškození. Když je robot Power Down, tak nedostává ani neprovádí žádné Programovací karty a ani se sám nepohybuje. Avšak různé prvky prostředí na něj stále působí. Například robot, který je Power Down na dopravním pásu, bude stále tímto pásem posunován, třebaže nemá svůj vlastní pohyb.

Také ostatní roboti mohou tlačit do vypnutého robota a robot může být i nadále poškozován (například laserovým paprskem). Robot, který je Power Down, může během tohoto kola dostávat nové žetony Poškození.



PRIORITA PŘI POWER DOWN

Někdy může vaše rozhodnutí pro power down záviset na tom, zda bude ještě jiný hráč Power Down.

V takovém případě se začíná u hráče, jehož robot ve hře startoval na Doku 1 na Dokovací ploše.

Tento hráč ohlásí pro následující kolo Vypnutí nebo pokračování.

Poté ohlásí Vypnutí nebo pokračování každý další hráč v pořadí, po směru hodinových ručiček.

Jestliže hráč ohlásí Power Down pro následující kolo, ale je před Vypnutím zničen, pak si může při Reentru hry vybrat, zda bude v onom kole Power Down nebo ne.

Hráči, jejichž roboti byli poslední kolo Power Down, se mohou každé kolo před rozdělením Programovacích karet rozhodnout, zda chtějí zůstat Power Down (například kvůli novým žetonům Poškození). Na začátku každého kola, kdy je robot Power Down, jsou odstraněny všechny jeho žetony Poškození.

4. Dokončení Registrů

Postupné dokončení pěti Registrů v pořadí zleva doprava. V každém Registru proveďte sled kroků v tomto pořadí:

- A. Odkrytí Programovacích karet
- B. Pohyb robotů
- C. Pohyb prvků prostředí
- D. Střelba laserů
- E. Dosažení kontrolních stanovišť

A. Odkrytí Programovacích karet

Všichni hráči zároveň odkryjí svou Programovací kartu pro tento Registr.

B. Pohyb robotů

Pohyb

Pohněte všemi roboty tak, jak ukazují jejich Programovací karty. Při Move 2 pohněte robotem o 2 pole vpřed, při kartě Back Up přesuňte robota o 1 pole zpět, atp.

Priorita

Číslice priority na každé Programovací kartě ukazuje robotovu prioritu pro tuto fázi Registru - jak rychle se pohybuje. Kdykoli mají roboti narazit do sebe navzájem, použije se číslo priority pro určení, který robot se pohne první. Vyšší číslo znamená rychlejší pohyb, takže robot s 200 na kartě by se pohnul před robotem se 100 na kartě.

Tlačení jiných robotů

Když se roboti srazí, tak jeden bude tlačít druhého. Roboti mohou být tlačeni kamkoli na hrací ploše (nebo pryč přes okraj!), dokonce i do jámy nebo na dopravní pás. Robot nemůže být tlačén přes zeď. Jestliže tlačенý robot narazí do zdi, tak se pohyb tlačícího robota prostě zastaví. Roboti mohou vrážet do zdi celý den aniž by přišli k nějakému poškození, tímto způsobem žetony Poškození nerůstají.



Příklad:

Twonky má kartu s prioritou 330 zatímco Zoom Bot má kartu s prioritou 290.

Twonky se pohne první, tlačí Zoom Bota jako na obrázku níže.



TWONKYHO KARTA



ZOOM BOTOVA KARTA



Počáteční pozice



Twonky se pohybuje první a tlačí Zoom Bota.



Nyní se pohybuje Zoom Bot.



Konečná pozice

C. Pohyb prvků prostředí

Pořadí prvků prostředí

Prvky prostředí se pohybují v následujícím pořadí:

1. Rychlé dopravní pásy se pohnou o 1 pole ve směru šipky.
2. Rychlé dopravní pásy a normální dopravní pásy se pohnou o 1 pole ve směru šipky.
3. Tlačení Posuvníků (Pushers) pokud jsou aktivní.
4. Točny (Gears) se otočí o 90° ve směru šipky.

V jakékoli fázi Registrů může robota ovlivnit i více než jeden prvek prostředí. Průvodce továrnou obsahuje kompletní seznam všech prvků prostředí a jejich účinek.

Priorita dopravních pásů

Stejná, všichni roboti na dopravních pásích jsou přesunuti současně; protože tyto pohyby nejsou podle Programovacích karet, tak nemají žádnou prioritu pořadí. Avšak někdy se může více než jeden dopravní pás zbíhat na stejném poli a roboti přesunování těmito pásy sem mohou přijet současně. V takových případech oba roboti zůstanou na svých dopravních pásích, neboť roboti přesunování dopravními pásy nikdy netlačí jiné roboty.

Obdobně, jestliže už nějaký robot stojí na poli, kam by měl být přesunut dopravním pásem další robot, tak tento robot zůstává na dopravním pásu.

Jestliže není zcela jasné, co by se mělo dělat, nepohybujte žádným robotem.

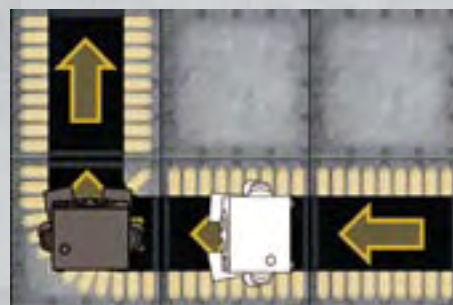


V jakékoli z těchto situací dopravní pás roboty neposune.

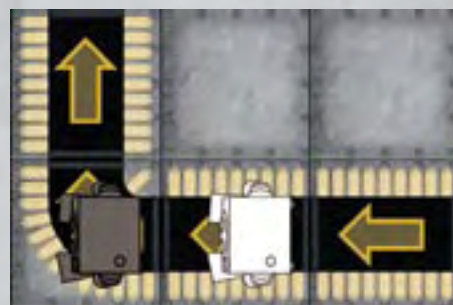
Rotace dopravních pásů

Některá pole dopravních pásů mají zahnutou šipku, což označuje rotační úsek. Robot, který je přesunut na rotační pole dopravního pásu dopravním pásem, je při normálním posunu dopravního pásu otočen navíc o 90° k dosavadnímu posunu vřed. Toto platí dokonce i tehdy, když je robot přesunut z rychlého dopravního pásu na rotační pole normálního dopravního pásu.

Tato rotace nastane pouze tehdy, pokud je robot na rotační pole dopravního pásu přesunut dopravním pásem, ne když se robot přesune na rotační pole dopravního pásu svým vlastním pohybem nebo následkem tlačení. V takovém případě rotační pole dopravního pásu robota neotočí; robotem pohněte normálně, když se pohybují prvky prostředí.



Tento robot je otočen, když jej dopravní pás přesune na rotační pole dopravního pásu.



Tento robot není otočen, protože se přesunul na rotační pole dopravního pásu Programovací kartou, ne jiným polem dopravního pásu. Místo toho rotační pole dopravního pásu robotem pohne o 1 pole ve směru šipky.

D. Střelba laserů

Lasery prostředí

Robot, který dokončil fázi Registru na poli, přes které prochází lasery, dostává 1 žeton Poškození za každý laser na tomto poli. Lasery neprochází přes roboty, tudíž jestliže stejnému paprsku stojí v cestě více robotů, je poškozen pouze robot stojící nejbližší ke zdroji laseru.

Pohybovat přes lasery se roboti mohou bez poškození. pouze ti roboti, kteří stojí laseru v cestě po všech pohybech prvků prostředí, dostávají žetony Poškození.

Viz "Poškození & Zničení" na str. 9–10 pro podrobnější účinky poškození.



Pouze robot vlevo dostane žeton Poškození, protože stojí blíže ke zdroji laseru.

Lasery robotů

Navíc k laserům znázorněným na ploše má každý robot hlavní přední (střílejší dopředu) laser. Každý robot v zorném poli jiného robota je tímto robotovým hlavním laserem automaticky poškozen a dostane 1 žeton Poškození. Mít v robota v zorném poli znamená, že jiný robot musí být před ním a bez překážek mezi nimi (například zeď nebo další robot). Lasery robotů střílí přes celou hrací plochu, dokud do něčeho nenarazí, takže nezáleží na tom, jak daleko od sebe roboti jsou.

E. Dosažení Vlajky & Stanoviště oprav

Každý robot, který přežil boj až do tohoto bodu a stojí na vlajce, "získá" vlajku. Počínaje další fází Registrů se může přesunovat k následující vlajce podle pořadí (může být užitečné používat papír a tužku k zaznamenávání vlajek, které již hráči "získali").

Každý robot, stojící na vlajce nebo na stanovišti opravy, aktualizuje svou virtuální lokaci položením své Virtuální značky na toto pole. Jestliže je robot zničen před dosažením další možné virtuální lokace, tak je tato dosavadní lokace místem pro jeho Reenter hry.

Tímto je dokončena jedna fáze Registrů. Opakujte tento sled kroků pro každý další Registr (zleva doprava).

PRIORITA KARET VYLEPŠENÍ

Při rozhodování, jak a kdy použít kartu Vylepšení, je někdy rozhodující, kdo udělá první krok.

V takových případech hráč, který začínal hru na Doku 1 na Dokovací ploše, se rozhodne jako první a poté se postupuje popořadě po směru hodinových ručiček.

Každý hráč dostane jednu příležitost oznámit, zda a jakou kartu Vylepšení použije.

5. Vyčištění

Časování

Po dokončení poslední fáze Registrů v kole (Registr 5), je čas vyčistit nepořádek z tohoto kola a připravit se na další.

Opravy & Upgrady

Roboti stojící na poli s jedním klíčem odstraní 1 žeton Poškození.

Roboti na poli se zkříženým klíčem a kladivem odhodí 1 žeton Poškození a vezmou si jednu kartu Vylepšení. Jakmile si vezmete kartu Vylepšení, přečtete ji nahlas ostatním hráčům a položte ji před sebe lícem nahoru. (Více viz "Použití karet Vylepšení pro zabránění poškození" na str. 10 a na kartách Vylepšení.)

Vymazání Registrů

Odhoďte z Registrů všechny Programovací karty, které nejsou Uzamčeny. (Více viz "Uzamčení Registrů" na str. 10.)

VÍCE VIRTUÁLNÍCH ZNAČEK NA STEJNÉM POLI

Jestliže se dva nebo více robotů Reentruje na stejném poli, pak jsou tyto na hrací plochu umísťovány v pořadí, v jakém byli zničeni.

První robot, který byl zničen, se objeví na Virtuálním poli, otočen směrem, jaký si hráč vybere.

Hráč, jehož robot byl zničen jako další v pořadí, si vybere prázdné sousední pole (kolmo NEBO úhlopříčně) a položí na toto pole svého robota. Tento robot může být otočen do jakéhokoli směru, který si hráč vybere, s tou výjimkou, že jiný robot nesmí být v jeho zorném poli ve vzdálenosti 3 a méně.

Při umísťování svého robota na sousední pole ignorujte všechny prvky prostředí kromě jámy. Nemůžete začínat kolo se svým robotem v jámě. I tak už dost trpí.

Příprava pro následující kolo

Hráči, jejichž roboti byli toto kolo Vypnutí ohlásí, zda jejich roboti zůstávají Power Down i pro následující kolo.

Každý robot, který byl toto kolo Zničen, se Reentruje na poli se svou Virtuální značkou. Hráč si vybere, na kterou stranu je robot otočen.

Robot, který se Reentruje, dostává ihned 2 žetony Poškození (plus všechny žetony Poškození, které dostal, když byl Power Down). Hráč se může ve chvíli Reentru rozhodnout pro Power Down na následující kolo (aby odstranil žetony Poškození).

Poté, co bylo provedeno Vyčištění, začíná další kolo.

POŠKOZENÍ & ZNIČENÍ

Protože lasery, nárazy, bušení nebo pády do jámy mohou ovlivnit robotovu schopnost "myslet", dostávají poškození roboti o jednu Programovací kartu méně za každý žeton Poškození, který mají. A když se roboti nahromadí 5 žetonů Poškození, tak se dějí opravdu zajímavé věci ...

Žetony Poškození

Efekt

0.....	Rozdání devíti Programovacích karet
1.....	Rozdání osmi Programovacích karet
2.....	Rozdání sedmi Programovacích karet
3.....	Rozdání šesti Programovacích karet
4.....	Rozdání pěti Programovacích karet
5.....	Rozdání čtyř Programovacích karet, uzamčeny Registr 5
6.....	Rozdání tří Programovacích karet, uzamčeny Registry 4 a 5
7.....	Rozdání dvou Programovacích karet, uzamčeny Registry 3, 4, a 5
8.....	Rozdání jedné Programovací karty, uzamčeny Registry 2, 3, 4, a 5
9.....	Rozdání žádných Programovacích karet, uzamčeny všechny Registry
10.....	Zničení

Uzamčení Registrů

Jestliže má robot 5 a více žetonů Poškození, tak se jeho Registry začnou zamykat, od Registru 5 směrem k Registru 1 (tj. v obráceném pořadí). Uzamčený Registr je označen položením žetonu Poškození nad Registr na vaší Programovací tabulce.

Jakmile je jednou Registr uzamčen, tak na něm zůstává Programovací karta tak dlouho, dokud není poškozený uzamčený Registr opraven. Když je opraven, tak odstraňte žeton Poškození i příslušnou Programovací kartu.

Registry musíte odemykat (opravovat) v obráceném pořadí, od nejnižšího (Registr 1) směrem k nejvyššímu (Registr 5).

Robot, který má všechny své Registry uzamčené, se stále pohybuje - Programovací karty z předešlého kola zůstávají na místě a stejný Program je prostě vykonám znovu.

Použití karet Vylepšení pro zabránění poškození

Chcete-li, může váš robot odhodit svou kartu Vylepšení a vyhnout se tím zisku žetonu Poškození. (Vylepšení je poškozeno místo robota.) Toto můžete udělat s tolika kartami Vylepšení, kolik jich vlastníte, ale musíte udělat záměnu ihned, když máte dostat žeton Poškození. Vyřazené karty Vylepšení dávejte lícem nahoru na odhazovací hromádku vedle balíčku karet Vylepšení.

Zničení

Robot je zničen když:

- Dostane svůj desátý žeton Poškození.

NEBO

- Se přesune nebo je posunut do jámy.

NEBO

- Se přesune nebo je posunut přes okraj hrací plochy.

Zničený robot okamžitě ztrácí jednu kartu Vylepšení dle volby svého hráče a hráč odstraní žeton Života z Programovací tabulky. Když hráč odstraní poslední robotův Život, tak tento robot definitivně vypadává ze hry. V jiném případě se robot Reentruje během fáze 5 - Vyčištění na poli se svou Virtuální značkou.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Vítězem se stává první hráč, který "získá" v určeném pořadí všechny Vlajky. Hra může skončit, jakmile vítěz "získá" poslední Vlajku nebo může pokračovat, dokud není určeno i pořadí poražených závodníků.

UZAMČENÍ REGISTRŮ BĚHEM POWER DOWN

Protože robot může být poškozen i během Power Down, tak se někdy může nahromadit dostatek žetonů Poškození na uzamčení Registru ještě dříve, než dojde k Zapnutí. Registry, které se stanou uzamčenými, když je váš robot Power Down, jsou ihned náhodně naprogramovány: vezměte horní kartu z balíčku Programovacích karet a položte ji lícem nahoru na daný Registr.

RoboRally™ Revision Credits

Game Design: Richard Garfield

Course Design: Paul Sottosanti

Game Development: Bill McQuillan

Playtesting: Vincent Tanakas, Mons Johnson, Scott Larabee, Paul Sottosanti, Teeuwynn Woodruff, Rob Watkins, Robert Gutschera, Alan Comer, Ryan Miller, Darla Kennerud, Brian Campbell, Jonathan Tweet, Mike Donais, Andy Heckt, Andy Collins, and Bill Rose

Editing: Darla Kennerud

Art Direction: Peter Whitley

Box Illustration: Peter Bergting

Card Illustrations: Bob Carasca

Graphic Design: Jennifer Lathrop

PŘEKLAD CZ: CAULY

Brand Management: Linda Cox

Thanks to all our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire & South Africa

Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs

P.O. Box 43, Caswell Way

Newport NP19 4YD

GREAT BRITAIN

Tel: + 800 22 427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D

B-1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Email: custserv@hasbro.co.uk

Keep these addresses for your records.

© 2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. RoboRally, Wizards of the Coast, and their respective logos are property of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast, Inc. Hasbro and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. Color of parts may vary from those pictured.

PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.

