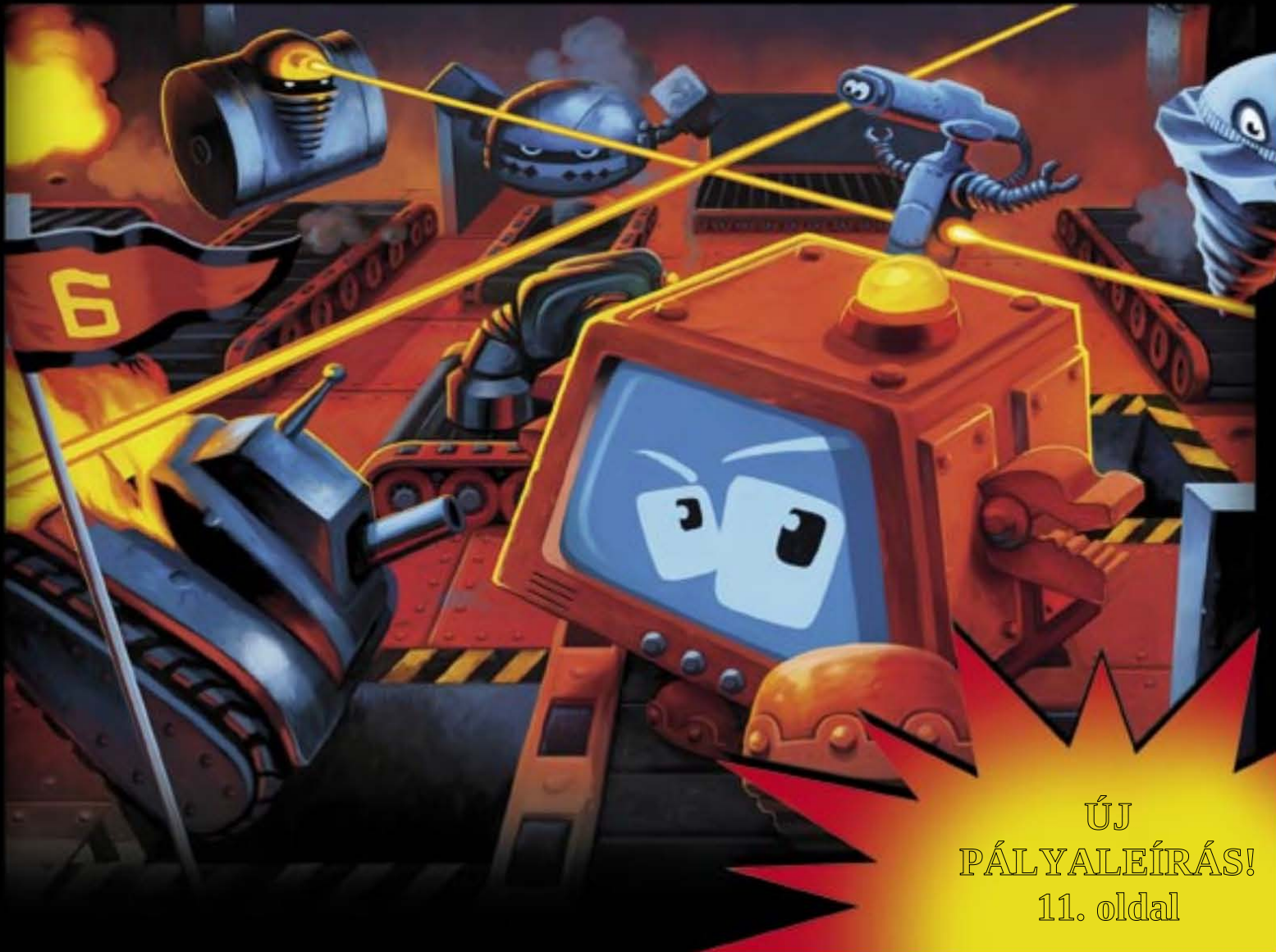


12 éves kortól
2-8 játékosnak

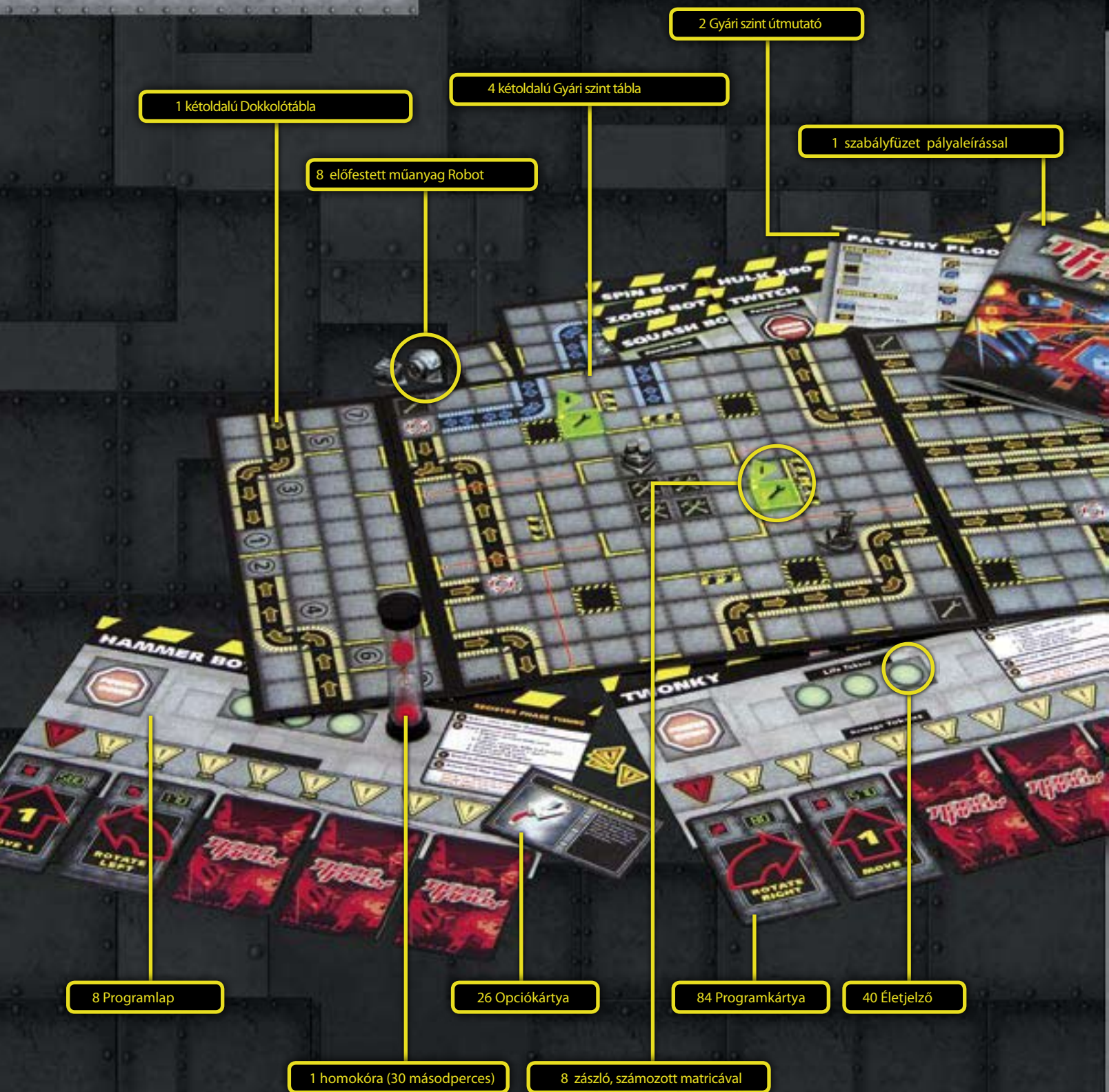
ROBO RALLY™

SZABÁLYKÖNYV



ÚJ
PÁLYALEÍRÁS!
11. oldal

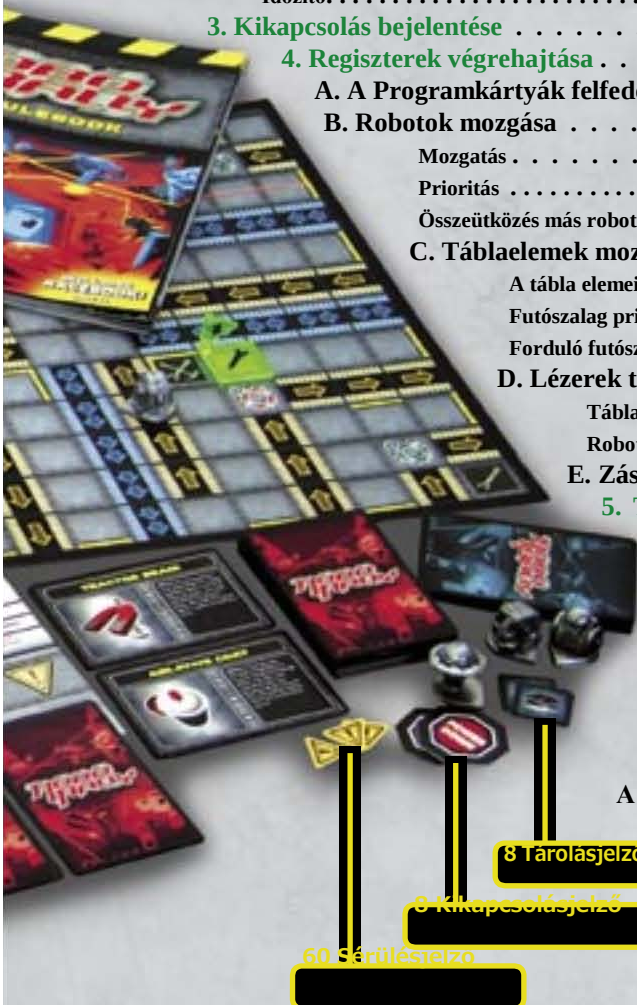
A JÁTÉK ALKOTÓRÉSZEI



TARTALOM

SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK ÖSSZEGZÉSE	3
ELŐKÉSZÜLETEK	3
A JÁTÉK MENETE	3
1. Programkártyák osztása	4
2. Program regiszterek	4
Időzítő.	4
3. Kikapcsolás bejelentése	5
4. Regiszterek végrehajtása	5
A. A Programkártyák felfedése	5
B. Robotok mozgása	5
Mozgatás	5
Prioritás	6
Összeütközés más robotokkal	6
C. Táblaelemek mozgása	7
A tábla elemeinek sorrendje.	7
Futószalag prioritás.	7
Forduló futószalag.	7
D. Lézerek tüzelése	8
Tábla lézerek	8
Robot lézerek	8
E. Zászlók és javítóhelyek megérintése	8
5. Takarítás	8
Ideje	8
Javítások & Fejlesztések	8
Regiszterek törlése	8
Előkészület a következő körre.	9
SÉRÜLÉS & MEGSEMMISÜLÉS	9
Zárolt regiszterek	10
Opciólapok használata Sérülés megelőzésre	10
Megsemmisülés	10
A JÁTÉK GYŐZTESE	10



PÁLYALEÍRÁS

PÁLYALEÍRÁSOK ÉRTELMEZÉSE	12
PÁLYA ÁTTEKINTÉS	12
KEZDŐ PÁLYÁK	13
SZAKÉRTŐ PÁLYÁK.	18
CSAPAT PÁLYÁK.	29
ÉPÍTSD MEG A SAJÁT PÁLYÁDAT.	33

Ez egy kemény nap volt a bolygón.

RSL973 gyári regiszteres számítógépnek, vagy röviden Russelnek, egy picit kisebb volt a regiszter kvótája és a többi számítógép kigúnyolta őt ezért. Remélte, hogy bosszút áll rajtuk egy RoboRally™ játékban, de nem mentek jól a dolgok neki abban sem.

Épp az utolsó kör jött, Russel verseny robotja többszörösen megrongálódott, és a program regiszterei közül az egyik be volt ragadva. A verseny törvényei szerint a központi versenyszámítógép Russelnek csak négy utasítást adhat. Nem sok, gondolta Russel.

És azok is milyen szegényes utasítások voltak! Russel gyorsan rájött, hogy nincs lehetősége úgy beprogramozni a robotját, hogy elérje a javítási helyszínt.

De várjunk csak mi volt ez? Russel elméje"hátsó részének a mélyéből, a stratégiai szubrutinjai javasoltak egy alternatív trükköt: Russelnek lenne egy kis esélye elérni a javítási helyszínt ebben a körben, ha rávanná az ellenfelei valamelyikét, hogy lökje meg őt.

A versenyben a robotok általában támadó manőverként lökik meg egymást; a -természetesen véletlenül- meglökött robot meg beleesik egy gödörbe. Előnyös pozícióba téve a robotját, egy lökés éppen bent tarthatja Russelt a versenyben, és tiszteletet szerez neki a társírányító-számítógépeitől.

Russel letöltötte az utasításokat a versenyrobotjába.

Visszatért a versenybe!

SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK ÖSSZEGZÉSE

Légy kész elindulni a RoboRally™ robotversenyen! Minden körben véletlenszerűen húzol Programkártyákat, melyek mindegyike a robotod mozgatására tartalmaz valamilyen előírást. Titokban válassz 5 kártyát ezek közül, megtervezve a robotod mozgását a veszélyes pályán keresztül, azzal az elsődleges céllal, hogy sorban megérintsd az összes zászlót.

Elérni a zászlót nem mindig könnyű, mert a többi játékoskal egy időben hajtod végre a titkos mozgásod. A robotok néha keresztezik egymás útját, kilövik egymást a pályáról és lövik egymást lézerrel. Néha a legnagyobb kihívás az életben maradás lesz!

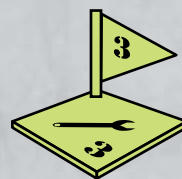
ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt ragaszd fel a matricákat a zászlókra, amin csak egy szám van, azt a zászlóra, hogy azonosítsa, amin egy szám és egy csavarkulcs van, azt pedig az alapjára.

Minden játéknál a következő lépéseket hajtsátok végre, miközben kaptok dolgokat:

1. Válasszatok egy pályát a **Pályaleírások** közül a játékosok tapasztalatának és a tervezett játékhossznak megfelelően. Állítsátok össze a **Dokkolóállás-táblát**, **Gyár szint táblákat**, és a **zászlókat**, ahogy a pálya leírása mutatja.
2. Minden játékos választ egy **robotot**, és megkapja a műanyag figurát, **Tárolójelölőt** és az adott robot **Programlapját**.
3. Minden játékos kap három **Életjelzőt**, és leteszi ezeket a Programlapjára. (Öt vagy több játékos esetén e helyett használhatjátok azt az opcionális szabályt, hogy mindenki négy Életjelzőt kap.
4. Tegyétek a **Sérülésjelzőket**, **Kikapcsolás-jelzőket** és a **Gyári szint útmutatókat** a tábla mellé. Keverjétek meg a **Program** és az **Opció paklikat**, és tegyétek őket a tábla mellé, képpel lefelé.
5. Véletlenszerűen jelöljétek ki, hogy ki lesz az első. Ez a játékos tegye a Tároló-jelölőjét és a robotját az 1-es Dokkra a dokkolóálláson, a robot arccal a főtábla felé nézzen. Aki tőle balra ül, ugyanígy tegye a 2-es Dokkra, és így tovább az órajárásának megfelelően, míg minden robot dokkba nem kerül.

A játék során néhány dologban az elsőbbséget a dokkokba való besorolás határozza meg, szóval jegyezd meg, hogy honnan startoltál el!



A JÁTÉK MENETE

Minden körben a következőket tegyétek ebben a sorrendben:

1. **Osszatok Programkártyákat.**
2. **Rendezzétek el a Programkártyáitokat képpel lefelé az öt regiszteretek között.**
3. **Jelentsétek be kikapcsolási szándékotok, aminek a KÖVETKEZŐ körre lesz hatása.**
4. **Sorban teljesítsetek minden regisztert: futtassátok a Programkártyákat, teljesítsétek a tábla mozgatásait, oldjátok fel a kölcsönhatásokat, és érintsetek meg a zászlókat és javítóhelyeket.**
5. **Takarítsatok ki a kör vége hatásaként.**

SZABÁLYSZEGÉS

Néhány pályán és Opciókártyán speciális szabály van, ami felülírja az alapszabályt. Ellentmondás esetén a pálya vagy a kártya szabálya érvényes.

1. Programkártyák osztása

Keverd meg a Programkártya-paklit és oszd ki a kártyákat arccal lefelé. Minden játékos, akinek nincs Sérülésjelzője, kilenc kártyát kap.

Amelyik robot gyűjtött Sérülésjelzőt, annak a program elfogadási képessége csökkent. A robot minden sérülésjelzője után eggyel kevesebb kártyát ossz annak a játékosnak. Például: nyolc Programkártyát kap az a játékos, akinek 1 Sérülésjelzője van, hetet kap az a játékos, akinek 2 Sérülésjelzője van, és így tovább. (5 vagy több Sérülésjelzővel rendelkező robot esetén, nézzétek meg a "Zárt regiszterek részt a 10. oldalon.)

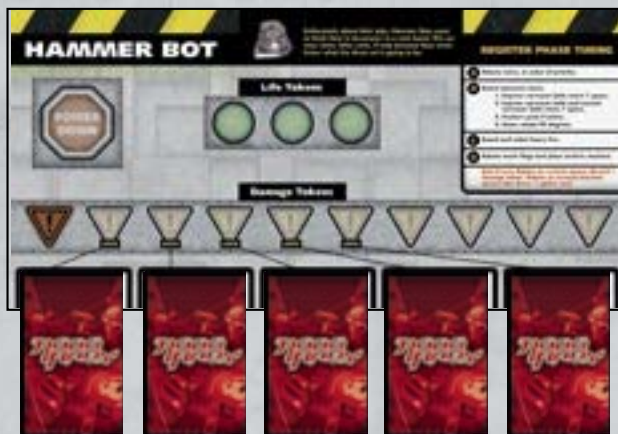
Ne nézzétek meg egy programkártyát sem addig, amíg minden játékos meg nem kapta a neki osztott lapokat!



2. Program regiszterek

Miután minden játékosnak ki lettek osztva az új programkártyák, megnézheted, hogy mi van a kezeden, és válaszd ki azt az öt kártyát, amit ebben a körben használni akarsz. Tedd ezeket a kártyákat a Programlapod regisztereire, képpel lefelé, balról jobbra tartva fogod majd őket egyesével futtatni. (A regiszterek 1-től 5-ig vannak számozva.) A megmaradt kártyáid dobd el.

Amikor befejezted a regisztereid programozását, jelentsd be, hogy kész vagy. Amint bejelentetted, hogy kész vagy, már nem nézheted meg a kártyáid újra, és nem cserélheted őket.



Visszaszámláló

Amikor már csak egy játékos maradt, aki nem mondta, hogy "Kész", akkor fordítsátok meg a 30 másodperces órát. Ennek a játékosnak még ennyi ideje maradt befejeznie a robotja programozását. (30 másodperc minden be nem fejezett robothoz, ha a játékos több robotot is vezényel.)

Ha a homok lefutott mielőtt a játékos befejezte volna, a még fel nem használt kártyáit tegye arccal lefelé az asztalra, és a játékos jobboldali szomszédja ezen kártyákból véletlenszerűen töltsse fel a még üres regisztereiket (anélkül, hogy megnéznék a kártyákat).

A megmaradt kártyákat dobjuk el.

Ha csak egy játékos programoz regisztereiket egy adott körben (mert a többi robot leállt vagy kiesett a játékból), akkor amint ki lettek osztva a játékosnak a kártyák, azonnal fordítsuk meg a homokórát. A játékosnak, amíg lefut a homok, addig kell elkészítenie a programját a regisztereiben.



3. Kikapcsolás bejelentése

A sérült robottal rendelkező játékos választhatja a kikapcsolást is. Az ebben a körben bejelentett kikapcsolás a következő körre fejt ki hatását. Jelezd a Power Down jelzőnek a Programlapra rakásával, hogy a következő körben kikapcsolva vagy!

Annak a körnek a kezdetén, amikor a robotod kikapcsolt lesz, az összes Sérülésjelződ eldobhatod. A robot nem tud fogadni és futtatni Programkártyákat, és nem mozog, amikor ki van kapcsolva, de a tábla elemei kifejtik rá a hatásuk. Például a robot, ami egy futószalagon lett kikapcsolva, még mozogni fog majd a szalag miatt, noha nem mozgott magától.

Más robotok meglökhetik a kikapcsolt robotot, és így az újabb sérüléseket szerezhethet (úgy mint lézerlövéstől), emiatt a kikapcsolt robot is kaphat új Sérülésjelzőket a kör során.



ELSŐBBSÉG A KIKAPCSOLÁSNÁL

Néha a döntésed, hogy kikapcsold-e függ attól, hogy a többi játékos kikapcsolja-e vagy sem a robotját. Ilyen esetekben az a játékos, aki a játékot a dokkolóállás 1-es dokkjában kezdte dönthet először, aztán órajárás szerint jönnek a többiek. A játékos vagy bejelenti a kikapcsolást vagy passzol.

Ha a következő körre kikapcsolást jelentesz be, de még a kör előtt megsemmisülsz, akkor választhatod azt is, hogy abban a körben visszatérsz a játékba akár kikapcsolva, akár bekapcsolva.

Minden körben a Programkártyák osztása előtt, azon játékosok, akiknek a robotja ki volt kapcsolva az előző körben, dönthetnek úgy, hogy kikapcsolva hagyják őket, ha akarják (például új Sérülésjelzők miatt). Minden kör kezdetén azok a robotok, amik kikapcsolva vannak, minden sérülésjelzőjüket eldobhatják.

4. Regiszterek végrehajtása

Hajtsd végre az öt regisztert sorban, balról jobbra. Mindegyiknél kövessétek a regiszter fázis sorrendjét:

- A. Programkártyák felfedése
- B. Robotok mozgása
- C. Táblaelemek mozgása
- D. Lézerek tüzelése
- E. Ellenőrzőpontok megérintése

A. Programkártyák felfedése

Mindenki egyszerre felfedi az adott regiszteren található programkártyáját.

B. Robotok mozgása

Mozgatás

Mozgásokat minden robot úgy, ahogy a Programkártyája mutatja. Egy "2-t Előre" („Move 2”) lappal a robot 2 mezőt előre megy, a „Hátra” („Back Up”) lappal a robot egy mezőt hátra lép, és így tovább.

Prioritás

A Programlapokon az elsőbbségszám mutatja meg a robotok elsőbbségét a regiszter fázisban,—azaz, hogy milyen gyors a mozgásuk. Amikor a robotok valószínűleg összeütköznek, használják az elsőbbségszámot annak meghatározására, hogy ki mozog előbb. Egy magasabb szám gyorsabb mozgást jelent, így a 200-as kártyával rendelkező robot előbb jön, mint amelyiknek 100-as lapja van.

Összeütközés más robotokkal

Amikor a robotok összeütköznek, az egyik meg fogja lökni a másikat. A robotok bárhova lökhetők a táblán (vagy akár kívülre is), még gödörbe vagy akár egy futószalagra is. A robotot nem lehet átlökni a falon, így a lökő robot mozgása egyszerűen leáll, ha a tolt robot belefut a falba. A robotok nekimehetnek a falnak anélkül, hogy bármilyen sérülést szenvednének, így ez miatt nem kapnak Sérülésjelzőket.



Példa:

Twonkynak 330-as elsőbbség számú kártyája van, míg Zoom Botnak egy 290-es elsőbbség számú. Twonky mozog először, meglökve Zoom Botot, ahogy alább mutatjuk.



TWONKY Kártyája



ZOOM BOT Kártyája



Kezdőpozíció



Twonky mozog, eltolja Zoom Botot.



Zoom Bot ezután mozog.



Végpozíció

C. A táblaelemek mozgása

A tábla elemeinek sorrendje

A tábla elemei a következő sorrendben mozognak:

1. Expressz futószalag mozog 1-et a nyilak irányába.
2. Expressz futószalag és a normál futószalag mozog 1-et a nyilak irányába.
3. Tolólap tol, ha aktív.
4. Fogaskerék 90°-t forgat a nyilak irányába.

Bármelyik regiszter fázisban egynél több táblaelem is lehet hatással egy robotra. A Gyári szint útmutatók a tábla-elemek teljes listáját tartalmazzák, és hogy azok mit tesznek.

Futószalag prioritás

Alapesetben minden a futószalagon levő robot egyszerre mozog; mivel ezek a mozgások nem a Programkártyáktól erednek, a kártyák prioritása nem számít. Néha azonban egynél több futószalag tart ugyanarra a mezőre, és a szalagok által mozgatott robotok van, hogy ugyanabban az időben érnek oda. A futószalag által mozgatott robot soha nem lökhet meg másik robotot, így ilyen esetekben mindkét robot marad a futószalagon.

Hasonlóan, ha egy robot már azon a mezőn van, ahova egy másik robotot mozgatna egy futószalag, a szalagon levő robot ott marad.

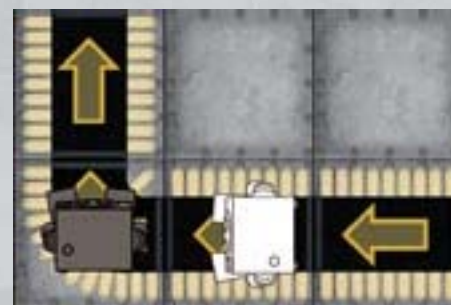
Ha nem világos mit kéne csinálnotok, akkor ne mozgassátok egyik robotot sem.



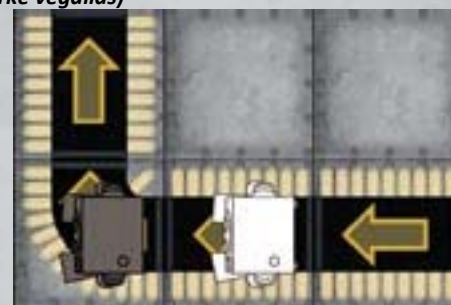
A futószalag nem tudja mozgatni a robotokat ebben a helyzetben.

Forduló futószalag

Néhány futószalagmezőn görbe nyíl van, jelezve a forduló részt. Az a robot, amit egy másik futószalag vitt a forduló futószalagmezőre, az fordul 90°-t. továbbá előre mozog a szalag normális mozgásával. Ez akkor is igaz, ha egy expressz futószalagról érkezik egy normál futószalagra.



Ez a robot be fog fordulni, amikor a futószalag ráviszi a forgató futószalagmezőre. (Fehér: kezdő, szürke végállás)



Ez a robot nem fog befordulni, mert a forgató futószalagra egy Programkártya miatt lépett, nem egy másik futószalag miatt. Ehelyett a forgató futószalag 1 mezőt előre viszi a nyíl irányában. (Fehér: lépés előtt, szürke: programkártya lépés után)

Ez a forgatás csak akkor történik meg, ha a robot egy másik futószalagról kerül a forgatómezőre, akkor nem, ha a robot magától lép oda, vagy ha ez egy lökés eredménye. Ezekben az esetekben a szalag nem forgatja be a robotot, egyszerűen csak normális módon mozgatja a robotot, amikor az elem mozog.

D. Lézerek tüzelése

Tábla lézerek

Az a robot, ami egy regiszter fázis végén olyan mezőn áll, amin keresztül megy lézersugár, az kap egy-egy Sérülésjelzőt minden azon a mezőn átmenő lézersugár miatt. A lézer nem megy át a roboton, így ha több robot is áll ugyanazon sugár útjában, akkor csak a forráshoz legközelebb eső robot sérül.

Robotok átmehetnek a lézereken anélkül, hogy megsérülnének. Csak azok a robotok kapnak Sérülésjelzőt, amelyek a táblaelemek mozgása után is még a lézerek útjában állnak.

Lásd "Sérülés & Megsemmisülés" 9-10. oldalon, a sérülés hatásainak leírásánál.

Robot lézerek

Valamint a táblán látható lézereken kívül, minden robotnak van egy előre tüzelő főlézere. Bármelyik robot, amelyik egy másik robot látóvonalába marad a pályaelemek mozgatása után, megsebződik a másik robot főlézerétől, és kap 1 Sérülésjelzőt. Ahhoz hogy egy robot látóvonalába kerüljön valaki, a robot előtt kell lennie úgy, hogy ne legyen köztük akadály (mint fal vagy egy másik robot). A robotok lézertüze keresztülmegegy a táblán, amíg el nem talál valamit, így nem számít, hogy milyen messze vannak egymástól a robotok.

E. Zászlók és javítóhelyek megérintése

Bármelyik robot, amelyik túlélte a csonkításokat eddig a pontig és egy zászlónál van, az, megérinti azt a zászlót. A következő körtől kezdve mehet a sorban következő zászlóhoz. (Használhattok tollat és papírt annak feljegyzésére, hogy melyik robot mely zászlókat érintette már meg.)

Amelyik robot egy zászlónál vagy javítóhelynél van, frissíti a tárolóhelyét, a Tárolójelzőjének arra a mezőre tételével. Ha a robot megsemmisül, mielőtt elérne egy másik tárolóhelyre, akkor itt léphet be újra a versenybe.

Ezzel befejeződött egy regiszter fázis. Ismételjétek meg ezen folyamatot minden regiszterre (balról jobbra).



Csak a bal oldali robot kap sérülésjelzőt, mert ő van közelebb a lézer forráshoz.

OPCIÓKÁRTYA PRIORITÁS

Amikor eldöntjük hogy és mikor használjuk az opciókártyát, néha számít, hogy ki hozza meg először a döntését.

Ebben az esetben az a játékos, aki a játékot a dokkolóállás 1-es dokkjában kezdte, dönthet először, aztán órajárás szerint jönnek a többiek. Minden játékos kap egy lehetőséget, hogy közölje hogyan, ha akar használni Opciókártyát.

5. Takarítás

Ideje

Miután vége az utolsó regiszter fázisnak is a körben (5. regiszter), itt az ideje eltakarítani ezen kör szemetét, és előkészíteni a következőt.

Javítások & Fejlesztések

Azok a robotok, amik egy sima csavarkulcsos mezőn állnak, eldobnak egy Sérülésjelzőt.

Azok a robotok, amik egy keresztezett csavarkulcs és kalapács mezőn vannak, 1 Sérülésjelzőt eldobnak, **ÉS** húznak egy Opciókártyát. Amikor egy opciókártyát húzunk, akkor hangosan fel kell olvasni a többi játékosnak, majd magunk elé tenni képpel felfelé. (Lásd még az "Opciók használata a Sérülések megelőzésére" a 10. oldalon.)

Regiszterek törlése

Dobjátok el az összes programkártyát a nem zárolt regiszterekről. (Lásd "Zárolt regiszterek" a 10. oldalon.)

TÖBB TÁROLÓJELZŐ UGYANAZON MEZŐN

Ha kettő vagy több robot lépne vissza a játékba ugyanazon a mezőn, akkor a táblára a megsemmisülésük sorrendjébe kerülnek vissza.

Az elsőnek megsemmisült robot kerül a tároló mezőre, arccal olyan irányban, ahogy a játékosa szeretné.

Az a játékos, akinek a robotja ezután semmisült meg, választ egy szomszédos, üres mezőt (átlósan VAGY merőlegesen), és a robotot arra a mezőre teszi. A robot arccal bármerre nézhet, amit a játékos választ, kivéve, ha abban az irányban 3 mezőnyire, vagy közelebb van egy másik robot.

Ne vegyék figyelembe a táblaelemeket, kivéve a csapdát, amikor leteszitek a robotot egy szomszédos mezőre. Nem kezdheti a kört a robototok egy csapdában. Szenvednek eleget így is.

Előkészület a következő körre

Azok a játékosok, akiknek a robotja ebben a körben kikapcsolva volt, bejelenthetik, hogy a robotjuk a következő körben is kikapcsolva marad.

Minden robot, ami megsemmisült ebben a körben visszatérhet a játékba azon a mezőn, ahol a Tárolásjelzője található. A játékos dönti el, hogy a robot merre felé legyen arccal.

A robot a versenybe való visszatéréskor kap 2 Sérülésjelzőt (pluszban a fölött, amit a kikapcsolt állapotban szerzett). A játékos dönthet úgy, hogy a versenybe való visszatérést kikapcsolt állapotban kezdi a következő körben (hogy eldobhassa a Sérülésjelzőit).

Amint végeztetek a takarítással, kezdődik a következő kör.

SÉRÜLÉS & MEGSEMMISÜLÉS

A robot „gondolkodási” képességére hatással van, ha sérülést szerez, például lézer éri, meglövik vagy csapdába taszítják. A sérült robot eggyel kevesebb programkártyát kap minden megszerzett sérülésjelző miatt. Amikor a robot összegyűjt 5 sérülésjelzőt, az irányítása igazán érdekes fordulatot vesz. . .

Sérülésjelző

Hatás

0.....	Kilenc Programkártyát osztunk
1.....	Nyolc Programkártyát osztunk
2.....	Hét Programkártyát osztunk
3.....	Hat Programkártyát osztunk
4.....	Öt Programkártyát osztunk
5.....	Négy Programkártyát osztunk, zárolódik az 5-ös regiszter
6.....	Három Programkártyát osztunk, zárolódik az 5-ös és 4-es regiszter
7.....	Két Programkártyát osztunk, zárolódik a 3-as, 4-es és 5-ös regiszter
8.....	Egy Programkártyát osztunk, zárolódik a 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös regiszter
9.....	Nem osztunk Programkártyát, zárolódik az összes regiszter
10.....	Megsemmisülés!

Zárolt regiszterek

Ha egy robotnak 5 vagy több Sérülésjelzője van, a regiszterei el kezdenek zárolódni, az 5-ös regisztertől az 1-es regiszter felé (fordított sorrendben). Jelöld a zárolt regisztered a Programlapodon a regiszter fölé tett sérülésjelzővel.

Ha egy regiszter zárolt, akkor a Programkártya addig marad rajta, amíg sérült, zárolt regisztert meg nem javítják. Amikor ez megtörténik, akkor a Programkártyát és a Sérülésjelzőt is dobjuk. A regisztereket fordított sorrendben kell feloldani, az alacsonyabbtól (1-es regiszter) a magasabb felé (5-ös regiszter). Ha egy robotnak minden regisztere zárolva van, akkor is tud mozogni az előző körből ott maradt Programkártyákat egyszerűen újra futtatja.

KIKAPCSOLÁS ALATT ZÁROLÓDÓ REGISZTEREK

Miután a robot a kikapcsolás alatt is szenvedhet sérülést, néha összegyűjthetnek annyi Sérülésjelzőt, ami már zárolná egy regiszterük, mielőtt újra játékba lépnek. Azon regisztert, ami akkor zárolódik, amikor a robot kikapcsolva van, azt azonnal véletlenszerűen programozni kell: A pakli tetejéről kell húzni kártyát, és rátenni az adott regiszterre, képpel felfelé.

Opciólapok használata Sérülés megelőzésre

Ha akarsz, és a robotodnak van Opciókártyája, akkor eldobhatod azt, hogy kivédj egy Sérülésjelző szerzést. (Az Opció kapja a sérülést a robot helyett.) Ezt annyiszor teheted meg, amennyi Opciókártyád van, de ezt azonnal meg kell tenned, amikor a Sérülésjelzőt kapnád. A dobott lapokat arccal felfele az Opciópakli mellett gyűjtsétek egy halomba.

Megsemmisülés

Egy robot akkor semmisül meg:

- Ha megszerzi a tizedik sérülésjelzőt.
VAGY
- Ha belemegy vagy belelökik egy csapdába.
VAGY
- Ha túlmeleg, vagy túllökik a tábla szélén.

A megsemmisült robotnak azonnal el **kell** dobnia egy **Opciókártyáját**, amit a játékos választ ki, és a játékosnak el kell dobnia **egy Életjelzőt**. Amikor a játékos a robot utolsó Életjelzőjét is eldobja, akkor a robot végleg kiesik a játékból. Egyébként a robot visszalép a játékba a Takarítás fázisban, azon a mezőn, ahol a Tárolásjelzője van.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A győztes az a játékos, aki először érinti meg sorban az összes zászlót. A játék azonnal véget érhet, amint megvan a győztes, de folytatható is a befutók meghatározásáig.

Fordította: Dunda

A fordításnál nyújtott segítségért köszönet PaYanak.

A fordító megjegyzései, pontosításai a BGG fóruma, és az ott talált FAQ alapján.

1. A szabály írja, de kihangsúlyozandó:

- A. Zászló érintése bármely regiszter fázisban megtörténhet, és érvényes, ha ezen fázis végén is még ott tartozkodik a robot. (Nem lökték le onnan, nem halt meg stb.)
- B. Viszont opciókártyát csak akkor lehet szerezni és javítás is ekkor történik-, ha az 5. regiszter fázis végén áll a robot a megfelelő helyen.

2. Opciókártyák

A szabály nem hangsúlyozza, és nem írja le direkt, ezért fontos megemlíteni:

- A. Bármennyi opciókártyája lehet egy játékosnak.
- B. Többet is tud egyszerre használni, sőt van amit kötelező is használnia. (pl. hátrafelé tüzelő lézer)

3. Fegyver-opciókártyáknak 3 csoportja van

- A. A főlézert helyettesítő kártyák:—ezen helyettesítők, (pl Kódoló), használata opcionális, amikor a főlézer lő, akkor a játékos szándéka szerint használhatja ezek közül valamelyiket, de csak egyiket.
- B. A főlézert módosító kártyák, (pl. a duplacsővű lézer), automatikusan használódnak a főlézer helyett, nem lehet csak a főlézert használni, kötelező módosítottat. Ugyanakkor ezek hatása nem hat a helyettesítő kártyákra, azaz a duplacsővű lézer esetén, ha inkább a Kódolót használjuk, akkor nem lehet kétszer használni, csak egyszer.
- C. Új fegyverek, például a hátrafelé tüzelő lézer: önállóan működik, független a főlézertől, de szintén kötelező lőni vele.

A FAQ-ból (Gyakran feltett kérdések)

Kérdés: Mi a teendő olyankor, ha a halálból visszajövő robot Tárolóhelye foglalt, és egyik szomszédos mező sem használható (mert csapda van ott, mert táblán kívül esik, mert foglalt, vagy mert 3 mezőn belül ellenfél van)?

Válasz: Növelni kell a keresési távolságot a tároló mezőt körülvevő mezőkön, addig míg nem lesz olyan, ami megfelel.

Kérdés: Lehet-e szerezni dupla gyógyulást/opciókártyát a Mechanikus kar segítségével, ha a robot javítómezőn áll, és annak a mezőnek a szomszédja is javítómező?

Válasz: Igen

Kérdés: Ha egy robot neki lök egy másik robotnak az Öklelő szerkezetes robotot, akkor ez a másik robot szenved-e sérülést?

Válasz: Nem.

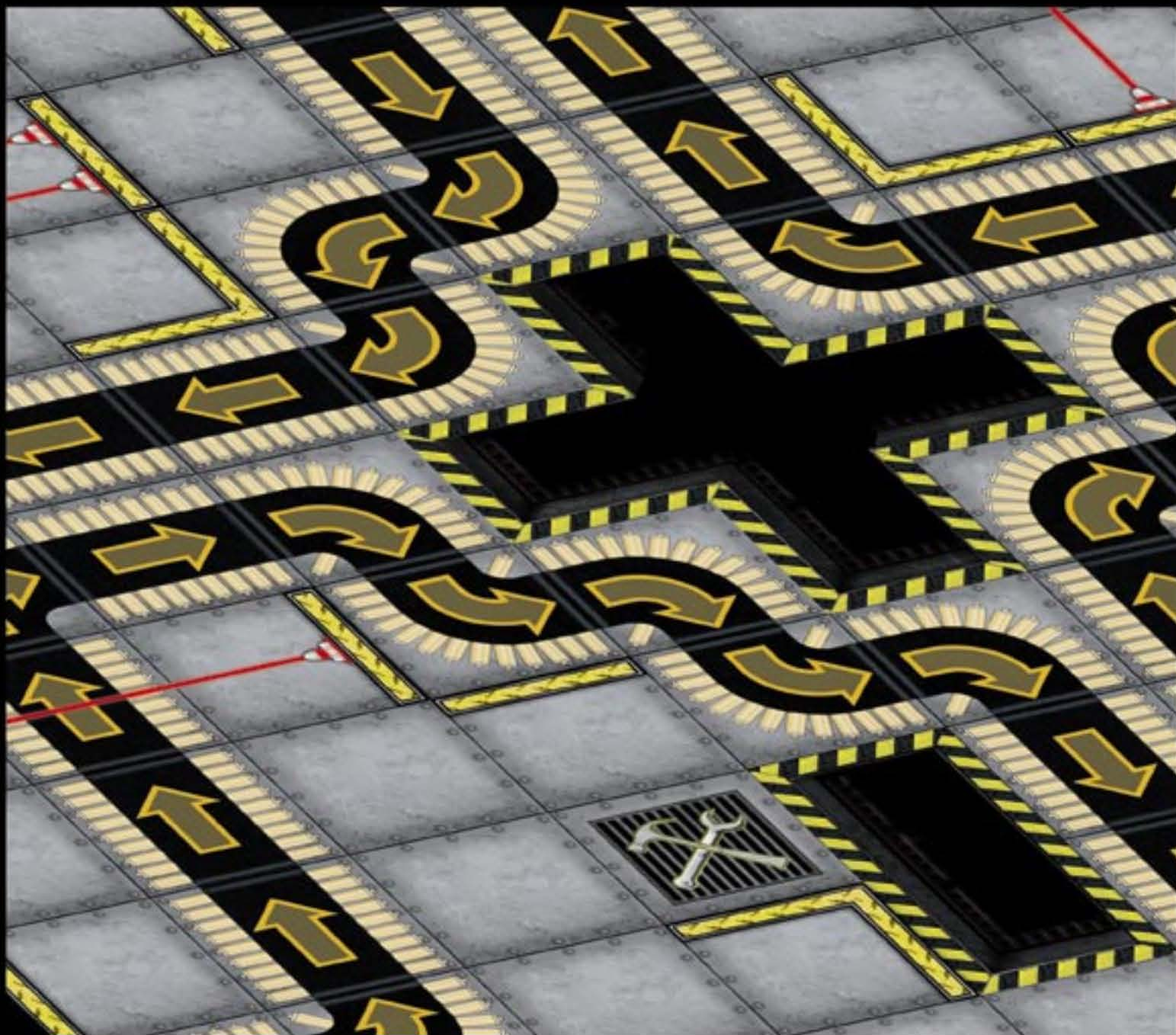
Kérdés: A Mini Tarack és/vagy a Tolósugár el tudja-e tolni a célzott robotot, ha amögött is áll egy robot?

Válasz: Igen, el tudja, nem úgy működik, mint a futószalag, ami nem tudja rá/eltolni.

Kérdés: Ha 2 vagy több robot is fegyver miatt mozdul el, és ugyanarra a mezőre érkeznének, akkor melyik ér oda előbb? Vagy egyik sem mozog?

Válasz: Ilyenkor egyik sem mozog.

PÁLYA LEÍRÁS



PÁLYALEÍRÁSOK ÉRTELMEZÉSE

Hogy segítséget kapj a versenyzéshez, mi több mint 30 pályát tettünk ide kipróbálásra. **Kezdő Pályák** azok, amik csak a játék megtanulásához, vagy a barátaidnak való megtanításhoz jók. A **Szakértő Pályák** azok bonyolultabbak, és sokat különleges szabályok is jellemeznek. Van még egy **Csapat Pályák** rész is, hogy a dolgokat még inkább összekeverje. Minden pályához tartozik egy leírás, ami a következő információkat tartalmazza:

Szakértő Pálya: Gyári selejtek

Játékos szám: 5–8

Hossza: Rövid

Tábla: Chop Shop

Speciális szabály: Minden robot a játékot 2 Sérülésjelzővel kezdi, és nincs kikapcsolási képességük.

Játékos szám: Mennyi játékosnak lett készítve a pálya. Kevesebb játékoskal általában könnyebb (és rövidebb) a játék, míg játékosok hozzáadása növeli a komplexitást és a játék idejét.

Hossza: Átlagos játékidő közepesen tapasztalt játékosok esetén. (Kezdőknél ennél hosszabbnak várható.) Nagyjából egy rövid játék körülbelül 1 óra, egy közepes játék 1-2 óra hosszú, és egy hosszú játék több mint 2 óra lesz.

Tábla: Melyik Gyári szint táblákra van szükséged a játékhoz. A legtöbb pálya csak 1 vagy 2 táblát használ, de néhány, a végzet pályája 4 táblát is használ!

Speciális Szabály: Olyan szabályok, amik hozzáadódnak, vagy felülírják az alapszabályt. Abban az esetben, ha ezek a szabályok összeütközésbe kerülnének az alapszabállyal, akkor azon a pályán a speciális szabályt kell használni.

PÁLYA ÁTTEKINTÉS

A pályaleírásokat nagyjából nehézségi sorrendben mutatjuk be minden kategórián belül, így kezdheted az első oldalon, vezethet az utad a többien át, ha úgy akarsz. (Például a Kockázatos Csere és a Sakk-matt a legkönnyebb kezdő pályák, míg a Halál csapda és a Zarándoklat a legnehezebbek.) Ha valamit keresel, akkor itt egy áttekintés, ami ezeket tartalmazza.

KEZDŐ PÁLYÁK				SZAKÉRTŐ PÁLYÁK			
HOSSZ	JÁTEKOSOK	NEHÉZSÉG	PÁLYA	HOSSZ	JÁTEKOSOK	SZABÁLY	PÁLYA
Rövid	2–8	Könnyű	Szédítő rohanás, 14. oldal	Rövid	2–4		Trezor támadás, 18. oldal
Rövid	2–4	Nehéz	Halál csapda, 17. oldal	Rövid	2–8	•	Gömbvillám, 24. oldal
Rövid	5–8	Könnyű	Sakk-matt, 13. oldal	Rövid	2–8	•	Zászló sütés, 26. oldal
Közepes	2–8	Könnyű	Kockázatos csere, 13. oldal	Rövid	5–8		A sziget királya, 21. oldal
Közepes	2–8	Közepes	Sziget ugrás, 14. oldal	Rövid	5–8	•	Gyári selejtek, 23. oldal
Közepes	2–4	Közepes	Vérfürdő sakk, 16. oldal	Közepes	2–4		Elvesztett irány, 19. oldal
Közepes	2–4	Közepes	Robotbontó kihívás, 15. old.	Közepes	2–4		Robot ragu, 19. oldal
Közepes	5–8	Közepes	Forgósél, 15. oldal	Közepes	2–4		Nem szívesen, 20. oldal
Hosszú	2–8	Nehéz	Zarándoklat, 17. oldal	Közepes	2–4	•	Feltartás, 26. oldal
Hosszú	5–8	Nehéz	A világ körül, 16. oldal	Közepes	2–8	•	Mozgó célok, 22. oldal
CSAPAT PÁLYÁK				Közepes	2–8	•	Opciók világa, 23. oldal
HOSSZ	JÁTEKOSOK	SZABÁLY	PÁLYA	Közepes	2–8	•	Szoros gallér, 24. oldal
Közepes	4, 6, 8	•	Tandemmészárlás, 29. oldal	Közepes	5–8		Forgósél túra, 18. oldal
Közepes	4, 6, 8	•	A zászló megszerzése, 31. oldal	Közepes	5–8	•	Láss neki a gyilkolásnak, 22. oldal
Közepes	4, 6, 8	•	Csiki-csuki, 32. oldal	Közepes	5–8	•	Szuper robot napja, 25. oldal
Közepes	4, 6, 8	•	Háborús zóna, 32. oldal	Hosszú	2–4	•	Trükkös, 21. oldal
Hosszú	4, 6, 8	•	Mindenki egyért, egy mindenkiért? 30. oldal	Hosszú	5–8	✚	Legfurcsább tenger, 20. oldal
				Hosszú	5–8	✚	Órjögő gyár, 27. oldal
				Hosszú	5–8		Maraton örület, 28. oldal
				✚ Extra táblákat igényel			

KEZDŐ PÁLYÁK

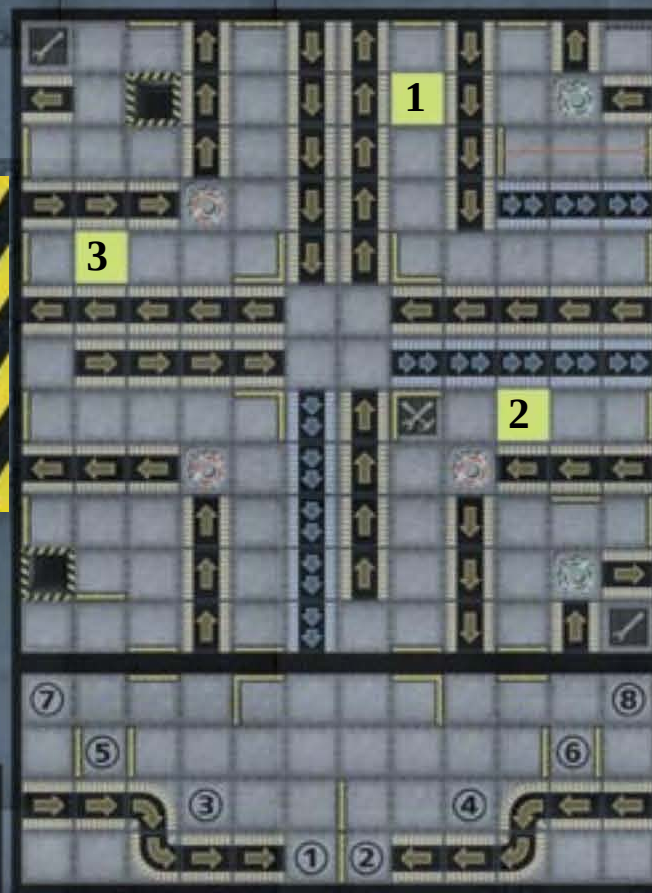
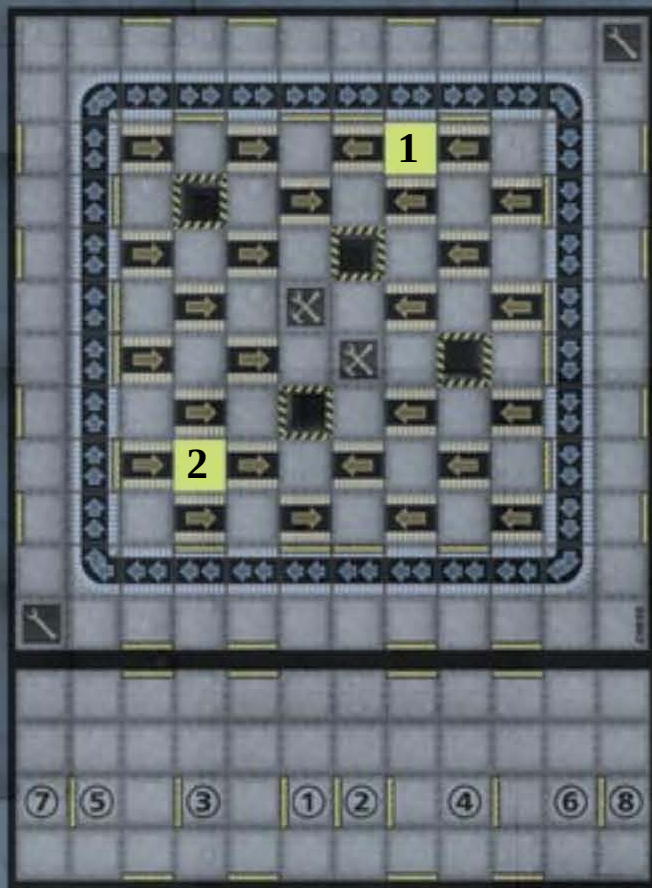
Kockázatos csere

Egy könnyű pálya kezdésnek, de ne ess le az éleknél!

Játékos szám: 2–8

Hossz: Közepes

Tábla: Exchange



Sakk-matt

A másik könnyű pálya –csak lökd bele a többi robotot a gödörbe.

Sakk-matt!

Játékos szám: 5–8

Hossz: Rövid

Tábla: Chess

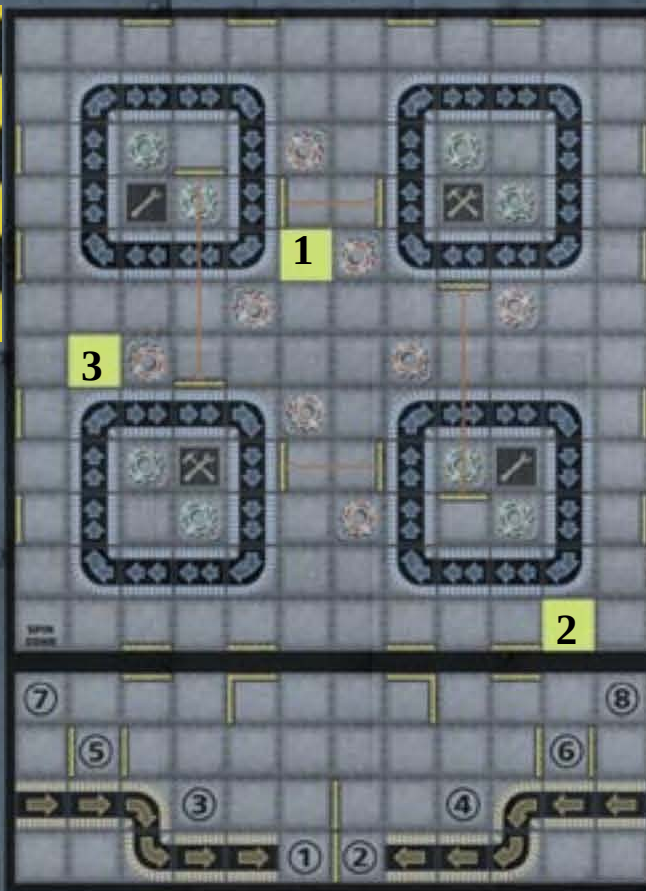
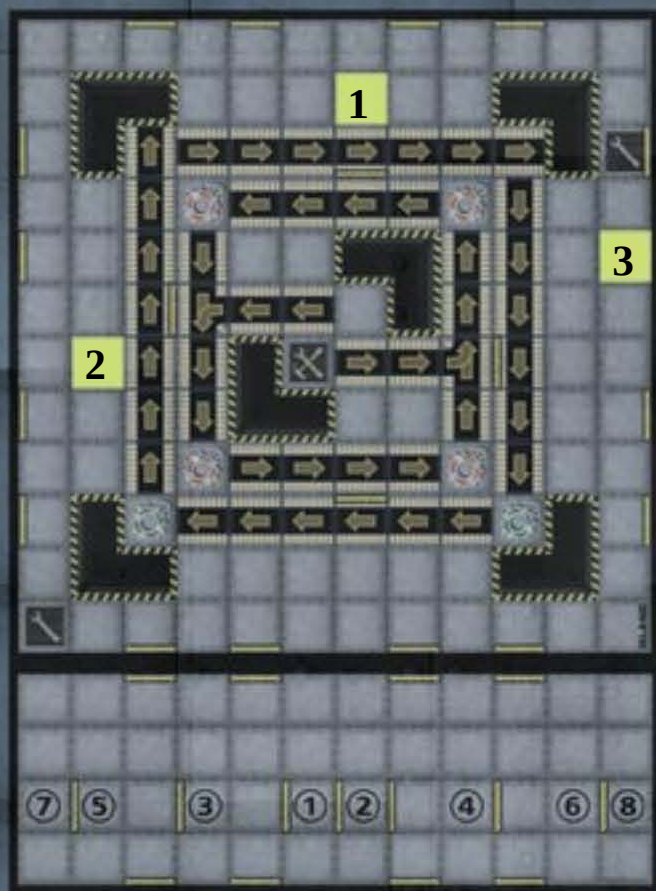
Szédítő Rohanás

Hoppá, az a zászló ott van?
Ne aggódj – ez még egy
könnyű pálya.

Játékos szám: 2-8

Hossz: Rövid

Tábla: Spin Zone



Sziget ugrás

Át a szigeten vagy körbe?

Játékos szám: 2-8 Hossz:

Közepes

Tábla: Island

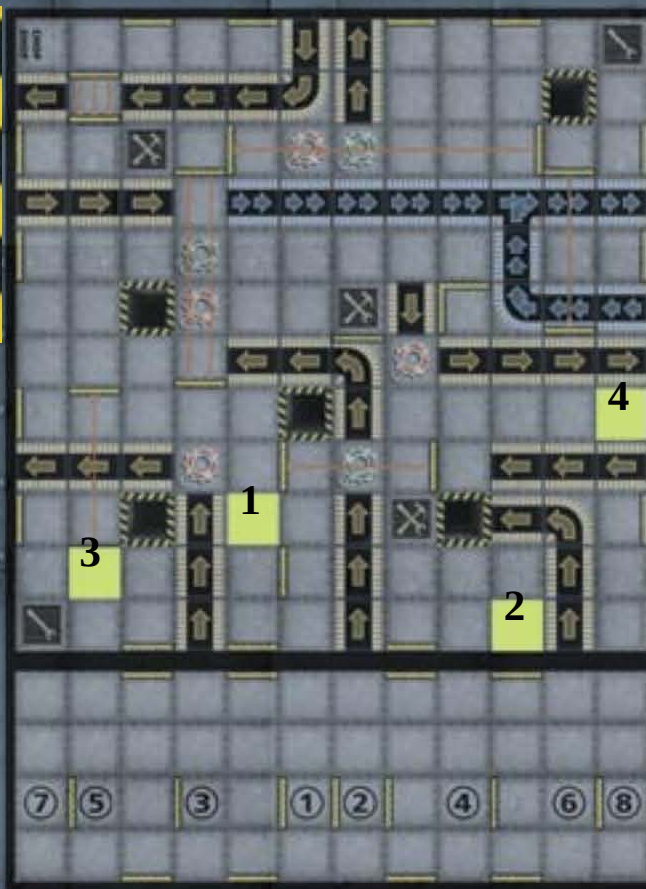
Robotbontó Kihívás

Nagy kockázat, nagy jutalom.
Játékos szám: 2-4
Hossz: Közepes
Tábla: Chop Shop

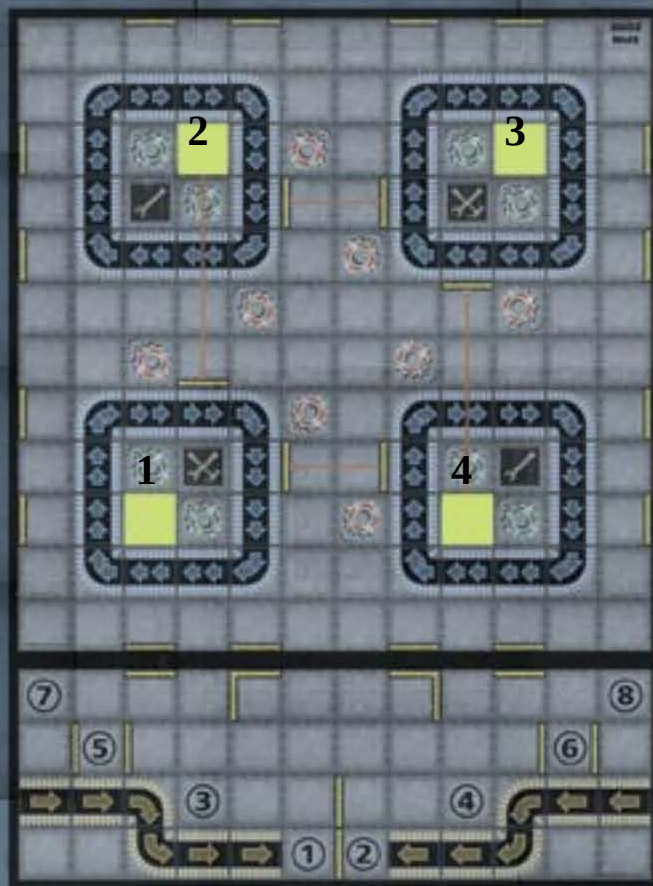
Játékos szám: 2-4

Tábla: Chop Shop

Tábla: Chop Shop



KEZDŐ PÁLYÁK



Forgószél

Forogj egyet, át a Forgás Zónán.
Játékos szám: 5-8
Hossz: Közepes
Tábla: Spin Zone

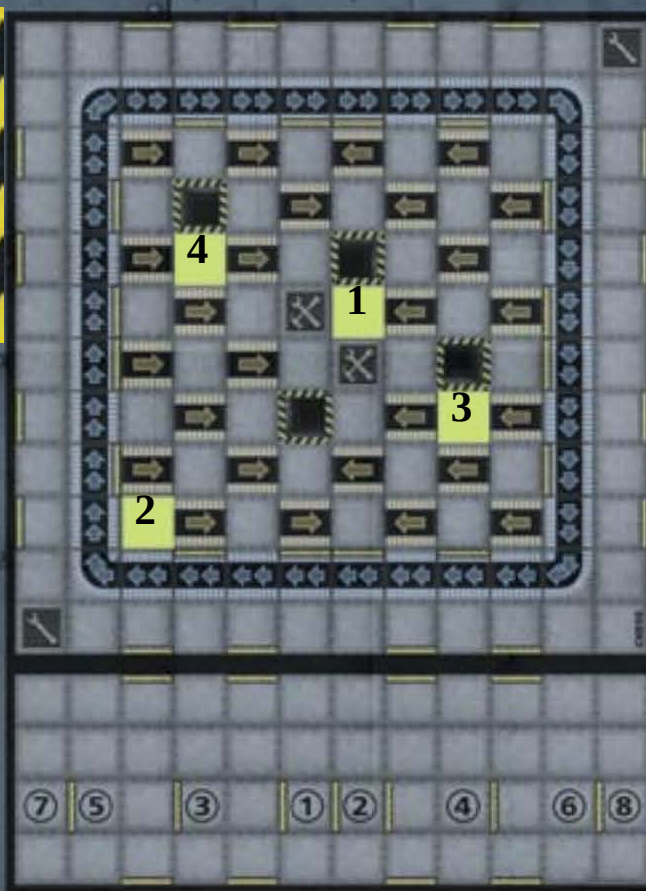
Játékos szám: 5-8

Tábla: Spin Zone

Tábla: Spin Zone

Vérfürdő sakk

Ne ejts foglyokat!
Játékos szám: 2-4
Hossz: Közepes
Tábla: Chess



A világ körül

Ez az ahol a menet igazán kemény lesz.
Játékos szám: 5-8
Hossz: Hosszú
Táblák: Island, Spin Zone

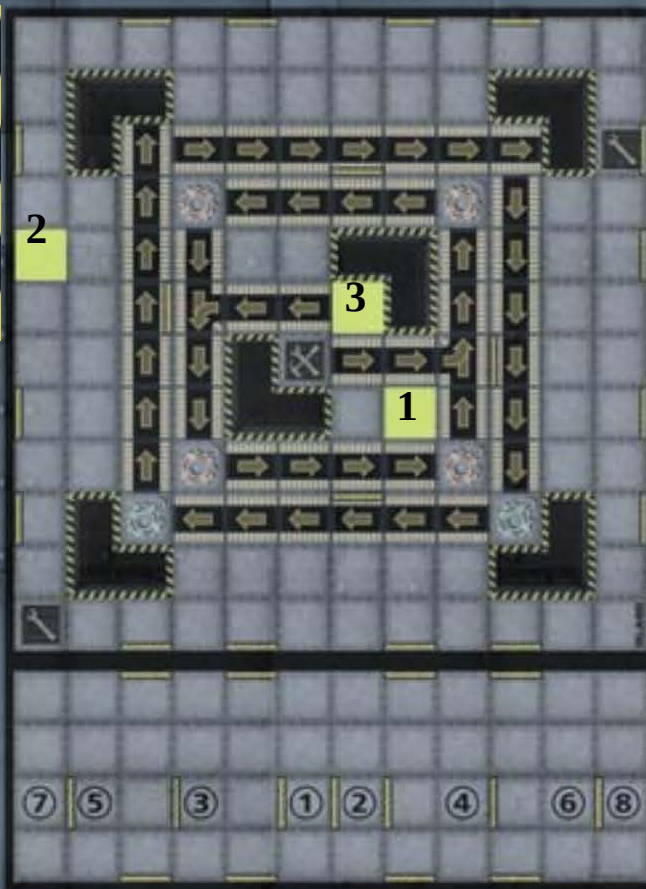


Halálcsapda

Ahol lenned kell, az nem szükségszerűen az, ahol akarsz lenni.

Játékos szám: 2-4

Hossz: Rövid Tábla:
Island



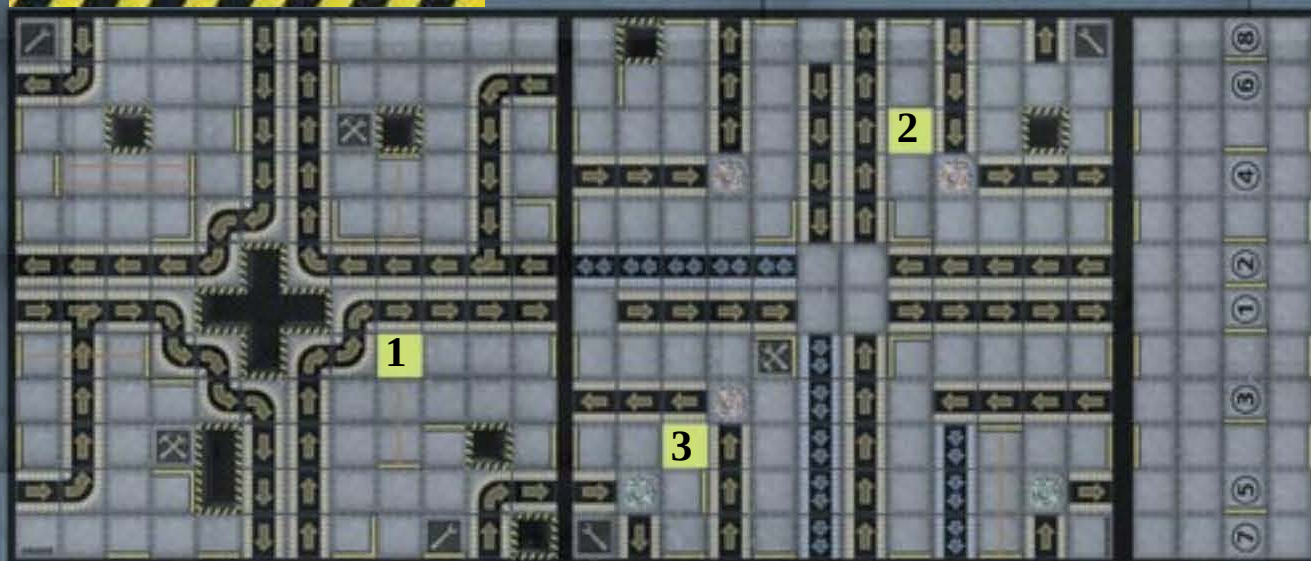
Zarándoklat

Egy vad utazás.

Játékos szám: 2-8

Hossz: Hosszú

Tábla: Cross, Exchange



SZAKÉRTŐ PÁLYÁK

Trezor támadás

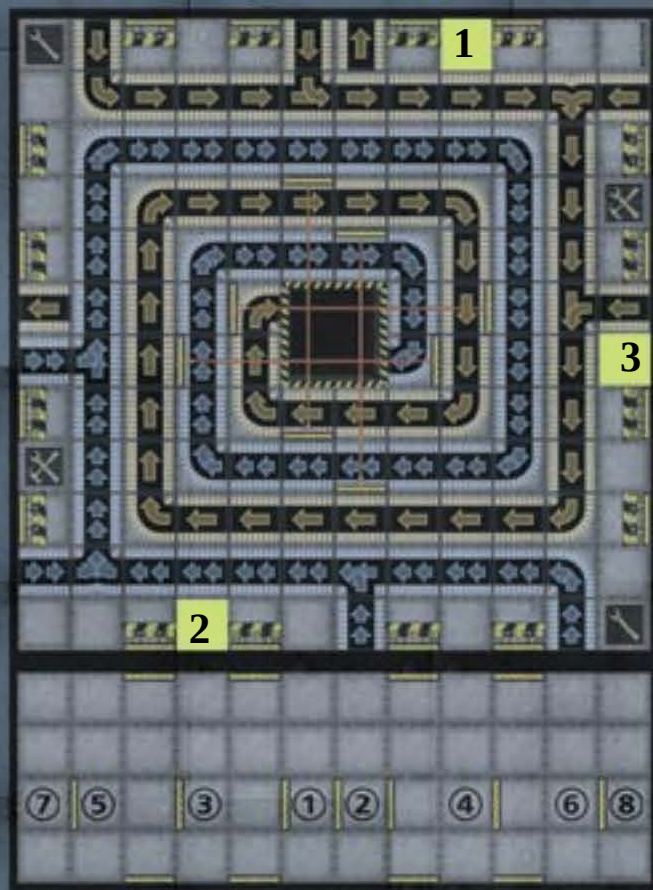
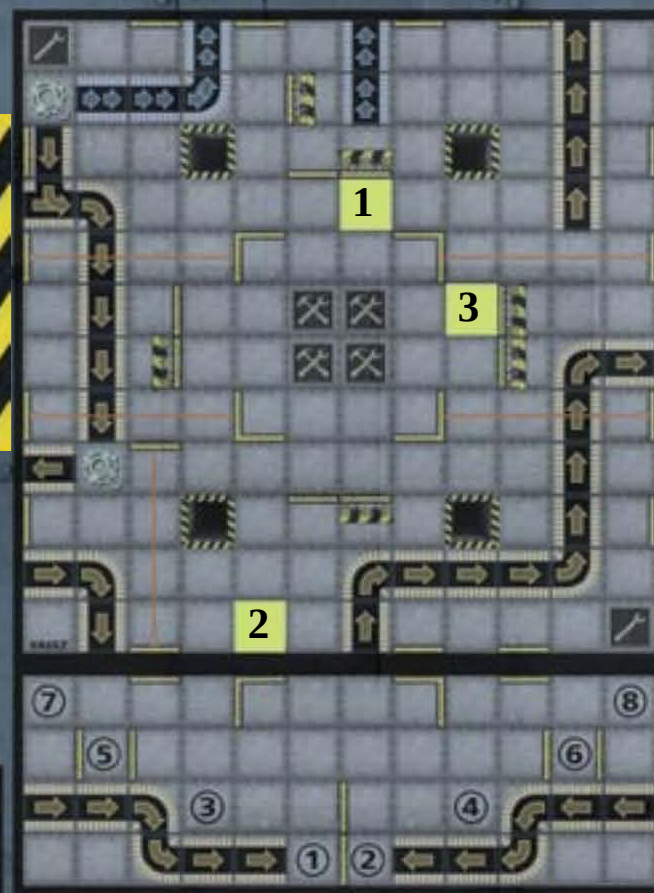
Kívül-belül védett trezor.

Játékos szám: 2-4

Hossz: Rövid

Tábla: Vault

Speciális szabály: Nincs



Forgószeél Túra

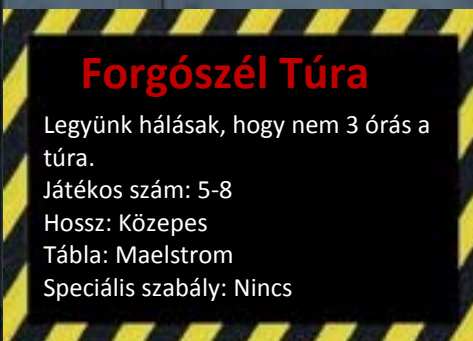
Legyünk hálások, hogy nem 3 óra a túra.

Játékos szám: 5-8

Hossz: Közepes

Tábla: Maelstrom

Speciális szabály: Nincs



Elvesztett irány

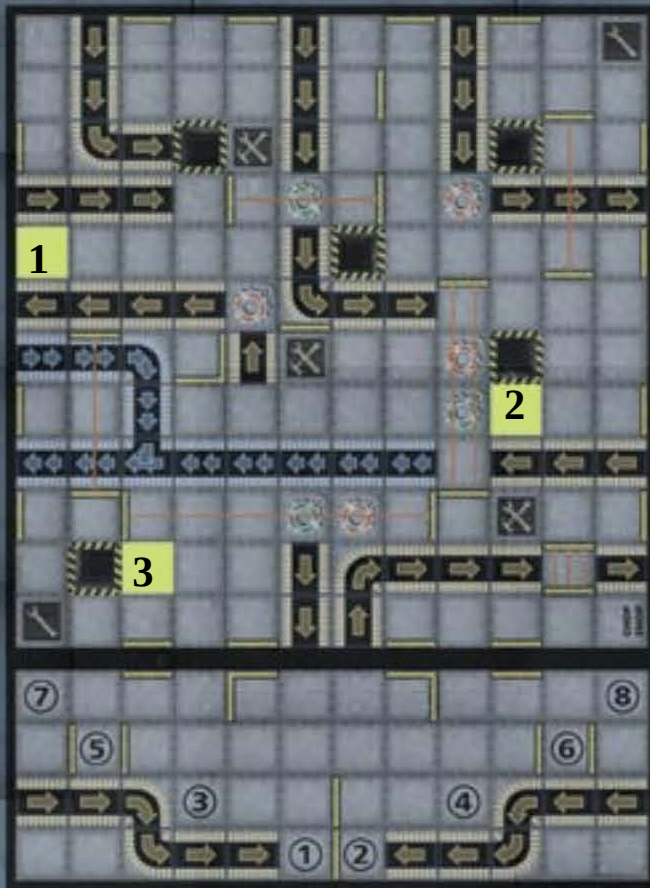
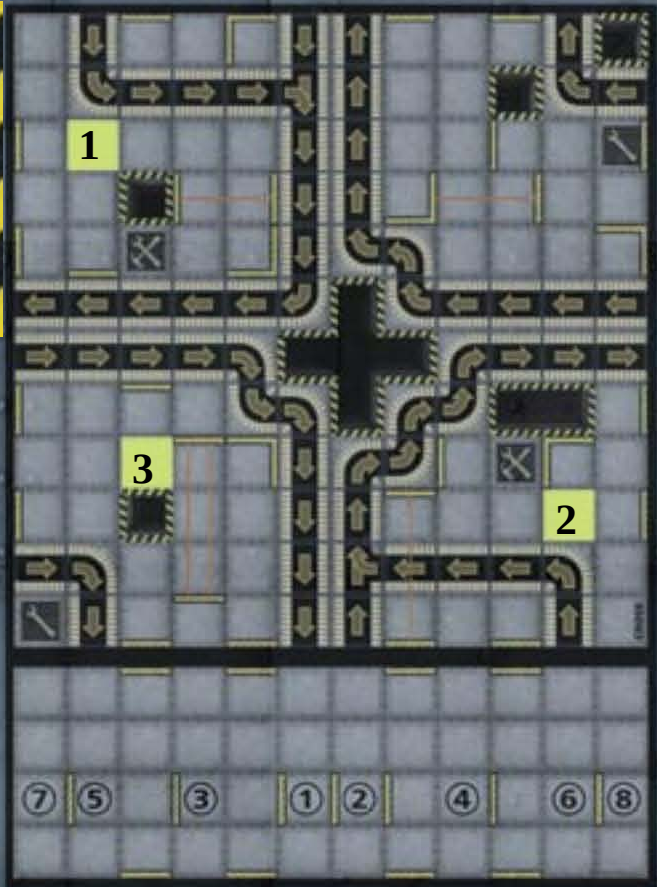
Próbáld megtartani az irányod a forgó futószalagokon.

Játékos szám: 2-4

Hossz: Közepes

Tábla: Cross

Speciális szabály: Nincs



Robot ragu

Próbáld ne te lenni a fő fogás a Robotbontóban.

Játékos szám: 2-4

Hossz: Közepes

Tábla: Chop Shop

Speciális szabály: Nincs

Legfurcsább tenger

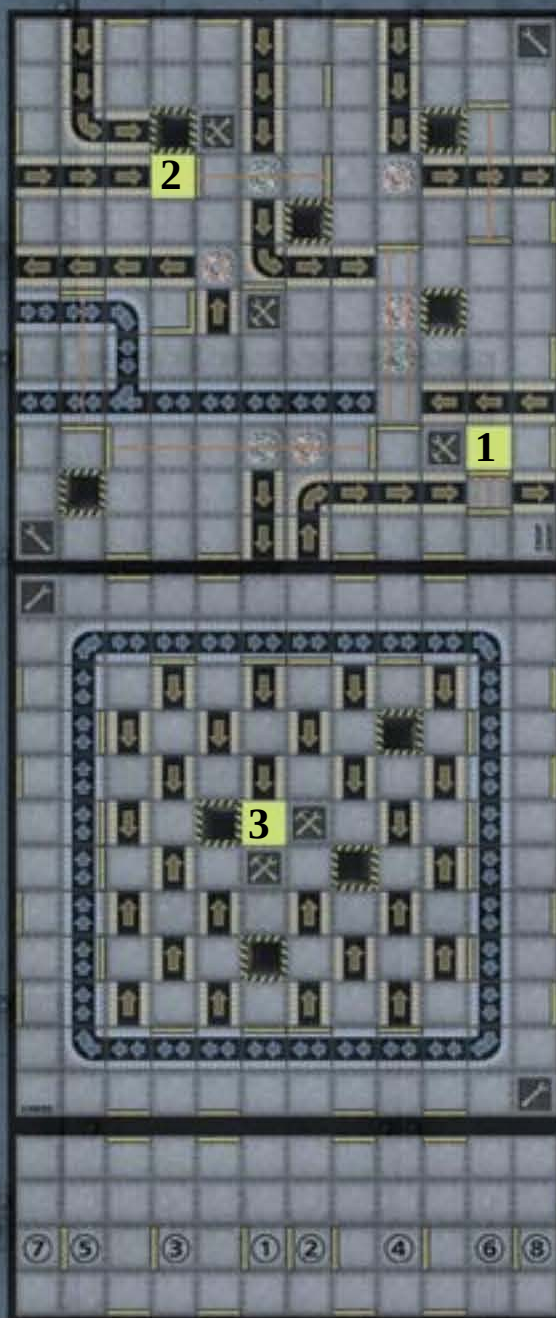
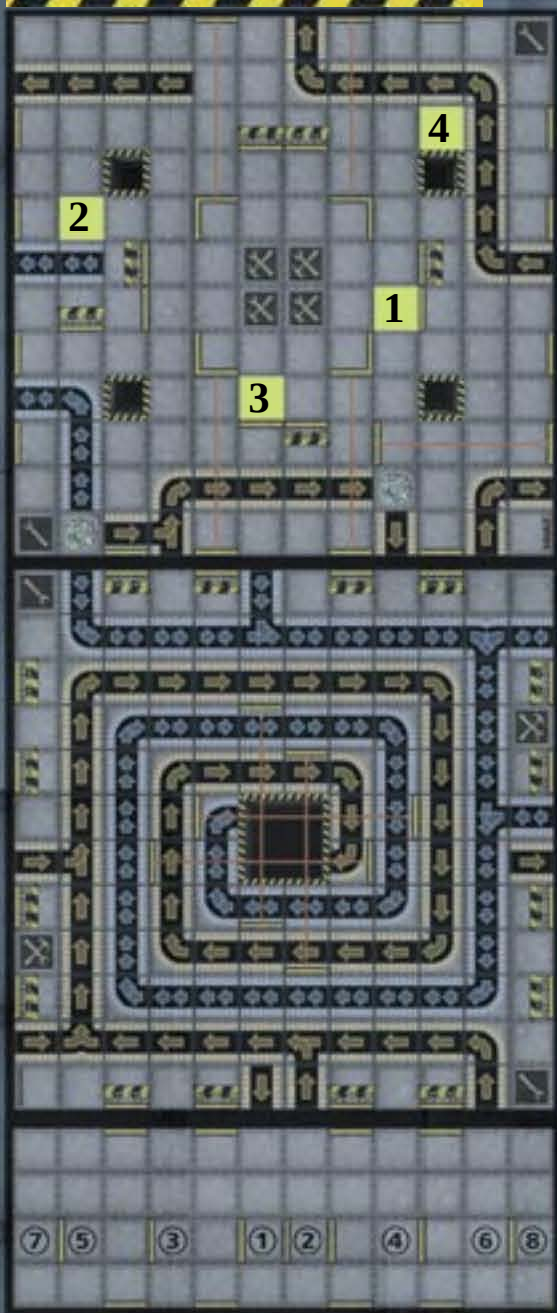
Harcolj meg Maelstrommal a jutalmadért

Játékos szám: 5-8

Hossz: Hosszú

Tábla: Maelstrom, Vault

Speciális szabály: Nincs



Nem szívesen

A futószalagokkal vagy vagy ellenük?

Játékos szám: 2-4

Hossz: Közepes

Tábla: Chess, Chop Shop

Speciális szabály: Nincs

A Sziget királya

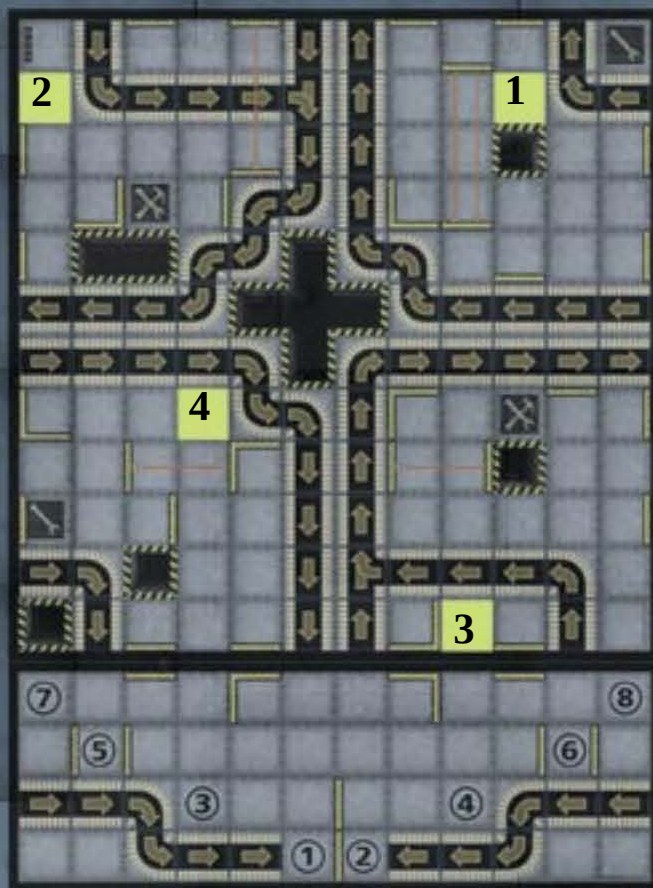
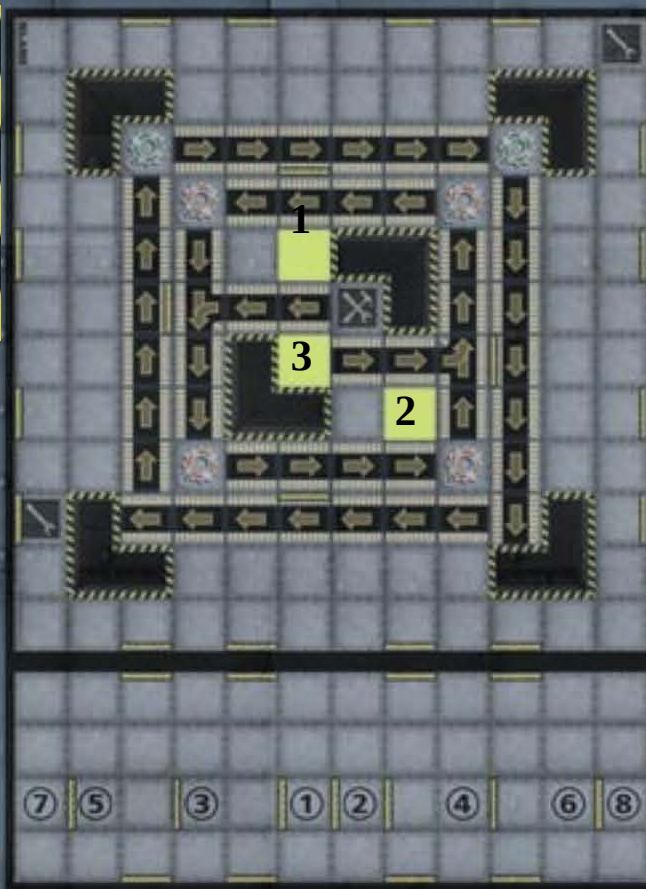
Kit fognak a sziget királyává koronázni?

Játékos szám: 5-8

Hossz: Rövid

Tábla: Island

Speciális szabály: Nincs



Trükkös

Trükkös zászlók, trükkös tábla.

Játékos szám: 2-4

Hossz: Hosszú

Tábla: Cross

Speciális szabályok: A játék kezdetén minden játékosnak osszunk 3 Opciókártyát, képpel lefelé. A játékosok kiválasztanak egyet, és a maradék kettőt visszateszik az Opciópakli aljára.

Mozgó célok

Üldözd a zászlókat körbe-köbe, de ne ess le!

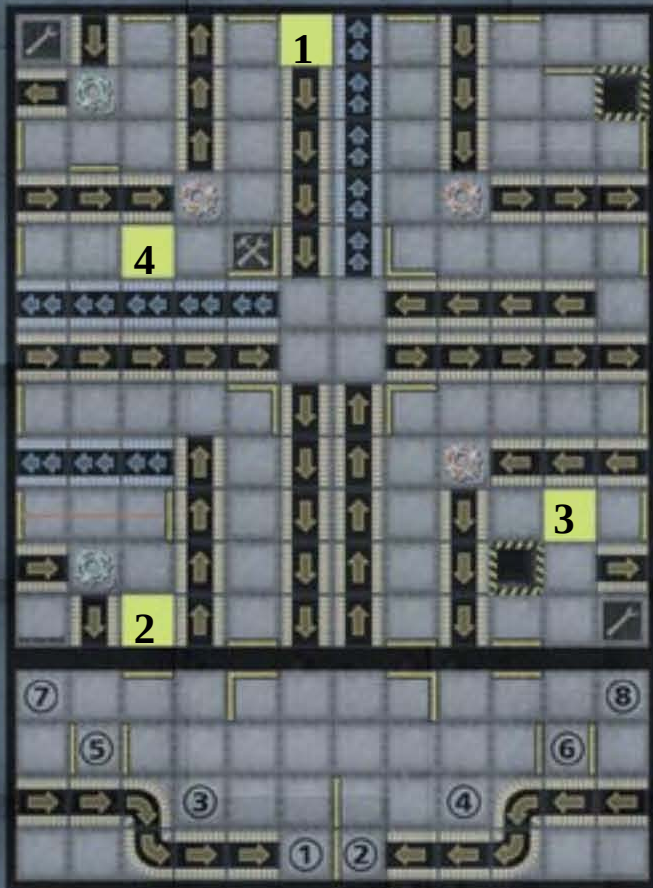
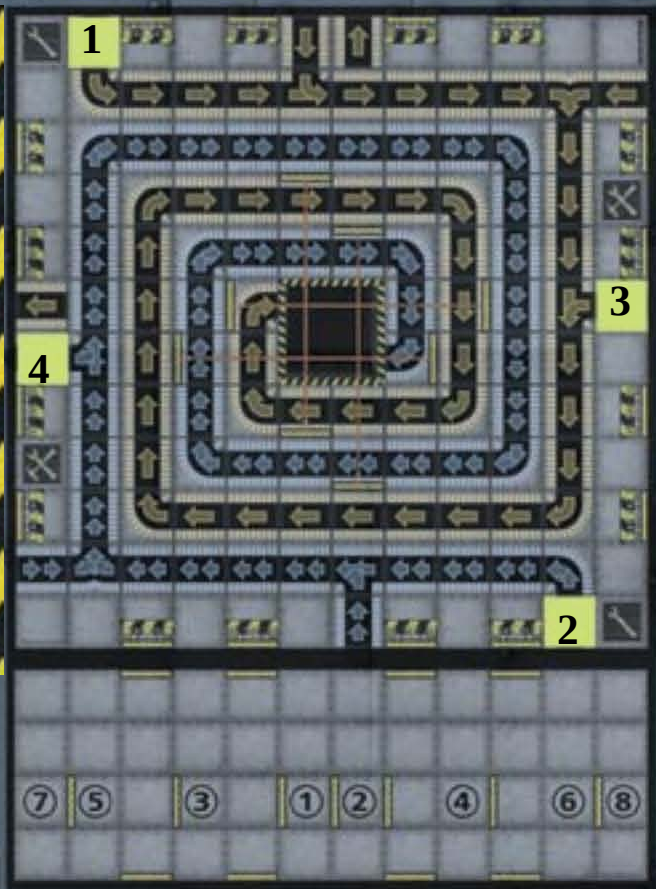
Játékos szám: 2-8

Hossz: Közepes

Tábla: Maelstrom

Speciális szabály: Minden regiszter fázis alatt a zászlók mozognak a futószalaggal ugyanolyan módon, ahogy a robotok.

A gödörbe esett zászlók vissza-kerülnek a táblára, a kezdő helyükre, a következő fázis kezdetén. Minden Tárolójelző, ami ezeken a zászlókon volt, ép marad, és minden robotnak, ami megérintette ezen zászlókat, megmarad a jóváírása arra a zászlóra.



Láss neki a gyilkolásnak

Zárni a sort nem mindig olyan rossz dolog.

Játékos szám: 5-8

Hossz: Közepes

Tábla: Exchange

Speciális szabály: Minden robot lézer lövése megduplázódik, beleértve az opciókártyákkal szeretteket is. Például: a Hátrafelé tüzelő lézer is egy helyett 2 lövést ad le, és a Duplacsövű lézer négyszer fog lőni. A lézer helyettesítő opciók, mint pl. a Tolósugár vagy a Rádióvezérlés továbbra sem okoz sérülést.

Gyári selejte

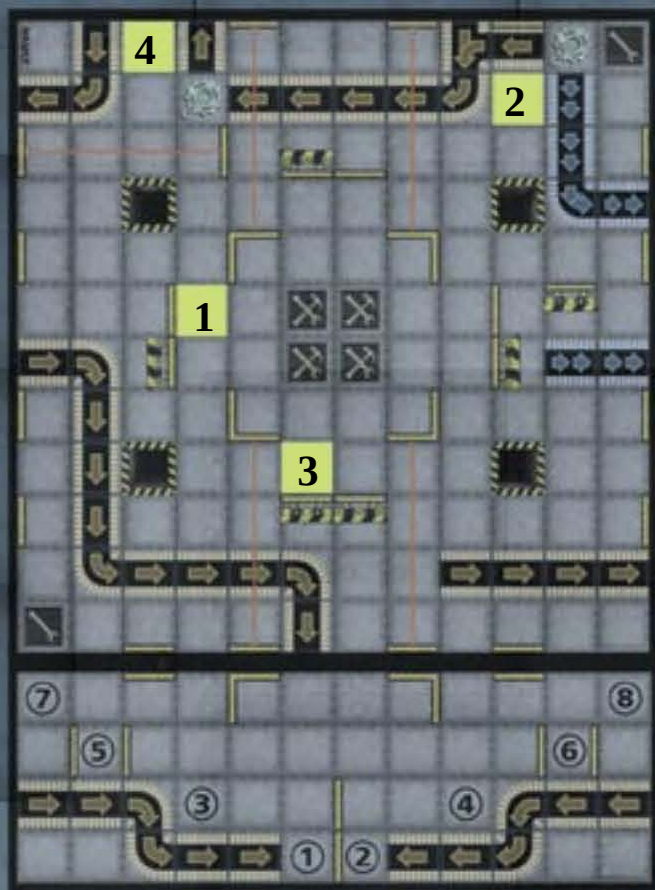
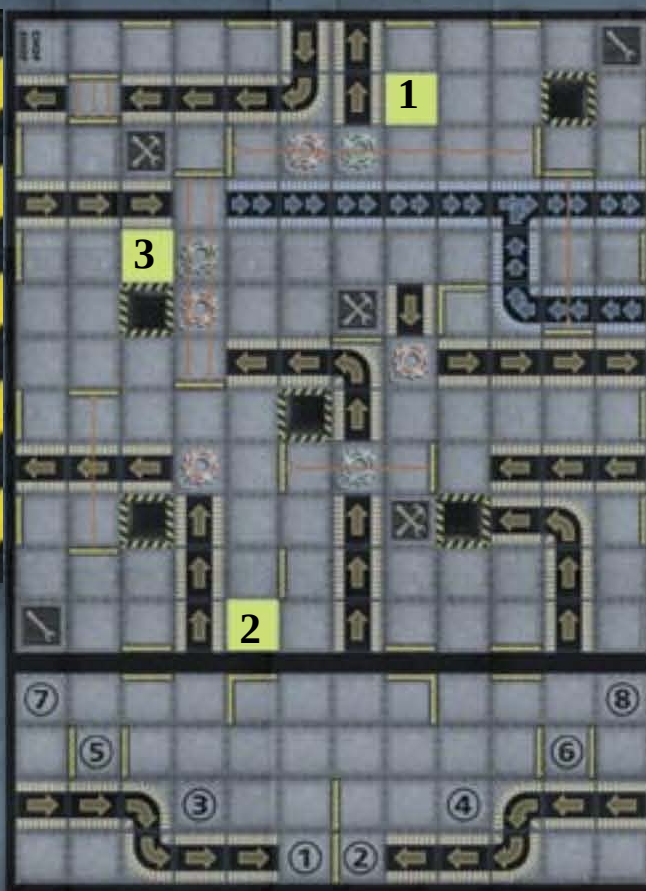
Hibás robotok . . . legalább mindenki ugyanabban a hajóban ül.

Játékos szám: 5-8

Hossz: Rövid

Tábla: Chop Shop

Speciális szabály: Minden robot a játékot 2 Sérülésjelzővel kezdi és nincs meg a kikapcsolási képességük



Opciók világa

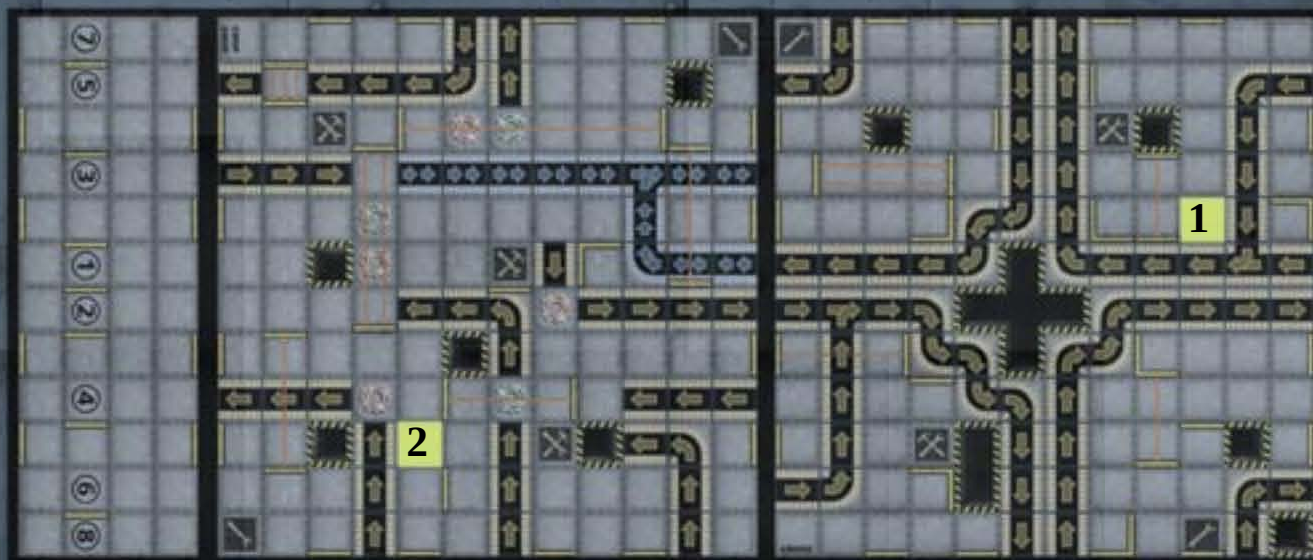
Rohand le a pánclétermet!
Opciók bőven

Játékos szám: 2-8

Hossz: Közepes

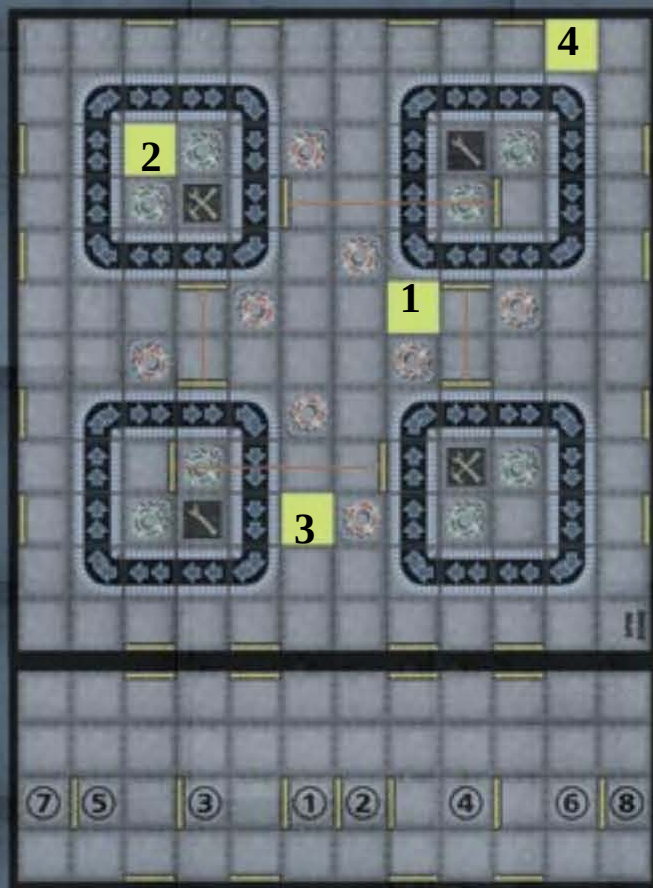
Tábla: Vault

Speciális szabály: Az a robot, amelyik egy egyszerű csavarkulcsos helyen vagy egy zászlónál fejezi be a körét, egy Sérülésjelző eldobása helyett húz egy Opciókártyát. Az a robot, ami a keresztbe tett csavarkulcs/ kalapács mezőn fejezi be a körét, az 2 Opciókártyát húz, az egy Opciókártya + 1 Sérülésjelző eldobás helyett.



Szoros gallér

A leírás a következő oldalon



Gömbvillám

Gondolkodás, mint a villám, és a programok még gyorsabbak

Játékos szám: 2-8

Hossz: Rövid

Tábla: Spin Zone

Speciális szabály: A játékosoknak csak 30 másodpercük van (egy menet az órán) beprogramozniuk a robotjaikat minden körben. Ha az idő lejárt, mielőtt a játékos befejezte volna, akkor a játékos a fel nem használt kártyáit leteszi képpel lefelé az asztalra, a jobb oldali szomszédja pedig ebből véletlenszerűen feltölti a még üres regisztereit (anélkül, hogy megnézné a lapokat).

A megmaradt lapok dobásra kerülnek.

Szoros gallér

Próbáld elkerülni a szoros helyzeteket.

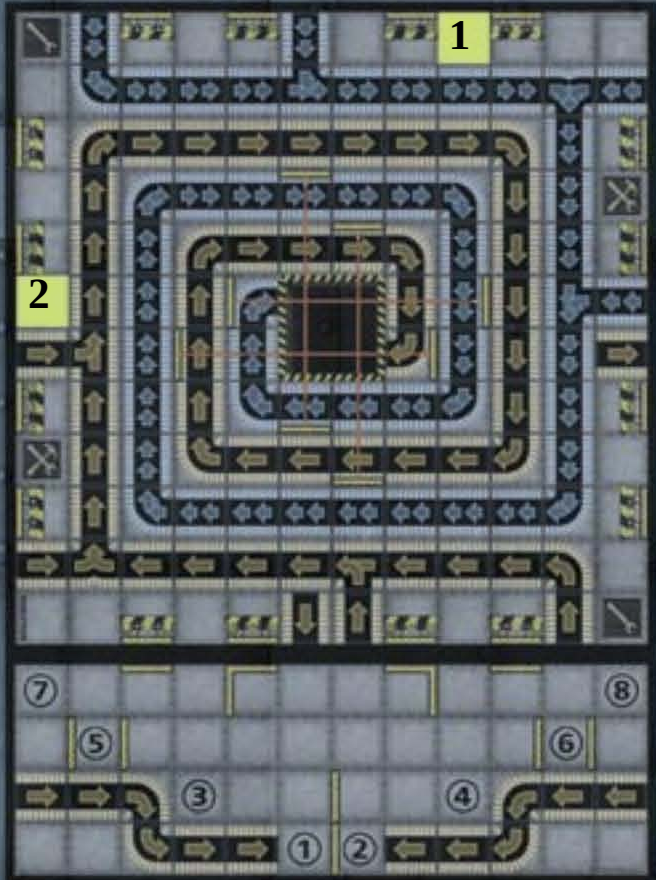
Játékos szám: 2-8

Hossz: Közepes

Tábla: Chop Shop, Cross

Speciális szabály: A játékosoknak csak 1 percük van (két menet az órán) beprogramozniuk a robotjaikat minden körben. Ha az idő lejárt, mielőtt a játékos befejezte volna, akkor a játékos a fel nem használt kártyáit leteszi képpel lefelé az asztalra, a jobb oldali szomszédja pedig ebből véletlenszerűen feltölti a még üres regisztereit (anélkül, hogy megnézné a lapokat).

A megmaradt lapok dobásra kerülnek.



Szuper Robot napja

Semmisítsd meg a Szuper robotot, és szerezd meg az erejét!

Játékos szám: 5-8

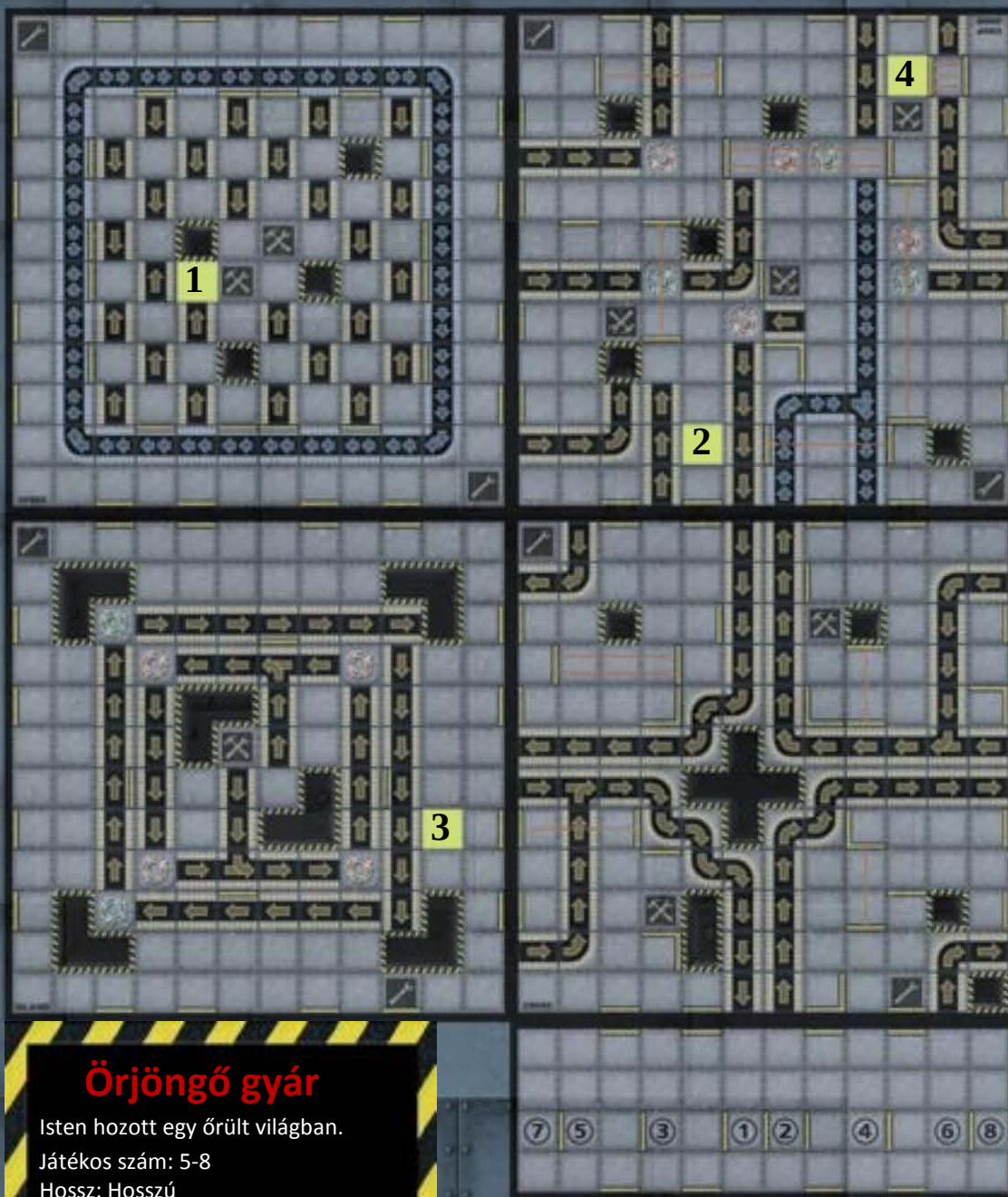
Hossz: Közepes

Tábla: Maelstrom

Speciális szabály: Az a robot, amelyik az 1-es Dokkban kezdi a játékot, az a Szuper Robot. Minden kör végén a Szuper Robot automatikusan dobja az összes Sérülésjelzőjét. Valamint a lézer tüze duplázódik, beleértve az Opciókártyáin levőket is. Például a Hátrafelé tüzelő lézer kétszer lő egy helyett, és a Duplacsővű lézere 4-et fog lőni. A lézert helyettesítő Opciók, mint a TolóSugár vagy a Rádióvezérlés továbbra sem okoznak sérülést. A Szuper Robot az egyetlen robot, akinek számít az, hogy megérinti a zászlót.

A csapda? Ha a Szuper Robot megsemmisül, akkor az a robot válik azonnal Szuper Robottá, aki az utolsó lézer lövést adta le rá, vagy aki meglökte őt, és a korábbi Szuper Robotnak meg kell tanulnia egyszerű robotként élnie újra. Ha több robot is lőtte abban a fázisban a Szuper Robotot, amikor megsemmisült, akkor az abban a fázisban használt Programkártyáknak az Elsőbbségiszámát kell megnézni. Amelyik robotnak a legkisebb szám van, az adta le az utolsó lövést, és az lesz az új Szuper Robot. Mivel a többi robot nem tudja megérinteni a zászlót, az ő egyetlen céljuk megölni a Szuper Robotot, és az új Szuperré válni, bár nem kell együtt dolgozniuk: ők ugyanúgy lövik és lökik egymást, mint normál esetben.

Ha egy Szuper Robot megérinti az első zászlót, akkor megsemmisül, és majd később, amikor újra Szuper Robottá válik, akkor már neki meglesz az első zászló, és folytathatja a másodikkal. Az a Szuper Robot nyeri a játékot, aki először megérinti mindkét zászlót.



Örjögő gyár

Isten hozott egy őrült világban.

Játékos szám: 5-8

Hossz: Hosszú

Tábla: Chess, Chop Shop,
Cross, Island

Speciális szabály: Amikor egy robot megérint egy zászlót, a játékos feldob egy érmét. Ha az eredmény fej: forgassuk el azt a táblát, amin a robot van, 90°-kal (negyed fordulat) az óra járásának megfelelően. Minden zászló és robot, ami ezen a táblán volt marad ugyanott, ugyanúgy.

FIGYELEM:
EXTRA TÁBLA
SZÜKSÉGES

Maratonörület

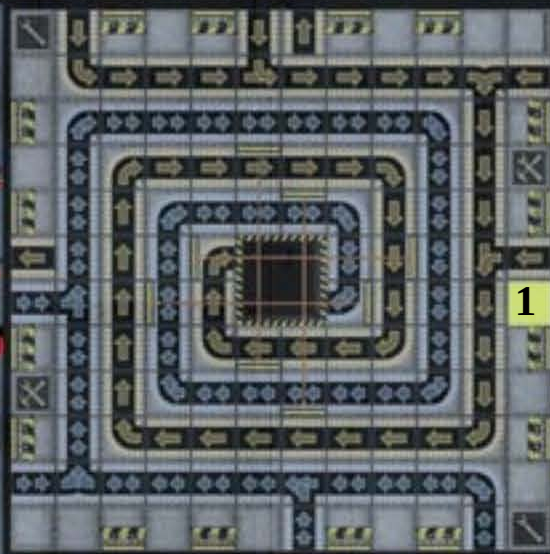
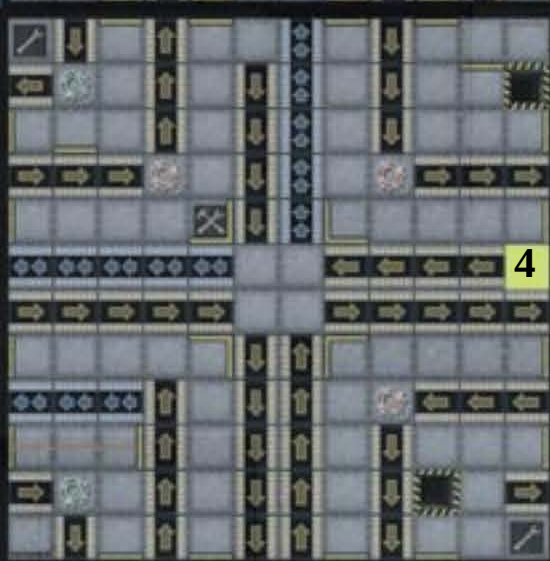
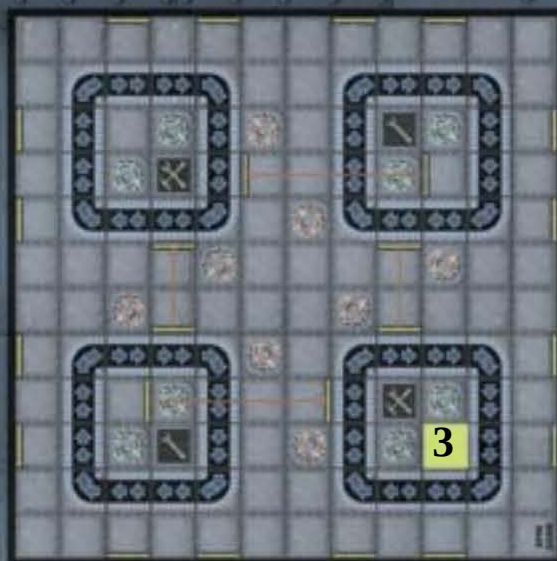
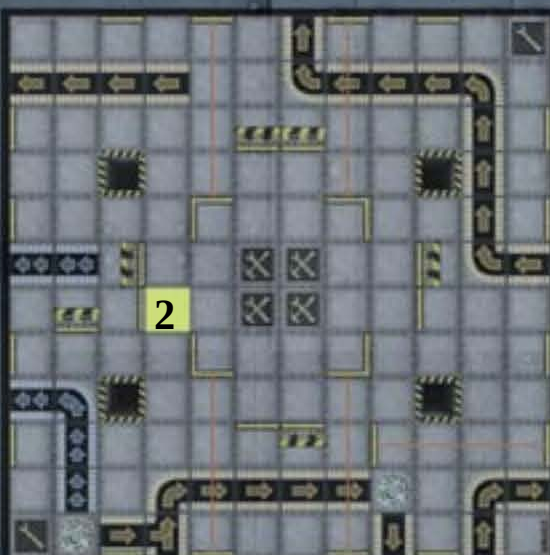
Egy maratoni verseny megrögzött játékosoknak.

Játékos szám: 5-8

Hossz: Hosszú

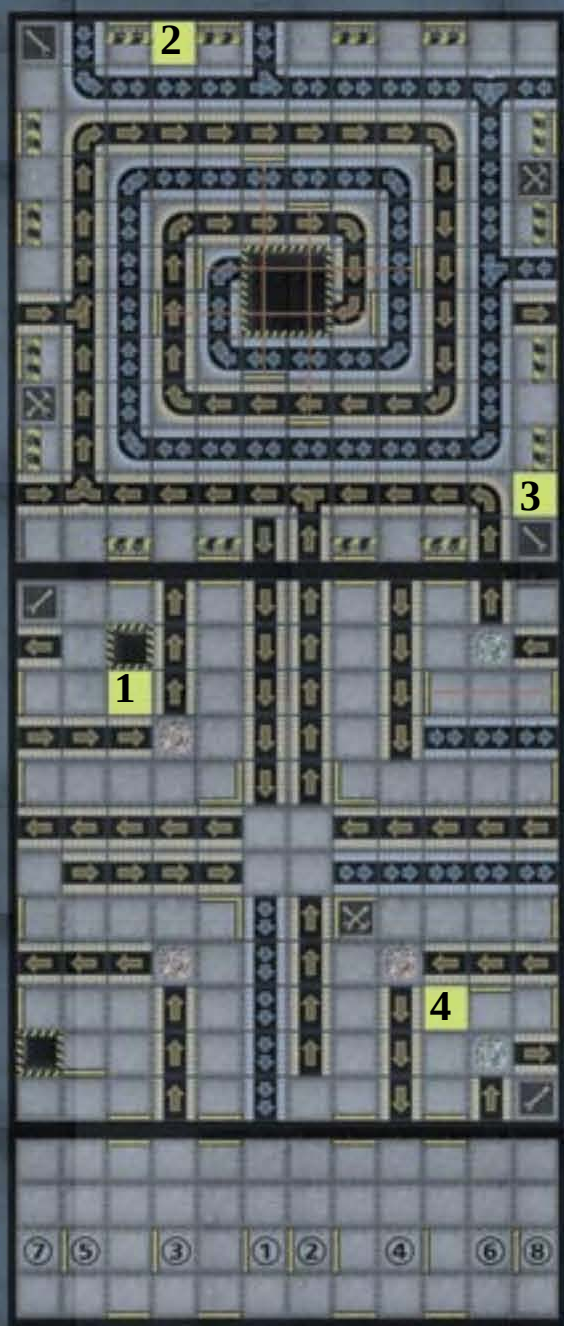
Tábla: Exchange, Maelstrom,
Spin Zone, Vault

Speciális szabály: A játék kezde-
tén minden játékosnak osszunk
egy Opciókártyát.



FIGYELEM:
EXTRA TÁBLA
SZÜKSÉGES

CSAPAT PÁLYÁK



Tandemmészárlás

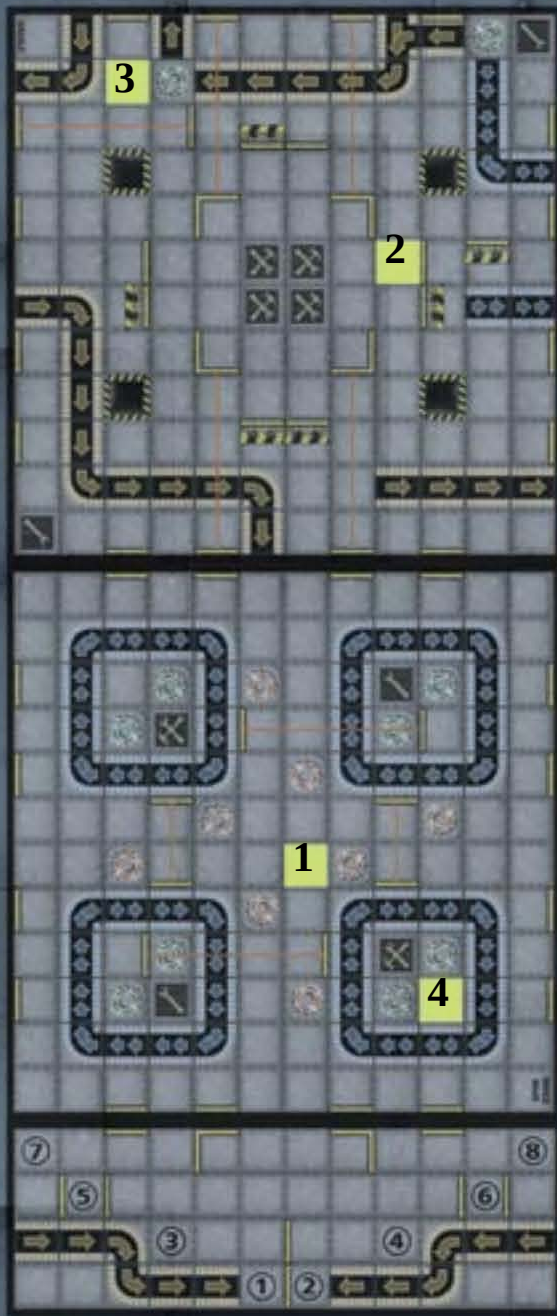
Kétfős csapatok küzdenek a verseny befejezésért.

Játékos szám: 4, 6, vagy 8

Hossz: Közepes

Tábla: Exchange, Maelstrom

Speciális szabály: Minden 2 fős csapat sorban megérintve a zászlókat, megpróbálja befejezni a versenyt, ugyanúgy, mint általában. A csavar az, hogy minden zászlót csak egyetlen robotnak kell megérinteni a csapatból, de ennek persze sorban kell történnie. A csapatodnak elég egyetlen robot, hogy megérintsen minden zászlót, de az együttműködés a leghatásosabb stratégia.



Mindenki egyért, egy mindenkiért?

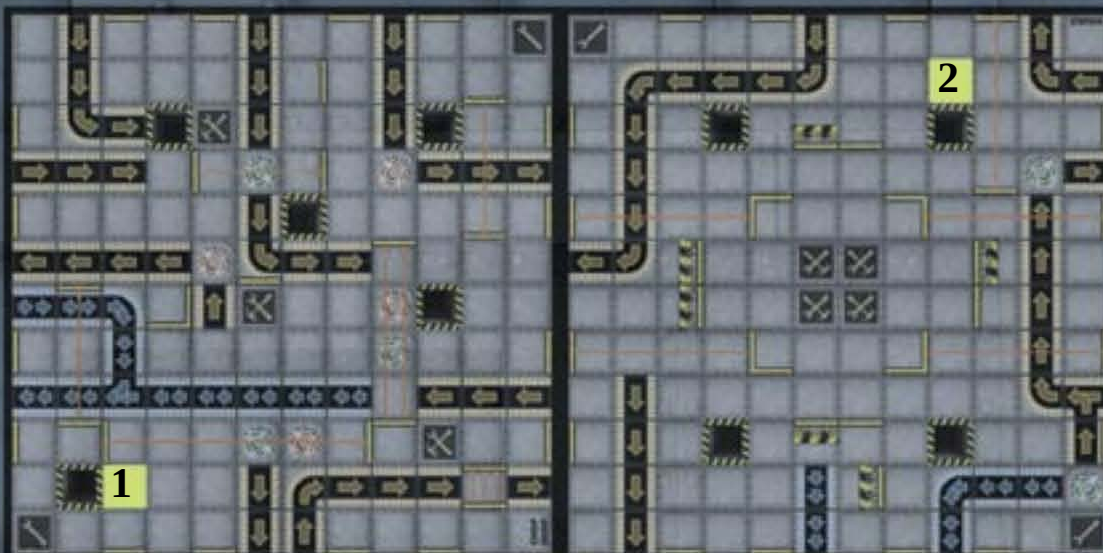
Két csapat, mindegyik megpróbál egy robotot a győzelemhez segíteni.

Játékos szám: 4, 6, vagy

8 Hossz: Hosszú

Tábla: Spin Zone, Vault

Speciális szabály: A játékosokat két egyenlő csapatra osztjuk. Ha egy robot megérinti sorban az összes zászlót, akkor ennek a robotnak a csapata megnyeri a játékot. A csapat dönti el, hogy minden robotjával a zászlók után megy, vagy szétbontják őket, és néhány közülük a másik csapat akadályozását tartja szem előtt.



A zászló megszerzése

Kapjátok el a másik csapat zászlóját és vigyétek haza.

Játékos szám: 4, 6, vagy 8

Hossz: Közepes

Tábla: Chop Shop, Vault

Speciális szabály: Ez a pálya nem a zászlók megérintéséről szól, ez a megszerzéséről szól, és haza futásról! Osszuk két csapatra a játékosokat, és dobjunk fel egy érmét. Amelyik csapat nyeri a pénzfeldobást, az választhat, hogy melyik táblát szeretné otthonnak. Ezután feltehetik a robotjaikat bárhova a tábla hátsó hat sorába (legmesszebb a másik táblától). Ezután a másik csapat teszi fel a robotjait a saját hat sorába. Bárhonnan lehet indítani a robotot, kivéve egy csapdából. Ha egy robot a hazai pályáján meglöki egy robotot a másik csapatból, és túléli a fázist, akkor a meglökött robotot tegyük teljesen a tábla mellé. (Ez nem számít megsemmisülésnek, így a meglökött robot nem veszít Életjelzőt emiatt.) A kör végén ez a robot visszatér a játékba a saját hazai pályájának hátsó/túlsó hat sorának tetszőleges mezőjén, egy feltétellel: másik csapatbeli robot nem lehet a látóvonalában 3 mezőnyi távolságban, és azon belül.

Amikor egy robot megérinti egy másik csapat zászlóját, akkor felkapja azt, és viszi. Ha az a robot, ami viszi a zászlót, megsemmisül, vagy meglöki az ellenséges táblán, akkor a zászlót eldobja, és az addig marad ott, míg egy másik robot fel nem veszi. Ha egy a zászló csapatának robotja megérinti hazai pályán a zászlót, akkor a zászló azonnal a kezdő pontjára kerül vissza.

Az a csapat nyeri a játékot, amelyik egy kör végén a saját tábláján tartja az ellenfél zászlóját.

Csiki-csuki

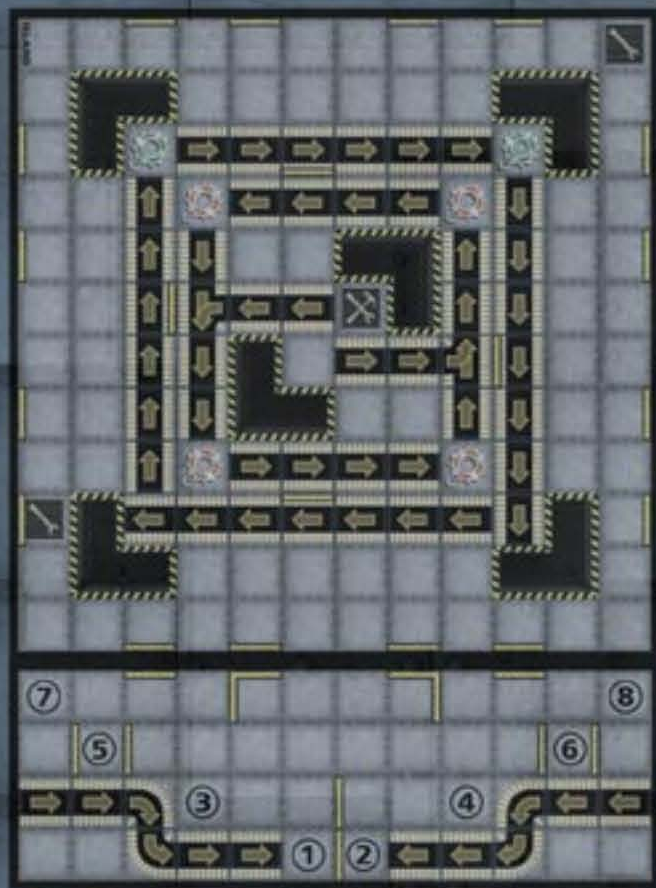
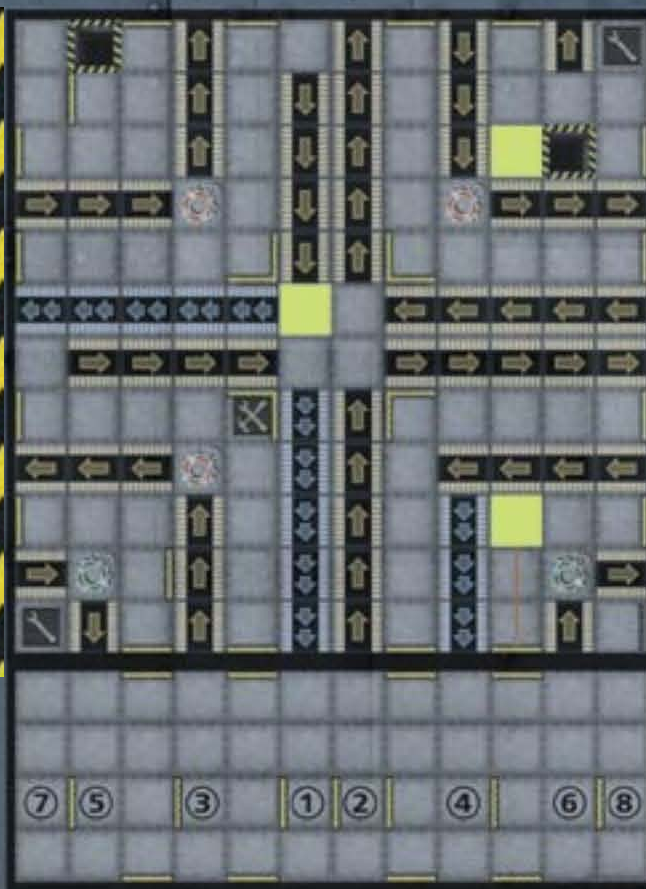
Két csapat verseng mindhárom zászló egyszerre való felügyeletéért.

Játékos szám: 4, 6, vagy 8

Hossz: Közepes

Tábla: Exchange

Speciális szabály: A csapatod robotjai bármilyen sorrendben megérinthezik a zászlókat, a csapat igénye/szándéka szerint. Legyen egy időben az összes zászló a felügyeletetek alatt, és a csapatotok nyert! Csak egy apróság: az igényetek csak addig tart, amíg a másik csapat megérinti a zászlót. Amikor egy robot megérint egy zászlót a tárolójelzőjét tegyétek a többieké fölé, hogy látszódjék melyik csapaté épp a zászló. Ha egy robot megsemmisül, akkor egy teljes körre ki kell állnia, mielőtt visszatérne a játékba. (A visszatérés a normál szabályok szerint zajlik.)



Háborús zóna

Harc halálíg két csapat közt.

Játékos szám: 4, 6, vagy 8

Hossz: Közepes

Tábla: Island

Speciális szabály: Felejtsd el a zászlókat! Ez a pálya a totális háborúé. Van a robotok két csapata, egyenlően elosztva, és az egyetlen mód a győzelemre, ha az ellenfél összes Életjelzőjét elveszti. Hogy még izgalmasabb legyen, a játék elején minden játékosnak osszunk egy Opciókártyát. Zászlók nélkül minden csak a lökésről, lézerekről szól, és minden pluszban megszerzett Opciókártya előnyt hoz a másik csapattal szemben.

ÉPÍTSD MEG A SAJÁT PÁLYÁDAT

Miután már játszottál párszor, meglesz a készséged ahhoz, hogy összerakd a saját versenypályádat, és hogy tudd hova érdemes tenni a zászlókat. A legfontosabb kérdés, amit fel kell tenned, amikor a saját pályád építed: "Sok robot kölcsönhatást akarunk a pályán vagy inkább több csatához van kedvünk a pálya elemei ellen?"

A gyakoribb robot kölcsönhatáshoz jobban számításba kell vennie a programodnak az ellenfeleidet és a táblát is. Végül is a pályáról kilökés (vagy a tábláról!) hajlama összezavarhatja a terveidet.

Sok robot kölcsönhatás nélkül is lehet bonyolult játékod, amihez neked olyan programokat kell létrehoznod, amik bármilyen örült szituációban, amibe kevered magad, is működnek. A lézerek és a csapdák halálosak, és ha egy tolólappal vagy futószalaggal találod magad szemben, ne várakozz, senki nem mondta, hogy hol lesz/lehet véged!

Robot kölcsönhatás

A legtöbb játékosnak egy RoboRally™játék igazi mókája a robot kölcsönhatásokban van. A gondosan elkészített terveidet meg fogja hiúsítani egy másik robot, aki meglök téged? Vagy sok alkalmad fog nyílni arra, hogy másik robotokat trafálj el a lézereddel, és kitolj velük használva az Opciókártyáidat?

Az interaktív pályák tervezése közben a fő dolog, amit meg kell fontolnod, a zászló elhelyezés. Először is válassz könnyen elérhető mezőket, hogy a robotokat ne zavarják meg a gödrök és lézerek, és hogy a szemük a zászlón tarthassák (no meg az ellenfeleken). Másodszor csináld úgy, hogy a robotoknak keresztül-kasul be kelljen barangolniuk a táblát, ahelyett hogy egy egyenes vonalon mennének zászlótól zászlóig. Emiatt több robot kölcsönhatás adódik, egy keresztül-kasul minta lehetőséget ad a követő robotoknak, hogy megzavarják azokat, akik előttük vannak, kapnak egy esélyt, hogy beérjék a vezetőket. Ne hagyd, hogy túlságosan elkényelmesedjenek!

Magányos küzdelem

Néha olyan versenyhez lesz hangulatod, ami a táblaelemek és a robotod közti kölcsönhatásra koncentrál. Nézzünk szembe a ténnyel: elég nehéz ezen táblák közül néhányon navigálni úgy, hogy nem kerül másik robot az utadba. Ha ezen játékokat tartod érdekesnek, használd az összetettebb táblákat: Maelstrom, Vált és a Cross kiválóak az ilyen típusú pályáknak.

Ne próbáld meg teljesen kiküszöbölni a robotok kölcsönhatását; csak tedd le a zászlókat, így egy tényezővel kevesebb lesz, mint egy kölcsönhatásos tervnél. De akár választhatsz nehezebben elérhető mezőket a zászlóknak.

Hossz & bonyolultság

A hosszú, bonyolult pályák nem szükségszerűen a legmókásabbak. Senki sem akar beragadni egy játékba, ami túl sokáig tart!

Amikor az első pályáid tervezed, légy egy kicsit lazább a játékosokhoz: válassz egyszerűbb táblákat, használj kevesebbet belőlük, és a zászlót olyan helyre tedd, hogy ne legyen lehetetlen elérni. Sokkal mókásabb egy egyszerűbb és rövidebb játékot játszani, mintha a másik végletbe esnél. (Arra az esetre, ha mégis legyőzhetetlen vágyad lenne maratoni menetekre, tettünk extra zászlókat a pályáidhoz. Használd mind a nyolcat, úgy hogy az egyik csapat a párosokért, a másik a páratlanokért küzd s légy kreatív!)

RoboRally™ átdolgozott kiadás

Stáblista

Játék tervező: Richard Garfield

Pálya tervező: Paul Sottosanti

Játék fejlesztő: Bill McQuillan

Magyarra fordította: Dunda

Tesztelők: 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

Művészeti vezető: Peter Whitley

Doboz Illusztráció: Peter Bergting

Kártya Illusztráció: Bob Carasca

Grafikai tervező: Jennifer Lathrop

Production Management: Kay McKee and Teresa Newby

Brand Management: Linda Cox

Köszönet a project csapat tagjainak és másoknak is, akik
közreműködtek ezen játék elkészítésében, túl számosak ők ahhoz,
hogy mindenkit felsoroljunk itt.

Kérdés?

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.

