

Rules of the game	Spelregels
Algoracing	Algoracing
Run fast, think faster!	Loop snel, denk sneller !
2 - 4 Players	2 – 4 spelers
6+, 10+ Years	Leeftijd 6+, 10+
20-30 Minutes	20-30 Minuten
Video instructions at www.thebrainyband.com	Video handleiding op www.thebrainyband.com
Set includes:	Deze doos bevat
* Two-sided Gameboard	* Spelbord (2-zijdig bedrukt)
* 5 Cardboard Hill Blocks	* 5 kartonnen rotsblokken
* 52 Command Cards	* 52 opdrachtkaarten
* 4 Rover Figurines	* 4 Rovers
* 4 Base/Lab Tokens	* 4 Basis / Lab munten
* 20 Life Sample Tokens	* 20 Levensstalen
* Illustrated Rules	* Geïllustreerde spelregels
Automated rovers investigate the surface of uncharted planet. They are searching for life samples! To operate the rovers, the players have to create very precise algorithms. Delivering life samples to the lab won't be easy, because the samples can be carried off by competitors!	De automatische Rovers onderzoeken het oppervlakte van een onbekende planeet. Ze zoeken naar stalen van leven ! Om de rovers te bedienen moeten de spelers zeer precieze algoritmes bedenken. Het zal niet eenvoudig zijn om de levensstalen terug naar het lab te brengen, want tegenspelers kunnen de stalen van je afnemen.
Algoracing is an unusual and transformable 3D-race game. You can change the location of hill blocks whichever way you want — the game can have hundreds of different game fields! Complexity of the game is also easy to change, as the set includes the components for two versions:	Algoracing is een ongewoon en aanpasbaar 3D-race spel. Je kan de locatie van rotsen veranderen hoe je maar wil en het spel kan honderden verschillende spelvelden hebben ! De complexiteit van het spel kan ook gewijzigd worden omdat het spel de onderdelen bevat voor 2 versies :
Basic rules: The 6x6 gameboard with large squares is good for learning the game principles, and for playing with kids under 10. Use the yellow side of the gameboard and two blocks with large squares.	Basisregels : het 6x6 spelbord met grote vlakken is ideaal om het spelprincipe te leren, en om te spelen met kinderen jonger dan 10 jaar. Gebruik de gele zijde van het spelbord en 2 rotsblokken met grote vlakken.
Full rules: The 9x9 gameboard is good for experienced players. Use the red side of the gameboard and three blocks with small squares (two low ones and one high one).	Volledige regels: het 9x9 spelbord kan gebruikt worden voor ervaren spelers. Gebruik de rode zijde van het spelbord en 3 rotsblokken met kleine vlakken (2 lage rotsblokken en 1 hoge rotsblok)
Objective of the game:	Doel van het spel:

<p>The players take turns making algorithms out of their cards. The players' rovers on the gameboard execute commands in accordance with these algorithms. In this way, the players have to collect the life sample tokens and deliver them to the labs. For each delivered token a player gets bonus points. Whoever is the fastest to collect the necessary amount of points, wins.</p>	<p>Spelers maken beurtelings algoritmes met hun kaartjes. In dezelfde beurt voert De Rover van de speler vervolgens het algoritme uit. Op deze manier moeten de spelers levensstalen verzamelen en ze naar het lab brengen. Spelers krijgen bonuspunten voor ieder afgeleverd staal. Wie het snelst het nodige aantal punten verzamelt, die wint.</p>
Basic rules	Basisregels
Game setup	Opzetten van het spelbord
<p>1. Place two hill blocks (with large squares) anywhere on the 6x6 gameboard.</p>	<p>1. Plaats 2 rotsblokken (met grote vlakken) op het 6x6 spelbord. De blokken mogen op eender welke positie geplaatst worden.</p>
Fig. 1. Examples of 6x6 gameboard setting	Afbeelding 1. Voorbeeld van 6x6 spelbord plaatsing
<p>2. Select 12 life sample tokens, 3 of each type. Place the tokens face down, shuffle them and place on the special marks on the gameboard including the hill blocks. Some of the marks may remain empty.</p>	<p>2. Kies 12 levensstalen, 3 van elk type. Plaats de stalen met de bedrukte zijde naar beneden, schud ze door elkaar en plaats ze op de markeringen op het spelbord (ook op de rotsblokken). Sommige markeringen blijven leeg.</p>
<p>3. The players select the colour of their base and rover (should be the same) and determine the order of turns. Now, starting with whoever goes last, each player selects a corner of the gameboard for his or her base and puts the base token there.</p>	<p>3. Iedere speler kiest de kleur van zijn basis en van zijn Rover (die zijn hetzelfde). Bepaal samen de volgorde van de beurten (met de klok mee, tegen de klok in, of anders ...). Beginnend bij de speler die als laatst aan beurt komt kiest iedere speler een hoek van het spelbord en plaatst zijn basis-token daar.</p>
Fig 2. Rover and token	Afbeelding 2. Rover en token
Rover nose	Neus van de rover
Base/Lab token	Basis/Lab token
<p>4. Place 4 rovers on the square tokens in accordance with the color. The rovers have to face any side except the "wall."</p>	<p>4. Plaats de 4 rovers op de vierkante vlakken van overeenstemmende kleur. De rovers mogen naar elke zijde gericht zijn, behalve naar de "muur"</p>
<p>5. If only 2 or 3 people are playing - extra tokens of bases are also placed on the field in free corners, all bases are needed in the game.</p>	<p>5. Als enkel 2 of 3 personen meespelen worden ook de niet gekozen basissen op het bord geplaatst. Alle basissen zijn nodig in het spel.</p>
<p>6. Remove from the card deck all the cards of x2, x3cycles and teleport cards — these are not required for the basic rules gameplay. Deal each player five cards. The players take the cards without showing them to others.</p>	<p>6. Verwijder alle kaarten met x2 en x3 lussen alsook de teleportatie kaarten – deze zijn niet nodig voor de basisversie van de spelregels. Geef iedere speler 5 kaarten. De spelers nemen de kaarten zonder ze aan anderen te tonen.</p>
Fig 3. Preparing for the game	Fig.3 voorbereiden op het spel.

Card deck for additional cards	Stapel voor extra kaarten
Player 1, Player 2, Player 3	Speler 1, Speler 2, Speler 3
Token for placing life samples on the gameboard	Token voor levensstalen op het spelbord
Wall on the gameboard	Muur van het spelbord
Life sample token	levensstaal
Base/lab token	Basis/Lab token
Player's actions during each turn	Handelingen van elke speler tijdens zijn beurt
1. The player takes 1 to 3 cards with commands and places them in a row.	1. De speler neemt 1 tot 3 commandokaarten en plaatst ze op een rij.
2. The player moves the rover on the gameboard and executes other commands in accordance with the algorithm he created.	2. De speler beweegt zijn Rover op het spelbord en voert alle commando's uit in overeenstemming met het algoritme dat hij uitgelegd heeft in stap 1.
3. The laid-out cards are moved to the discard pile, the player takes new cards for a total of five, and the turn passes to the next player.	3. De gebruikte kaarten worden op de stapel met gebruikte kaarten gelegd en de speler neemt 5 nieuwe kaarten van de stapel met nieuwe kaarten. Dan gaat de beurt naar de volgende speler.
4. The player may forego his turn by saying "I pass" — this allows him to replace any number of cards in his hand (moving them to the discard pile and taking new ones from the card deck).	4. De speler mag zijn beurt overslaan door te "Ik pas" te zeggen – Als hij dit doet mag hij eender welk aantal kaarten in zijn bezit vervangen (door de kaarten op de stapel met gebruikte kaarten te leggen en evenveel kaarten van de nieuwe stapel te nemen).
Fig. 4. Overall view of the game process	Fig 4. Overzicht van het spel
Deck for additional cards	Stapel met nieuwe kaarten
Discard pile	Stapel van gebruikte kaarten
Player 1, Player 2, Player 3	Speler 1, Speler 2, Speler 3
Life samples delivered to the lab	Levensstalen afgeleverd aan het lab
Life samples picked up by landrover, but not yet delivered to the lab	Levensstalen opgepikt door een rover maar nog niet aan het lab afgeleverd
The mark of the algorithm start	Aanduiding waar het algoritme start
Played algorithm	Gespeeld algoritme
Command cards	Instructiekaarten
Step forward. The rover moves one square forward if there are no obstructions. Obstructions include border of the gameboard, border of the block, stone wall, another rover, or realizing everything is futile.	Stap voorwaarts. De rover beweegt 1 stap voorwaarts als er geen obstakels zijn. Obstakels zijn : de rand van het spelbord, rand van een blok, stenen muur, een andere regel of de realisatie dat het niet nuttig is.

<p>All the way forward. The rover goes forward until it meets an obstruction or a life sample. In encountering the obstruction, it stops on the previous square. On encountering the life sample, it stops on ITS square and picks the sample up.</p>	<p>Volle vaart vooruit. De Rover gaat vooruit tot hij een obstakel tegenkomt of tot hij een levensstaal tegenkomt. Als er een obstakel is, stop de rover op het vlak ervoor. Als hij stopt bij een levensstaal stop hij op het vlak waarop het staal ligt en neemt hij het op.</p>
<p>Jump. The rover moves one square forward. If there's a wall in front of it, it jumps over. If it stands on the border of the block or in front of it — it jumps off or on the block. It's impossible to jump on or off the high (two-storey) block.</p>	<p>Sprong. De rover gaat 1 stap vooruit. Als er een muur voor hem staat springt hij erover. Als hij bij de rand van een blok staat, of voor een blok staat springt hij eraf resp. erop. Het is niet mogelijk op van of op de hoge blokken te springen.</p>
<p>Turn, U-turn. The rover turns right/left or makes a U-turn, but remains on its current square.</p>	<p>Draai, Omkeren. De Rover draait links of rechts, of keert om. In elk geval blijft hij op hetzelfde vlak.</p>
<p>Movement of rovers and collection of life samples</p>	<p>Beweging van de rovers en het verzamelen van stalen.</p>
<p>When the rover reaches a square with a life sample, it picks it up. But this is only a part of the mission — to earn the bonus points, the rover has to deliver the sample to the lab. The rover's lab is the base with its colour and with an icon on it [icon image] (in the basic rules of the game, any base can be any rover's lab).</p>	<p>Wanneer de rover op een vlak met een levensstaal komt raapt hij het op. Dit is maar een deel van het doel – om bonuspunten te verdienen moet de rover het staal naar het lab brengen. Het lab van de rover is de basis die dezelfde kleur heeft. Indien het spel gespeeld wordt met basis spelregels mag elke lab gebruikt worden.</p>
<p>1. The rover can only move forward. It cannot move sideways or go backwards.</p>	<p>1. Een rover kan enkel voorwaarts bewegen, niet zijwaarts en niet achterwaarts.</p>
<p>2. The rovers are equipped with a smart self-preservation system, and so if the algorithm contains a command instruction that cannot be executed (for example, "step forward" when the rover is facing the wall or stands on the precipice), such command is skipped, and the rover moves to the subsequent command.</p>	<p>2. Elke rover is uitgerust met een slim zelfbeschermingscircuit. Dat betekent dat als een algoritme een instructie bevat die niet uitgevoerd kan worden (zoals "voorwaarts" als de rover tegen een muur zou rijden of van een rots zou vallen), dan wordt die instructie overgeslagen. De rover gaat dan gewoon verder met de volgende instructie.</p>
<p>3. After reaching the square with life sample token, the player picks up the token and places it in front of him face down. It's impossible to learn what type of life sample it is without delivering it to the lab.</p>	<p>3. Nadat een vlak bereikt is waarop een levensstaal ligt neemt de speler dit token op en plaatst het op de tafel voor zich met de bedrukte kant naar beneden. Het is enkel mogelijk om uit te vinden welk staal het is in het lab.</p>
<p>4. It's possible to pick up several life samples in a row without visiting the lab. Just make sure you're carrying no more than three, that's the rover's maximum capacity.</p>	<p>4. Het is mogelijk om meerdere levensstalen op te pikken zonder ze af te leveren. De maximumcapaciteit van de rover is echter wel beperkt tot 3 stalen.</p>

<p>5. When the rover carrying the samples reaches the lab (base of any color), the player turns the “onboard” sample tokens face up, and receives the bonus points for them.</p>	<p>5. Wanneer een rover het lab bereikt (eender welke kleur) mag de speler de levensstalen die zijn rover opgepikt heeft omkeren. De speler verdient dan de bonuspunten die bij de stalen horen.</p>
<p>Fig. 5. Tokens with life samples</p>	<p>Fig 5. Levensstalen</p>
<p>6. The execution of the algorithm isn’t interrupted if the rover picks up a sample or reaches the lab, so it can actually collect two samples in one turn.</p>	<p>6. De uitvoering van een algoritme wordt niet onderbroken als een rover een levensstaal oppikt of als hij het lab bereikt. Dus het is mogelijk om 2 levensstalen in 1 beurt te verzamelen.</p>
<p>7. If in executing the algorithm, rover A encounters rover B, it stops on the square in front of it (as if it was a wall), and, if possible, continues to execute the subsequent command instructions of the algorithm.</p>	<p>7. Als tijdens het uitvoeren van het algoritme, rover A rover B kruist dan stopt rover A op het vlak voor rover B (alsof rover B een muur is) en probeert (wanneer mogelijk) de volgende instructies uit te voeren</p>
<ul style="list-style-type: none"> As compensation for the created obstruction, rover B gives rover A one life sample (provided that it has at least one sample onboard, and rover A has less than three samples onboard). The token is passed face down. 	<ul style="list-style-type: none"> Als compensatie voor de obstructie geeft rover B een levensstaal aan rover A (als rover B een staal aan boord heeft, en rover A minder dan 3 stalen aan boord heeft). Het staal wordt uitgewisseld met de bedrukt zijde naar beneden.
<ul style="list-style-type: none"> After that, rovers A and B can no longer receive such compensations from each other until at least one of them moves to a different square from the position of their encounter. 	<ul style="list-style-type: none"> Daarna kunnen rover A en rover B geen compensatie meer ontvangen van elkaar totdat tenminste een van hen naar een ander vlak bewogen heeft voordat ze elkaar weer ontmoeten.
<p>End of the game, counting the points</p>	<p>Einde van het spel, punten tellen.</p>
<p>The game is over when one of the players wins by collecting 7 points, or by collecting the most points in case all of the life samples were picked and delivered to the lab. If the card deck runs out in the course of the game, the discard pile is shuffled over and turned into the card deck. The players receive 2 points for each new type of life sample delivered to the lab, and 1 point for each subsequent life sample of the same type. If the player delivers 2 yellow samples and 1 blue sample, he’ll receive 2 points (first yellow) plus 1 point (second yellow) plus 2 points (first blue).</p>	<p>Het spel is voorbij wanneer 1 van de spelers 7 punten verzameld heeft, of als alle levensstalen verzameld zijn en afgeleverd zijn aan het lab. In dat laatste geval wint de speler met het hoogste puntenaantal. Wanneer de stapel met nieuwe commandokaarten leeg is wordt de stapel met gebruikte kaarten geschud en dan gebruikt als stapel met nieuwe kaarten. Een speler ontvangt 2 punten voor elke nieuw type levensstaal geleverd aan het lab, en 1 punt voor elk levensstaal van een reeds geleverd type. Als een speler 2 gele stalen en 1 blauw staal levert krijgt hij dus 2 punten (eerste gele staal) plus 1 punt (tweede gele staal) plus 2 punten (eerste blauwe staal), dus 5 punten in totaal.</p>
<p>Complete rules</p>	<p>Geavanceerde regels</p>
<p>Overall, the game process is similar to the basic rules, but there are additional elements and options that make the game more intense and variable.</p>	<p>In het algemeen zijn de regels gelijk aan de basisregels, maar er zijn enkele toevoegen die het spel moeilijker en divers maken.</p>

Command Cards	Instructiekaarten
Add the cycle and teleport cards to the card deck.	Voeg de lus en teleportatie kaarten toe om het spel met geavanceerde regels te spelen
<p>Cycles x2 and x3. These are placed above the cards of the main algorithm. The cycle card can be placed either above one command card (vertically), meaning that this particular instruction will be repeated twice or thrice, or above two command cards (by laying it sideways), and then the two commands will be repeated two or three times one after another (for example, if Cycle x2 card is placed over command A and command B cards, the rover should execute A-B-A-B).</p>	<p>Lus x2 en x3. Deze worden geplaatst boven de kaarten van het basialgoritme. De luskaarten kunnen geplaatst worden boven een instructiekaart (verticaal). In dat geval wordt de instructie waarboven de lus-kaart ligt 2 of 3 keer uitgevoerd. De luskaarten kunnen ook boven 2 instructiekaarten gelegd worden door ze horizontaal te leggen. Dan worden de 2 instructies waar ze boven ligt 2 of 3 keer herhaald. (Als een lus x2 kaart boven instructie A en instructie B ligt, voert de Rover de instructies A-B-A-B uit).</p>
<p>Teleport. By the impulse of the teleport, the player can move the competitor's off-road vehicle to the base or pull up life patterns to himself. The rover sends the teleport impulse ahead. The impulse affects the first object on its way, either another rover or life sample. The impulse can go through the walls, but it doesn't go through the hill blocks. It only works on the level of the rover (which means it doesn't "jump" up and down the blocks).</p>	<p>Teleportatie. Door een teleportatiestraal kan een speler de Rover van een tegenspeler teleporteren naar zijn basis of kan een speler een levensstaal naar zichzelf teleporteren. De teleportatiestraal wordt vanuit de Rover verzonden in voorwaartse richting. De straal heeft enkel invloed op het eerste object dat geraakt wordt. De straal kan door muren heen gaan, maar niet door een rotsblok. De straal werkt ook alleen op het niveau waarop de Rover zich bevindt (dus als een Rover zich op niveau 2 bevindt zullen objecten op niveau 1 en lager niet beïnvloed worden)</p>
Fig. 6. Teleport	Afbeelding 6. Teleportatie
<p>1. If a rover stands in impulse's way, it's teleported back to its own base. After teleportation, the rover retains the direction of movement it had on the gameboard.</p>	<p>1. Als een Rover geraakt wordt door een teleportatiestraal wordt hij verplaatst naar zijn eigen basis. Na de teleportatie behoudt de Rover de richting waarin hij stond voor hij geteleporteerd werd.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • If the teleported rover had some life samples onboard, they all remain on the square, from which it was teleported to the base (accordingly, the player places them on this square of the gameboard). 	<ul style="list-style-type: none"> • Als de Rover die geteleporteerd werd levensstalen aan boord had, blijven deze stalen achter op het vlak waar de rover stond (de speler van de geteleporteerd Rover plaatst deze dus op het vlak op het spelbord)
<ul style="list-style-type: none"> • If the base is occupied with another rover at that moment, it cannot be used, and the "teleport" command doesn't work. 	<ul style="list-style-type: none"> • Als de basis op het moment van teleportatie reeds in gebruik is door een andere Rover dan werkt de instructie niet.
<p>2. If the impulse hits a life sample, the sample is teleported one square towards the rover.</p>	<p>2. Als de straal een levensstaal raakt, wordt het staal geteleporteerd naar de Rover.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • If there are several samples on the square, they are all teleported. 	<ul style="list-style-type: none"> • Als er meerdere stalen op het vlak liggen worden ze allemaal geteleporteerd.
<ul style="list-style-type: none"> • The samples can teleport through walls. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stalen kunnen niet geteleporteerd worden door muren heen.

Game Setup and Additional Gameboard Elements	Opzetten van het spelbord en toegevoegde elementen.
1. Use the 9x9 gameboard with three hill blocks (small squares).	1. Gebruik het 9x9 spelbord met 3 rotsblokken (kleine vlakken).
2. One of the hill blocks is a two-storey structure. It's impossible to get to the top from the lower level in just one jump. The rover either has to jump from the adjacent one-storey block (in setting up the gameboard always place a one-storey block next to the two-storey one) or use the elevator.	2. een van de rotsblokken heeft 2 verdiepingen. Het is onmogelijk om op het hoogste niveau te geraken in 1 sprong of van het hoogste niveau terug naar het spelbord. De Rover moet ofwel op het rotsblok springen vanop een ander rotsblok met 1 verdieping of de lift gebruiken. (Het is aan te raden om steeds een rotsblok met 1 verdieping naast een rotsblok met 2 verdiepingen te plaatsen).
3. All 20 tokens with life samples are placed on the gameboard, with 5 tokens of each type. Whoever is the first to get 9 points, wins (the mechanism of counting points is the same as in the basic version).	3. Alle 20 levensstalen worden op het bord geplaatst, met 5 van elk type. De eerste die 9 punten verzamelt wint het spel (Het mechanisme van puntentellen is hetzelfde als bij de basisversie).
4. The base tokens should be placed three-color side up : each token is marked as the base of the rover of specific color (the rover starts from this base and returns to it if it was teleported from the gameboard), and the labs for two rovers of other colors. This means that after picking up a life sample, the player has to bring it to the base token, which has a lab of his color (Fig. 7).	4. De basis tokens moeten geplaatst worden met de 3 kleurige zijde naar boven: elk token duidt de basis aan van de Rover met de overeenkomstige kleur (een Rover start bij zijn basis en keert ernaar terug als hij geteleporteerd wordt van het spelbord). Elk token doet ook dienst als Lab voor 2 andere kleuren. Nadat een Rover een levensstaal verzameld heeft kan hij dit terugbrengen naar een lab dat zijn kleur draagt.
Fig. 7. Base/Lab token	Afbeelding. 7 Basis/Lab token
5. The blocks are equipped with elevators that the rovers can use to go up and down the blocks without using the "jump" card. The elevator's upper platform is marked with arrows on the block, and the square adjacent to the elevator is considered its lower platform.	5. Rotsblokken zijn uitgerust met een lift die een Rover kan gebruiken om naar boven of naar beneden te gaan zonder een "Sprong" instructie te gebruiken. De bovenste stopplaats van de lift is aangeduid met een pijl op het rotsblok. De onderste stopplaats van de lift is het vlak aanliggend aan de pijl.
<ul style="list-style-type: none"> Ascent and descent happen automatically, regardless of player's wishes if after executing the algorithm, the rover ends on the lower/upper platform. 	<ul style="list-style-type: none"> Stijgen of afdalen gebeurt automatisch (of de speler het nu wil of niet) nadat een Rover uitkomt op een vlak dat de bovenste of de onderste stopplaats is.
<ul style="list-style-type: none"> If the elevator is busy (another rover is on the upper or lower platform), it fails to operate, and the rover that prevents the ascent or descent on the elevator pays a compensation for the obstacle it created by giving away 1 life sample, similar to the rover encounter scenario. If by the player's next turn the elevator is no longer occupied, then the turn begins with the elevator moving the rover. 	<ul style="list-style-type: none"> Als de lift in gebruik is (een andere Rover staat op de onderste stopplaats of de bovenste stopplaats) zal de lift niet werken. In dat geval zal de rover die de werking van de lift verhindert een compensatie geven aan de rover die de lift probeert te gebruiken. De compensatie is gelijk aan 1 levensstaal, identiek aan het scenario waar rovers elkaar kruisten. Als de rover die de lift niet kon gebruiken later opnieuw aan de beurt is, en

	de lift kan dan werken, begint zijn beurt met de werking van de lift.
<ul style="list-style-type: none"> When moved by the elevator, the rover retains the direction it had when it ended up on the platform. 	<ul style="list-style-type: none"> Als de rover door een lift bewogen wordt behoud hij zijn richting.
<ul style="list-style-type: none"> The elevators facing the “wall” in setting up the gameboard, are considered non-functioning (Fig. 8). 	<ul style="list-style-type: none"> Liften die tegen de muur staan worden beschouwd als niet werkende liften (zie afbeelding 8)
Fig. 8. Elevators	Afbeelding 8. Liften
This elevator doesn't function	De lift werkt niet
Elevator's upper platform	Bovenste stopplaats van de lift
Elevator's lower platform (square adjacent to the elevator sign)	Onderste stopplaats van de lift (vak aanliggen aan de bovenste stopplaats)
Creation of algorithms	Algoritmes maken
<p>1.</p> <p>Just like in the basic rules, during his turn a player can use 1 to 3 cards from his hand, following which the rover executes the algorithm. The difference is that now the players don't just make algorithms “from scratch,” but can also utilize the previous player's algorithm, changing it in the process.</p>	<p>1. Net zoals bij de basisregels kan een speler 1 tot 3 kaarten van zijn eigen stapel gebruiken. De Rover voert het algoritme uit. Het verschil is dat een speler niet alleen een algoritme vanuit het niets kan maken, hij kan ook gebruik maken van het algoritme van de vorige speler. Dit algoritme kan dan aangepast worden met 1 tot 3 extra kaarten.</p>
<p>2.</p> <p>The first player to go creates an algorithm “from scratch,” and following that the algorithm is modified and executed by other players until it reaches its limit of 5 cards (the cycle cards are not taken into account). If in his turn, a player extends the algorithm to 5 cards, it cannot be made longer — the algorithm is executed, and after that the cards are moved to the discard pile. The next player begins the new algorithm from scratch.</p>	<p>2. Een algoritme kan nooit langer zijn dan 5 instructies (de lus kaarten buiten beschouwing gelaten). Op het moment dat een speler een algoritme van een vorige speler aanpast, en 5 instructies bereikt wordt het algoritme uitgevoerd en wordt het vervolgens op de stapel van gebruikte kaarten gelegd. De eerstvolgende speler begint vanuit het niets.</p>
<p>3.</p> <p>In modifying the algorithm, the player can place the cards in front, behind and between the previously placed cards, and even cover the previous cards with new ones.</p>	<p>3. Om een algoritme aan te passen kan een speler een nieuwe instructie vooraan, achteraan of tussen de bestaande instructies leggen. Hij kan ook een andere instructie bedekken met een nieuwe instructie.</p>
<ul style="list-style-type: none"> The player cannot simply remove cards from the algorithm (except for the cycle cards, which can be removed at will). 	<ul style="list-style-type: none"> Het is niet mogelijk om instructies te verwijderen (behalve lus kaarten, die kunnen altijd verwijderd worden).
<ul style="list-style-type: none"> If a card or one of the cards under the cycle card is changed (moved, covered, etc.), the cycle card is moved to the discard pile. 	<ul style="list-style-type: none"> Als een kaart onder een luskaart gewijzigd wordt (verplaatst, bedekt, etc.) moet de luskaart naar de stapel van gebruikte kaartenverplaatst worden.

<ul style="list-style-type: none"> • A player can use the previous algorithm to move his rover without making any changes to the command sequence. 	<ul style="list-style-type: none"> • Een speler kan ook gewoon het vorige algoritme gebruiken om zijn Rover te verplaatsen zonder aanpassingen te doen.
<ul style="list-style-type: none"> • The player can refuse his turn (“pass”) — in this case he doesn’t change the algorithm, doesn’t move the rover, and can replace any number of cards in his hand. 	<ul style="list-style-type: none"> • Een speler kan zijn beurt overslaan (pas) – In dit geval verandert zij het algoritme niet, verplaatst zijn rover niet en kan elke kaart in zijn stapel uitwisselen.
<p>Fig. 9. Using this algorithm of 4 commands with two cycle cards, the rover will move in the following way: step forward → turn right → step forward → turn right → three steps forward → jump</p>	<p>Afbeelding 9. Met dit algoritme van 4 instructies en 2 luskaarten zal de Rover het volgende uitvoeren : 1 stap vooruit → draai rechts → 1 stap voorwaarts → draai rechts → 3 stappen vooruit → sprong</p>
<p>This is how the route will look on the gameboard</p>	<p>Dit is hoe de routine eruit zit op het spelbord.</p>
<p>An example of algorithm creation:</p>	<p>Voorbeeld van creatie van een algoritme:</p>
<p>1. Player A makes the algorithm.</p>	<p>1. Speler A maakt een algoritme</p>
<p>2. Player B adds 3 cards.</p>	<p>2. Speler B voegt 3 kaarten toe</p>
<p>3. Player C adds 1 card and removes the cycle card.</p>	<p>3. Speler C voegt 1 kaart toe en verwijdert de luskaart</p>
<p>4. Player A adds 2 cards.</p>	<p>4. Speler A voegt 2 kaarten toe.</p>
<p>5. The algorithm has reached its limit, after execution the cards are moved to the discard pile, player B starts the new algorithm from scratch.</p>	<p>5. Het algoritme heeft zijn limiet bereikt. Na uitvoering worden alle kaarten verplaatst naar de stapel met gebruikte instructies. Speler B start met een nieuw algoritme.</p>

Vertaling door Fozzle.be

Spellen te koop op Fozzle.be