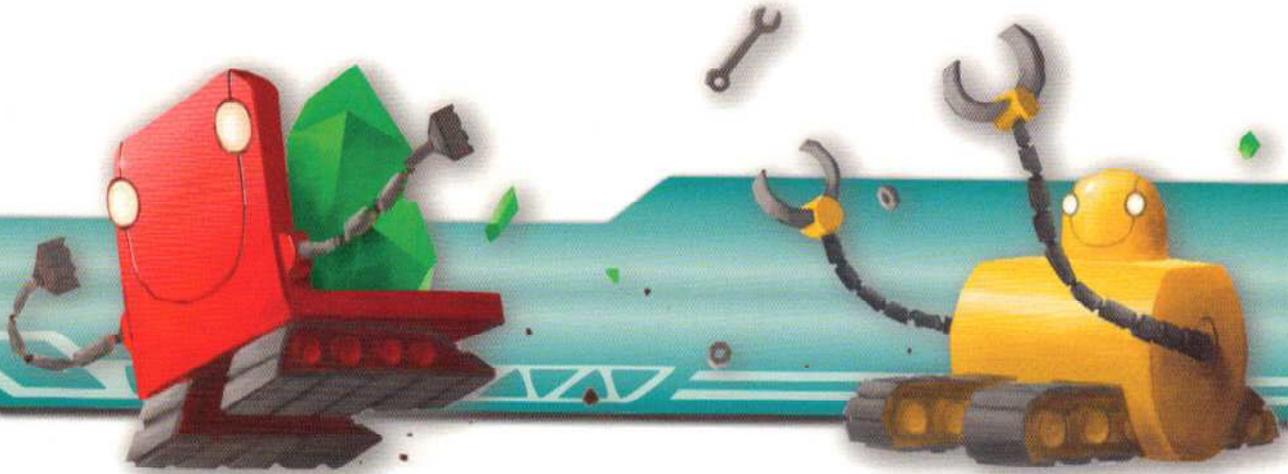


# Twin Tin Bots



*Philippe Keyaerts*



*Kwanchai Moriya*



**International Edition**  
English - Deutsch - Français - Nederlands

Version 1.004 - July 2013

# Twin Tin Bots

## Philippe Keyaerts



Philippe Keyaerts possède un diplôme d'assistant social et un master en mathématiques. Il a également suivi des cours d'informatique, de peinture et de dessin.

Aîné d'une famille de six, il est tombé très tôt dans le jeu. Il a longtemps joué aux échecs avant d'opter pour le jeu de plateau, qui possède une composante sociale, moins présente dans les jeux à deux.

Il vit à Bruxelles avec sa compagne et son fils (et premier fan).

Il est entré dans la carrière d'auteur avec VINCI, édité par Jeux Descartes après avoir été lauréat du concours des créateurs de Boulogne-Billancourt. Ce jeu de conquête et de territoire a comme particularité qu'un joueur contrôle plusieurs peuples sur la durée de la partie. Chacun d'entre eux, comme leurs homologues historiques, connaissant une période de croissance, une apogée et un déclin.

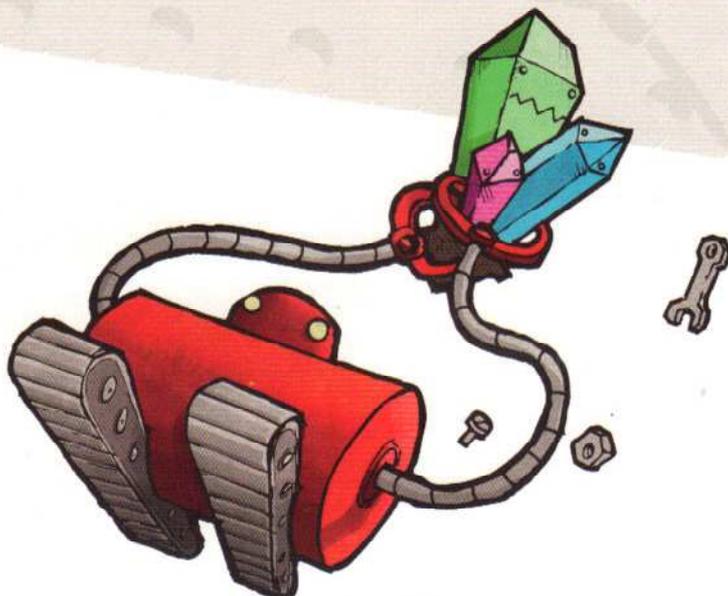
Fan de Tolkien, il a retravaillé le système de Vinci et l'a transposé au pays des Elfes et des Trolls. Dix ans après son grand frère cette nouvelle création, SMALL WORLD, fut un énorme succès, suivi de nombreuses extensions. Elles ont permis d'enrichir l'univers, avec de nouveaux peuples, des événements 'historiques' et -récemment- de nouveaux territoires à explorer.

Grand amateur de jeu de développement, il s'y est essayé avec EVO où l'on fait évoluer une race de dinosaures, la dotant de nouvelles capacités pour augmenter ses chances de survie.

*'J'aime les jeux où les joueurs endossent le rôle de créateur. Où, la partie finie, on a construit quelque chose.'*

Il a également créé OLYMPOS, qui a pour cadre la Grèce antique et mythologique et combine prise de territoires et développement technologique.

L'idée fondatrice de Vinci/Small World est la naissance et la mort des civilisations, celle d'Evo l'adaptation aux contraintes extérieures. Dans TWIN TIN BOTS c'est le contrôle limité. *'J'avais l'image d'un joueur avec une seule télécommande pour diriger plusieurs voitures. Pendant qu'il s'occupe de la première, les autres continuent leur route, au risque de rencontrer un arbre ou un fossé - ou un concurrent.'*



# Twin Tin Bots

Un jeu de Philippe Keyaerts  
pour 2 à 6 joueurs à partir de 13 ans  
Durée 50 minutes

## Introduction

'Le Cristal c'est l'avenir! Une source d'énergie formidable! Un boulot de rêve! Ah ils m'ont bien eu à la corpo... Seul avec quelques collègues et tous ces robots au milieu de nulle part, tu parles d'un job! Enfin, la planète est sympa, c'est déjà ça. Et heureusement on peut s'amuser avec les robots, c'est super solide ces engins-là. Bon les mécanos râlent un peu, mais ils sont quand même les premiers à bondir de joie quand leur chouchou ramène plus de Cristaux que ceux de l'autre corpo à la Base.

Mais cette fois, même s'ils finissent en pièces, mes robots seront vainqueurs!

Dans Twin Tin Bots chaque joueur contrôle deux Robots récolteurs et tente de ramener un maximum de Cristaux à sa Base. Les Robots se programment à l'aide d'Ordres simples, mais les communications sont limitées : il faudra se montrer prévoyant dans sa programmation car on ne peut changer qu'une seule instruction par tour !

Il est possible de pousser d'autres Robots, de leur 'emprunter' des Cristaux, et même de perturber leur programmation.

## But du jeu

Récolter un maximum de Cristaux! Chaque Cristal vaut de 2 à 4 points selon sa taille. En fin de partie chacun fait le total des Cristaux récoltés : ceux qui ont été rentrés dans la Base mais aussi ceux qui sont Chargés sur un Robot. Les Cristaux qui sont encore sur des Robots en fin de partie valent un point de moins que leur valeur normale (1 à 3 points).

En cas d'égalité, le joueur ayant ramené le plus de Cristaux bleus de 2 points gagne. S'il y a encore égalité, celui qui a ramené le plus de Cristaux verts de 3 points l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui a le total le plus élevé sur ses Bases l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs 'se réjouissent de leur victoire partagée'.

## Matériel

Le présent manuel

A : plateau de jeu double-face

B : piste double-face d'entrée en jeu des Cristaux

C : 18 Cristaux en plastique transparent (6x2 points, 6x3 points et 6x4 points)

D : 6 Bases et 12 Robots en plastique

E : 6 plateaux de programmation



F : 6 x 16 Tuiles Ordres (aux couleurs des joueurs)

G : 13 Tuiles Ordres spéciaux (face grise, dos bleu)

H : 3 pions Décompte numérotés 3-2-1

I : 1 pion marqueur 'Base active' pour la variante avancée à 2 joueurs

J : 3 pions rocher en deux parties à assembler

K : 3 pions Blob en deux parties à assembler

L : 6 pions Téléporteur en deux parties à assembler

M : 3 pions Boue



## Mise en place



Placez le plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs : la petite zone de jeu pour 2, 3 et 4 joueurs, la grande pour 5 et 6. Le nombre de joueurs est indiqué dans le coin du plateau.

Chaque joueur reçoit le matériel d'une couleur : une Base, deux Robots, 16 tuiles Ordres et un plateau de programmation.

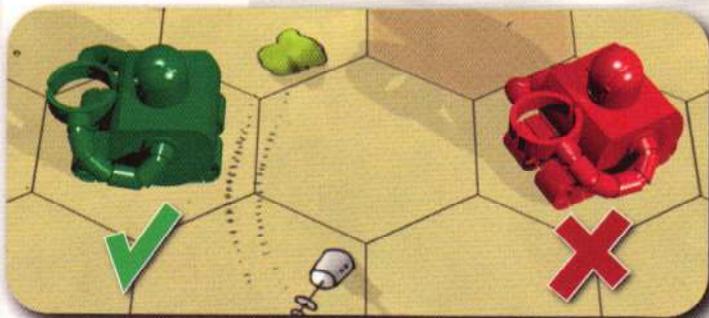
Mélangez les tuiles Ordres spéciaux à dos bleu en une pile, face cachée. Chaque joueur en reçoit une face cachée, qu'il gardera secrète jusqu'à sa première utilisation.

Placez sur le plateau les Bases, Robots et Cristaux correspondant au nombre de joueurs (voir illustrations de mise en place à la fin du livret). Les couleurs des Bases et Robots

peuvent être échangées en fonction des préférences de chacun, tant que la position relative de la Base et des Robots est respectée.

Placez la piste d'entrée en jeu des Cristaux à côté du plateau de jeu, sur la face correspondant au nombre de joueurs, et placez-y les Cristaux indiqués.

Attention, l'orientation des Robots est importante : ils doivent toujours faire face à un seul côté de la case où ils se trouvent. Les Bases et les Cristaux n'ont pas d'orientation.



**Chaque Robot doit être orienté vers une face d'hexagone.**

Chaque joueur place son plateau de programmation devant lui, et ses tuiles de programmation à côté.

Déterminez un premier joueur, et donnez-lui les trois pions Décompte numérotés 3-2-1. Le premier joueur ne changera pas de toute la partie.

## Le jeu

Chacun joue à son tour, dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour effectue les deux étapes suivantes dans l'ordre :

1. Il peut modifier le programme d'un seul de ses Robots.
2. Il doit exécuter le programme de ses deux Robots, dans l'ordre de gauche à droite sur le plateau de programmation.

**Exception :** Au tout premier tour d'une partie, chaque joueur place un Ordre sur chacun de ses deux Robots en phase 1 plutôt que de modifier le programme d'un seul de ses Robots.

### 1. Modifier le programme d'un seul de ses Robots (optionnel)

Chaque Robot dispose de son propre programme qui peut comporter jusqu'à trois instructions.

Le joueur peut effectuer une seule des actions suivantes :



1. Placer une de ses tuiles Ordre ou Ordre spécial sur une des 6 cases de son tableau de programmation. Si cet emplacement contient déjà une tuile Ordre ou Ordre spécial elle est remplacée par la nouvelle et retourne dans sa réserve.



2. Permuter deux tuiles Ordres sur le programme d'un de ses Robots. Vous pouvez permuter deux tuiles Ordre sur le programme d'un même Robot ou permuter une tuile avec une case vide sur le programme du même Robot. Il n'est pas possible de permuter entre les deux Robots.



3. Retirer une des tuiles Ordre ou Ordre spécial de son tableau (le joueur la remet dans sa réserve).



4. Redémarrage : retirer toutes les tuiles Ordre et Ordre spécial sur le programme d'un de ses Robots (le joueur les remet dans sa réserve).

5. Passer (ne rien changer à la programmation de ses Robots)

**Important :** Le joueur effectue une seule modification sur un seul des deux Robots. Il ne peut pas effectuer une modification sur chaque Robot. La programmation de l'autre Robot reste inchangée.

### 2. Exécuter le programme (obligatoire)



Le joueur doit exécuter les instructions de ses Robots, en commençant par l'Ordre de gauche du premier Robot et en suivant

l'ordre du plateau de programmation vers la droite. Les cases vides sont simplement ignorées.

**Important :** Les deux Robots agissent toujours dans le même ordre, il n'est pas possible de faire agir le second Robot avant le premier.

Si un Ordre est possible, il doit être effectué, sinon il est ignoré.

Si un Ordre est partiellement possible (par exemple Avancer puis Charger) tout ce qui est possible doit être fait, et le reste est ignoré.

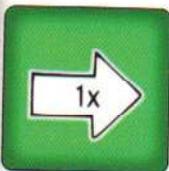
Rappel : Chaque Robot doit toujours être clairement positionné face à un des côtés de sa case.

Des pictogrammes placés sur le tableau de programmation vous rappellent les actions possibles et l'ordre du tour.

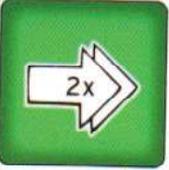


## Les tuiles Ordres

### Avancer 1x / 2x



Le Robot doit Avancer sur la case devant lui. Si cette case est occupée par un Robot ou un Cristal et que la case suivante est vide, le Robot Avance en poussant l'obstacle. Mais si les deux cases devant lui sont occupées, le mouvement est impossible.



Dans les autres cas, le mouvement est ignoré: aucun objet ne peut quitter le plateau, ni être poussé dans une Base ou sur une case occupée, et les Bases ne peuvent être poussées.

Avancer 2x se résout comme deux mouvements successifs. Si un obstacle bloque le déplacement, le Robot se déplace d'autant que possible et le reste est ignoré.

### Tourner à gauche ↶ / Tourner à droite ↷



Le Robot doit Tourner d'une face d'hexagone (60°), sur lui-même, dans le sens anti horaire / horaire. Pour éviter les erreurs, chaque Robot porte des flèches colorées indiquant la gauche et la droite.

### Charger un Cristal

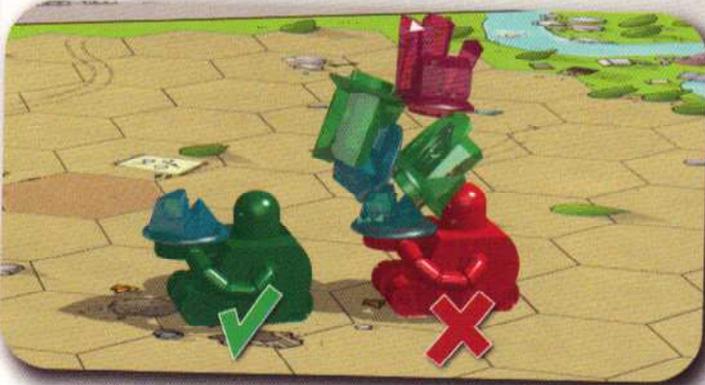


Le Robot doit Charger le Cristal se trouvant sur la case devant lui (que le Cristal soit au sol ou sur un autre Robot).

Placer le Cristal sur le Robot. S'il n'y a pas de Cristal devant lui, l'Ordre est ignoré. On ne peut plus reprendre un Cristal qui a été déposé

dans une Base.

Un Robot ne peut transporter qu'un Cristal. S'il en transporte déjà un, l'Ordre est ignoré.



### Déposer un Cristal



S'il transporte un Cristal, le Robot doit le Déposer devant lui s'il le peut, sinon l'Ordre est ignoré.

On peut Déposer un Cristal

- sur une case vide

- sur une Base (même adverse)

- sur une case occupée par un Robot vide (le sien ou un adversaire), l'autre robot reçoit alors ce cristal.

- mais jamais hors du plateau ni sur une case contenant déjà un Cristal ou un Robot Chargé.

Chaque fois qu'un Cristal est déposé dans une Base :

- Il est placé devant le tableau individuel du propriétaire de la Base et lui rapportera de 2 à 4 points en fin de partie suivant sa taille.

- Si c'est un Cristal bleu à 2 points, le joueur dont c'est la Base pioche une tuile Ordre spécial supplémentaire sur la pile et l'ajoute à sa réserve.

- Le Cristal suivant de la piste est placé au centre du plateau. Si cette case n'est pas vide, le joueur le pose sur une des cases libres de son choix parmi les cases les plus proches du centre. Quand le dernier Cristal entre en jeu, la phase de fin de partie commence.

- Du début de la partie à la phase de fin, il devrait toujours y avoir trois Cristaux de plus que le nombre de joueurs en jeu. Si vous vous rendez compte que vous avez oublié de mettre un Cristal en jeu, le joueur actif le place immédiatement.

### Zap!



Le Robot envoie une onde sur la case devant lui, ou sur la case suivante si la première est vide. Si ces deux cases sont vides, il est sans effet. Le Zap est sans effet sur les Bases et les Cristaux (mais ceux-ci bloquent l'onde: on ne peut pas Zapper au travers).

Si un Robot (adverse ou non) est à portée, le joueur qui l'a Zappé peut lui faire exécuter immédiatement un des Ordres suivants (au choix du Zappeur) : Avancer 1x, Tourner à Gauche, Tourner à Droite, Charger ou Déposer. Il n'est pas nécessaire que l'Ordre soit présent dans la programmation du Robot ciblé! Le Zap ne peut pas faire exécuter un Ordre Avancer 2x, Zap, ni un Ordre spécial.

### Double modification



Cette tuile est un joker utilisable une seule fois sur la partie, elle est ensuite retournée face cachée. Elle permet de faire deux modifications à ce tour, une sur chaque Robot ou les deux sur le même Robot.

### Fin de partie

Une partie de Twin Tin Bots peut se terminer de deux manières:

#### Par épuisement des Cristaux

Quand le dernier Cristal est placé sur le plateau on termine le tour en cours puis la partie dure encore trois tours complets : le premier joueur se défasse d'un pion Décompte à chaque fois qu'il va jouer (3 - 2 - 1). Quand il défasse le dernier pion, cela indique que c'est le dernier tour qui commence.

Si le dernier Cristal est placé lors du tour du premier joueur, on effectue le tour complet avant de commencer à défasser des pions décompte.

#### Par victoire aux points

Si un joueur réussit à faire entrer un certain nombre de points dans sa Base la partie s'arrête immédiatement et ce joueur gagne.

Nb de joueurs	2	3	4	5	6
Victoire aux points	11	10	9	8	7

## Les tuiles Ordres spéciaux

Les Ordres spéciaux s'utilisent comme les Ordres normaux. Ils sont gardés face cachée jusqu'à ce qu'ils soient placés sur le plateau de programmation. Ils retournent dans la réserve du joueur s'ils sont retirés ou remplacés, comme des Ordres normaux.



### Tourner 2x à gauche/droite

Le Robot doit Tourner de deux faces (120°) sur lui-même, dans le sens indiqué



### Anti-Zap (bouclier Faraday)

Tant que cet Ordre est présent dans sa programmation, le Robot peut ignorer les Zaps adverses (mais peut toujours bénéficier des siens). Il n'a pas d'autre effet, vous renoncez donc à un pas de programme pour être protégé.



### Demi-tour

Le Robot doit Tourner de trois crans (180°) sur lui-même.



### Avancer 3X

Se résout comme trois Avancer successifs. Si un obstacle bloque le déplacement, le Robot se déplace d'autant que possible et le reste est ignoré.



### Avancer puis Charger

Se résout comme un Ordre Avancer suivi d'un Ordre Charger. Il n'est pas permis d'inverser l'ordre (Charger puis Avancer)



### Avancer puis Zapper

Se résout comme un Ordre Avancer suivi d'un Ordre Zap. Il n'est pas permis d'inverser l'ordre (Zapper puis Avancer)



### Avance musclée

C'est un Ordre 'Avancer 1x'. De plus, tant que cet Ordre est présent dans sa programmation le Robot peut pousser plusieurs Robots/Cristaux pourvu qu'il y ait une case vide au bout de la file des objets poussés. Il reste interdit de pousser une Base ou hors du plateau de jeu.



### Sauter

Le Robot doit Sauter à deux cases devant lui. La case intermédiaire peut être occupée, mais la case finale doit être vide (sinon l'Ordre est ignoré). L'orientation du Robot ne change pas.



### Reculer

Comme Avancer 1x, mais vers l'arrière. Les règles de l'Ordre Avancer s'appliquent.



### Double Zap!

Le Robot doit effectuer deux Zaps consécutifs.



### Antivol

Tant que cet Ordre est présent dans sa programmation, le Robot ne peut se faire prendre son Cristal par un Ordre Charger adverse (mais un Zap peut toujours l'obliger à le poser). Il n'a pas d'autre effet, vous renoncez donc à un pas de programme pour être protégé.

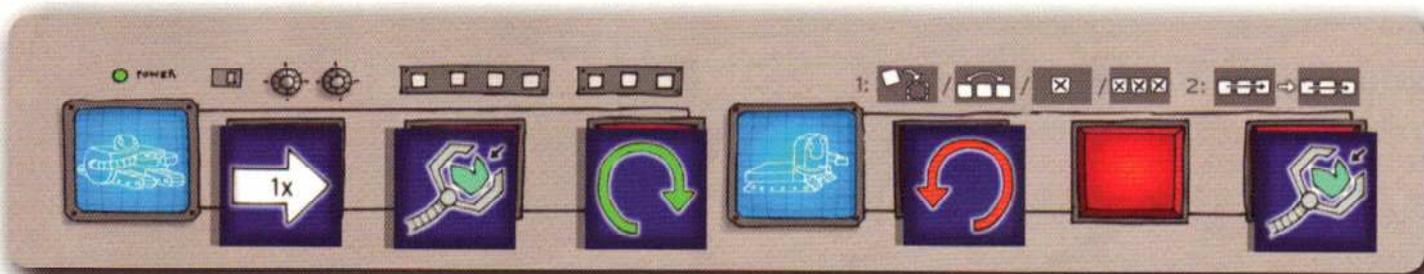


### Zap longue portée

Le Robot doit Zapper devant lui, avec une portée illimitée (mais les obstacles bloquent ce Zap, suivant la règle normale). L'onde affecte une seule case : la première case non-vide devant le Robot.

# Twin Tin Bots

## Exemple



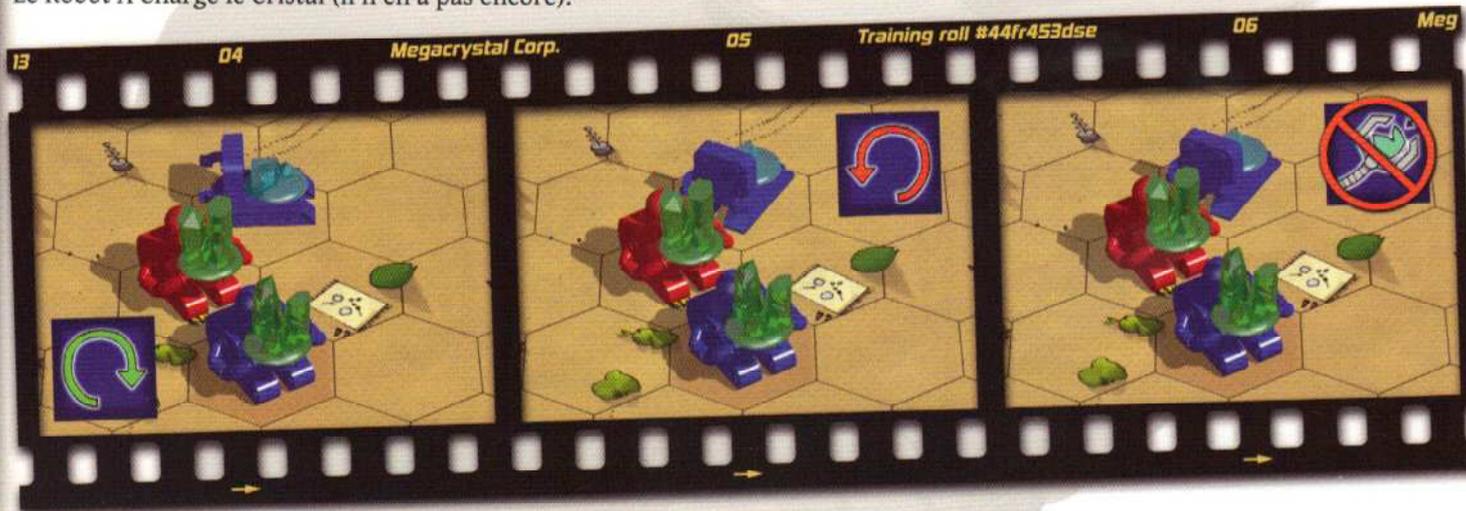
Le nouveau programme, qui va être effectué.



Position au début du tour

Le Robot A Avance, en poussant le Cristal puisque la case devant celui-ci est vide.

Le Robot A Charge le Cristal (il n'en a pas encore).



Le Robot A Tourne à droite

Le Robot B Tourne à gauche.

Le Robot B n'a pas de deuxième ordre

Le Robot B tente de Charger le cristal mais comme un autre cristal est déjà Chargé, l'ordre est ignoré.

# Twin Tin Bots

## Règles pour deux joueurs

On utilise la mise en place pour 2 joueurs. Pour la piste de Cristaux utilisez la mise en place pour 4 joueurs.

## Règles simplifiées

Pour jouer avec des enfants plus jeunes ou pour enseigner le jeu lors d'une toute première partie, vous pouvez simplifier le jeu en donnant un seul Robot à chaque joueur et en n'utilisant pas les Ordres spéciaux.

## Variantes et règles optionnelles

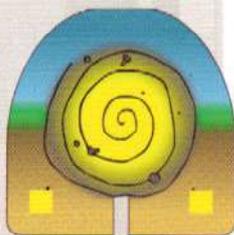
Voici quelques variantes et règles optionnelles pour agrémenter vos parties une fois que vous aurez le jeu bien en main.

### Téléporteurs, Rocs et Blobs

Ces éléments peuvent être utilisés séparément ou combinés. Vous pouvez en ajouter autant que vous le désirez en sachant que plus il y a d'éléments en jeu, plus il est nécessaire de manœuvrer pour récolter et marquer des cristaux. Vous remarquerez rapidement que de petites différences dans les éléments choisis et leur placement initial modifient subtilement la dynamique du jeu.

#### Téléporteur

Les Téléporteurs se placent toujours par paire. Il peut y avoir jusqu'à trois paires de Téléporteurs en jeu. Quand un Robot entre dans la case ou se trouve un Téléporteur il est immédiatement placé du côté opposé de l'autre

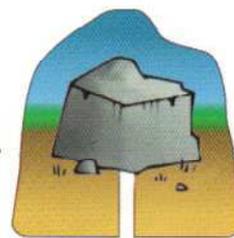


Téléporteur de la même couleur. Il n'est pas possible de Zapper et de Charger ou Déposer des Cristaux à travers un Téléporteur. Il est permis de pousser à travers un Téléporteur, en suivant les règles normales de déplacement. Si la case de destination est occupée par un obstacle que le Robot ne peut pousser, il ne peut pas se Téléporter et reste sur place.



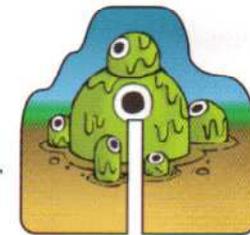
#### Rocs

Les Rocs sont des obstacles inamovibles, comme les Bases. Un Roc ne peut pas être poussé ni Chargé sur un Robot. Il bloque la ligne de vue pour les Zaps.



#### Blobs

Les Blobs sont des créatures paisibles mais encombrantes. Il est possible qu'ils soient une forme de vie extra-terrestre intelligente, mais personne n'a jamais été capable de communiquer avec eux ou de les comprendre. Il est aussi possible qu'ils soient simplement stupides. La seule certitude est qu'ils sont inoffensifs. Ou extrêmement patients.



Un Blob est un obstacle mobile qu'il est possible de pousser, comme un Cristal ou un Robot. Un Blob ne peut pas être Chargé sur un Robot. Si un Robot Zappe un Blob, le joueur peut déplacer ce Blob vers une case vide adjacente, ou vers une case adjacente occupée par un Robot, un Cristal ou un autre Blob en poussant (en suivant les règles normales de déplacement).

#### Mise en place des Téléporteurs, Rocs et Blobs

Lors de la mise en place, ne placez pas les Téléporteurs, Rocs et Blobs sur le bord du plateau, adjacents à une Base, à un Téléporteur, à un Blob ou à un Roc. Vous trouverez quelques exemples de placement dans les diagrammes de mise en place.

#### Boue

Les chenilles des Robots patinent dans la Boue. Une fois un Robot entré dans la Boue, son prochain déplacement 'Avancer' est ignoré. Il aura donc besoin de deux Ordres 'Avancer 1x' ou d'un 'Avancer 2x' pour sortir de la Boue. Les autres Ordres fonctionnent



normalement dans la Boue y compris le saut, qui permet d'en sortir. La Boue ne bloque pas la ligne de vue pour un Zap. La Boue n'a pas de mémoire : si un robot commence son tour dans la Boue il lui faudra Avancer deux fois pour en sortir, même si lors du tour précédent un ordre Avancer 1x avait été ignoré.

Exemple : Un Robot est devant la Boue et doit encore exécuter un Ordre Avancer 2x et Avancer 1x. Le premier déplacement du 'Avancer 2x' l'amène dans la boue, et le second est ignoré. Ensuite, l'Ordre 'Avancer 1x' est exécuté et le robot sort de la Boue.

Exemple 2 : Un robot commence son tour dans la Boue. Ses ordres sont Avancer 1x, Tourner, et Avancer 1x. Le premier Avancer est ignoré, puis le robot Tourne et Avance ensuite, sortant de la Boue.

# Twin Tin Bots

## Variante avancée pour deux joueurs :

Chaque joueur joue deux couleurs.

On utilise la mise en place pour 4 joueurs. Chaque joueur occupe les deux positions opposées du plateau (Jaune+Vert contre Rouge+Bleu).

Les joueurs alternent leurs tours en suivant l'Ordre des Bases sur le plateau (Bleu-Jaune-Rouge-Vert). Durant la partie, placez le jeton 'Base Active' près de la Base de la couleur dont c'est le tour, et déplacez le jeton de Base en Base après le tour de chaque joueur pour indiquer la couleur active

Un Robot d'un joueur ne peut Déposer ses Cristaux que dans la Base de sa couleur (ou dans une Base adverse).

En fin de partie, on cumule les points de ses deux couleurs.

## Jeu par équipes

Le jeu se joue avec deux équipes. Il faut un nombre de joueurs pair : si le nombre de joueurs est impair, un joueur jouera deux couleurs (utilisez au besoin le pion 'Base active' pour indiquer la couleur jouée comme dans la variante avancée pour deux joueurs.)

Les couleurs sont réparties entre les joueurs de manière à ce que les joueurs d'une même équipe aient leurs Bases les plus éloignées possible les unes des autres sur le terrain de jeu et que les deux équipes alternent les tours de jeu : un joueur de la première équipe joue son tour, puis un joueur de la seconde, et ainsi de suite. La partie se joue en suivant les règles normales, et en fin de partie chaque équipe additionne les Cristaux déposés dans ses Bases et sur ses Robots.

Avec cette variante il n'y a pas de fin de partie aux points. Un joueur peut Déposer des Cristaux dans n'importe quelle Base, il n'est pas obligé de les Déposer dans la sienne. Quand un Cristal bleu est déposé c'est le propriétaire de la Base qui reçoit l'Ordre spécial.

## Support

Flatlined Games apporte le plus grand soin à la qualité de ses produits. Si la nouvelle boîte que vous avez reçue est endommagée, incomplète ou présente un défaut de fabrication, contactez-nous directement. Si vous avez des questions relatives aux règles, nous nous ferons aussi un plaisir d'y répondre :

- via notre site web :

[http://www.flatlinedgames.com/fr/contactez\\_nous](http://www.flatlinedgames.com/fr/contactez_nous)

- par courrier : Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue Gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Nous sommes également actifs sur le forum de Trictrac.net (Fr) et sur la fiche du jeu sur Boardgamegeek.com (En). Merci de nous contacter de préférence via notre site web pour assurer une réponse rapide.

## Développement et playtests

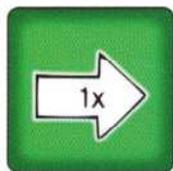
L'auteur et l'éditeur remercient les membres du Repos du Guerrier, les joueurs du Belgoludique, le groupe de Sajou.be, le groupe Bonne Société, les clubs Esprits Joueurs, Alpa-ludismes et In Ludo Veritas, le merveilleux public du off du Festival International du Jeu de Cannes, de Ludinord et de Paris est Ludique, et tant d'autres qu'il est impossible de les citer toutes et tous ici.

## Remerciements

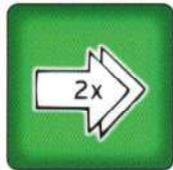
Flatlined Games est composée d'une seule personne, et ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans l'aide de nombreuses autres personnes. Merci à Philippe Keyaerts d'avoir bien voulu nous confier son jeu, aux sombreros de Repos Prod pour leurs nombreux conseils et coups de pouce, et à tous les joueurs et joueuses qui ont accompagné les playtests et le développement du jeu. Merci à Rodolphe Perrien pour avoir suggéré le nom 'Twin Tins', devenu 'Twin Tin Bots' et aux nombreux autres qui ont suggéré le millier de noms que nous avons reçus. Merci à Kwanchai Moriya pour sa patience, sa flexibilité et son talent. Merci enfin aux nombreux soutiens sur Ulule et Kickstarter qui nous ont permis de financer ce jeu et sans qui il n'aurait pas vu le jour.



# Twin Tin Bots



Forward 1x  
Vorwärts 1x  
Avancer 1x  
Vooruit 1x



Forward 2x  
Vorwärts 2x  
Avancer 2x  
Vooruit 2x



Turn left U  
Drehung links U  
Tourner à gauche U  
Draai Links U



Turn right U  
Drehung rechts U  
Tourner à droite U  
Draai Rechts U



Load Crystal  
Kristall aufladen  
Charger un Cristal  
Grijp Kristal



Unload Crystal  
Kristall abladen  
Déposer un Cristal  
Leg Kristal Neer



Zap!  
Zap!  
Zap!  
Zap!



Double Modification  
Doppel-Modifikation  
Double modification  
Dubbele Verandering



Turn left 2x U  
Drehung links 2x U  
Tourner à gauche 2x U  
Draai Links 2x U



Turn right 2x U  
Drehung rechts 2x U  
Tourner à droite 2x U  
Draai Rechts 2x U



Anti-Zap (Faraday shield)  
Anti-Zap (Faraday-Käfig)  
Anti-Zap (bouclier Faraday)  
Anti-Zap (Faraday Schild)



U-Turn  
Kehrtwende  
Demi-tour  
U-bocht



Forward 3X  
Vorwärts 3X  
Avancer 3X  
Vooruit 3x



Forward then Load  
Vorwärts, dann Aufladen  
Avancer puis Charger  
Vooruit 1x en Grijp Kristal



Forward then Zap  
Vorwärts, dann Zap  
Avancer puis Zapper  
Vooruit 1x en Zap



Dash  
Schub  
Avance musclée  
Gespierde Vooruit



Jump  
Sprung  
Sauter  
Springen



Back up  
Rückwärtsgang  
Reculer  
Achteruitrijden



Double Zap!  
Doppel-Zap!  
Double Zap!  
Dubbelzap!



Anti theft  
Diebstahlsicherung  
Antivol  
Anti-Diefstal



Long range Zap  
Langstrecken-Zap  
Zap longue portée  
Langeafstandszap