

RUMBLE PROFI TIPPJEI: A JÁTÉK MENETE

RUMBLE-FÉLE INTENZÍV TANFOLYAM A PROGRAMOZHATÓ LABORATÓRIUMI PÁNCÉLOSOKHOZ

A JÁTÉKOSOK SZAKASZA

1



A PARANCSKÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

A robotok a parancskártyák segítségével mozognak, fordulnak és támadnak. Minden körben több kártyát választhatsz, és fejlesztheted a robotodat. A kártyákat a játékosok sorrendjében kell kiválasztani, de megbeszélhettek egymás között, hogy ki mit választ, hogy a lehető legtöbbet hozzátok ki a robotokból. A küldetés első lapválasztása dupla lapválasztás lesz, de minden további lapválasztás alkalmával csak 4 lap kerül a játékosokhoz.

2



A PARANCSKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

Ezután a kiválasztott parancskártyákat el kell helyezni a robot parancssorának egy tetszőleges helyén. Az új kártyákat a már elhelyezett kártyákra is lehet tenni, de csak akkor, ha a két kártya eleme megegyezik. *Vagy* eldobhatod a húzott lapo(ka)t, hogy újraprogramozd vagy javítsd a robotot.

3



A PARANCSSOROK VÉGREHAJTÁSA

Végül pedig hajtsd végre az összes parancskártya utasításait (*egyet se hagyj ki*), az 1-től a 6-os hely felé haladva. Zúdítsd a robotod programját a mit sem sejtő játéktáblára!

4



A MINIONOK MOZGÁSA

Először is mozgásba lendülnek a táblán lévő minionok. A minionok minden küldetésben másképp viselkednek a játéktáblán. (*Ezt a küldetések leírása mindig részletesen ismerteti.*)

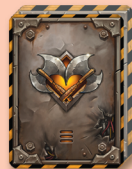
5



ÚJ MINIONOK ELHELYEZÉSE

Ezután újabb minionok formájában megérkezik az erősítés! A minionok minden küldetésben más körülmények között jelennek meg. (*Ezt a küldetés leírása szintén pontosan ismerteti.*)

6



A MINIONOK TÁMADÁSA

Végül a minionok támadásba lendülnek! A minionok az összes szomszédos robotot megsebzik, akiknek emiatt sebzéskártyákat kell húzniuk, és végrehajtani azokat. A sebzéseket egyesével kell végrehajtani, a játékosok sorrendjében. Így előfordulhat, hogy kevesebb sebzést szenvedtek el.

?!



KÜLÖNLEGES VESZÉLYEK

Néhány küldetésben (a minionokon kívül) különleges veszélyek is leselkednek a robotokra. (*Nem lesz nehéz felismerni ezeket.*) Ezek a fenyegetések a Veszély szakaszában lépnek működésbe a Minionok szakasza után, de még a következő kör kezdete előtt.

A VESZÉLY SZAKASZA



RUMBLE PROFI TIPPJEI: PARANCSKÁRTYÁK

RUMBLE-FÉLE INTENZÍV TANFOLYAM A PROGRAMOZHATÓ LABORATÓRIUMI PÁNCÉLOSOKHOZ

FORDULÁS PARANCSKÁRTYÁK

Fordulnod mindenképpen kell, de te döntöd el, hogy merre. Hozd ki a maximumot a mozgékonyaságból!

MOZGÁS PARANCSKÁRTYÁK

Csak lazán: Ha áthaladsz egy minionon, eltaposod.

TÁMADÁS PARANCSKÁRTYÁK

Szerencsére a robotok támadásai nem sebeznek meg más robotokat. Végül is egy csapat vagyunk!



Megsérültél?

Robbantsd fel az üzemanyagtartályt, kerüld el a sérülést, és inkább te okozz ezzel sebzést.

Egyszer használatos bumm-bumm!



Robbanj be az új helyre, és lőj ki tűzcsovákat az új szomszédaidra!



Ezt felerősítve egy szuper tűztőlcsért lőhetsz ki.



Így a maximumot hozhatod ki a lapválasztásból!

Ez csak akkor igaz, ha te vagy az első játékos.



Szent szupermozgékony robot!

Ugyanakkor minden egyes megállásnál ugyanabba az irányba kell néznie a robotnak.



Még célznod sem kell!

De az egy szem célpont azért mindenképp legyen hatótávolságon belül!



Fordulás közben fel is apríthatsz néhány ellenfelet.

Pörögj és nyerj!



Nyársald fel az ellenfeled, és használd (majdnem) élő pajzsként!



Ez a legnagyobb hatótávolságú támadás, ha a körfűrész nem ütközik akadályba ütközben.



Urald az átlós mezőket egy elektromos robbanással!



Rohamozz nagy sebességgel!

Vontatáshoz is kiváló.



A kijelölt első célpont lesz a forrás, rajta keresztül ugrik tovább az áram az átlós szomszédokra.

= 1 sebzést okoz. A minionok nagyon gyengék, és egyetlen pontnyi sebzés elpusztítja őket.