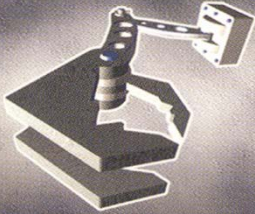


# LÖVÉSIRÁNYÍTÓ



Amikor a robotod eltalál egy másik robotot a főlézerével, akkor sérülés okozása helyett választhatsz a célzott robot regisztereiből egyet, hogy zárold azt, VAGY választhatsz a játékos Opciókártyáiból egyet, hogy eldobjd azt.  
*(A játékos nem dobhat el opciókártyát, hogy kivédje annak hatását.)*

# MECHANIKUS KAR



A robotod meg tud érinteni egy zászlót vagy javítóhelyet 1 mező távolságból (átlósan vagy merőlegesen), amennyiben nincs fal közte és a zászló vagy a javítóhely között.

# VÉDŐRÉTEG

A védőréteg elnyeli a következő 3 sérülést, ami a robotodat érné. Tedd ezeket a sérülésjelzőket a programlapod helyett erre a kártyára. Amikor a harmadik jelzőt is rátetted, akkor a kártyát és a jelzőket is dobod el.



# HÁTRAMENET VÁLTÓ

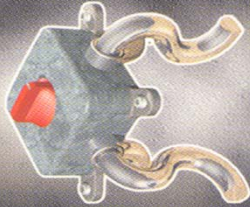


Amikor egy Hátrát (Back Up) futtatnál, akkor a robotod 1 helyett 2 mezőt is mozoghat visszafelé. A prioritása az ami a Hátráé.

# MEGSZAKÍTÁS KAPCSOLÓ

Minden körben egyszer kicserélheted az egyik programkártyádat a pakli tetejéről felfedett lappal.

Ha így teszel, akkor ebben a körben minden még hátralévő regisztráción is ki kell cserélned ugyanilyen módon a programkártyáid.

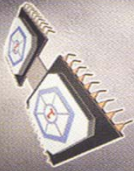


# DUPLACSÖVŰ LÉZER



Amikor a robotod tüzel a főlézerével, akkor egy helyett kettőt lő.  
Használhatod ezt az opciókártyát a lövésirányító és/vagy nagyenergiájú lézer lapokkal együtt is.

# DUÁL PROCESSOR

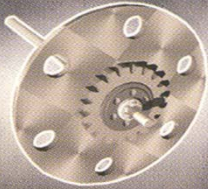


Amikor programozod a regisztereid, tehetsz ugyanarra a regiszterre egy Mozgatólapot (Előre 1, Előre 2, Előre 3, Hátra) és egy Forgatókártyát (Balra fordul, Jobbra fordul, Visszafordul) is. Ha így teszel, akkor az adott fázisban a robotod 1 mezővel kevesebbet lép,

mint amennyi a mozgatólapon van, és aztán kell futtatnod a forgatókártyát. Ha a forgatókártya egy „Visszafordul”, akkor ha lehetséges, 2 mezővel kevesebbet lép a robotod, mint amennyi a mozgatólapon van.

# LENDKERÉK

Minden körben, miután minden játékos beprogramozta a regisztereit, tehetsz a megmaradt programkártyáidból egyet képpel felfelé erre a lapra. Ezt a lapot bármelyik következő körben hozzáadhatod azokhoz, amiket osztanak neked. A lendkeréken egyszerre csak egy lapod lehet.





# HÁTRAFELÉ TŰZELŐ LÉZER



A robotod a főlézerre  
mellé kap pluszban egy  
hátrafelé tüzelő lézert.  
Erre a lézerre ugyanazok  
a szabályok érvényesek,  
mint a főlézerre.

## MINI TARACK



Amikor tüzelhetnél a főlézerreddel egy robotra, akkor helyette a Mini tarackkal is lőhetsz. Ez a célzott robotot egy mezővel messzebb löki a tiedtől, és kap egy sérülésjelzőt is.  
*(A robotokat nem lehet áttiökni a falon.)*

Ezt az opciólapot ötször használhatod. Amikor használod, tegyél mindig egy sérülésjelzőt a lapra, és amikor az ötödik sérülésjelző kerülne rá, akkor dobod a lapot.

# VONÓSUGÁR



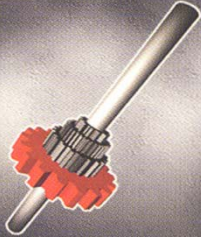
Amikor a főlézereddel egy nem szomszédos mezőn álló robotra tüzelnél, akkor használhatod helyette a vonósugarat. Ez egy mezővel közelebb húzza feléd a célzott robotot.

# KÓDOLÓ



Amikor a főlézereddel egy robotra tüzelnél, akkor helyette használhatod a Kódolót. Ez lecseréli a célzott robot következő programkártyáját a programkártya-pakli tetején lévővel. Ezt a lapot az ötödik regiszter fázisban nem használhatod.

## NEGYEDIK SEBESSÉG



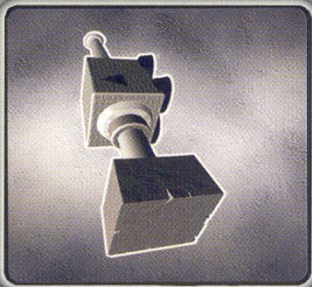
Amikor egy Előre 3-at  
(Move 3) futtatsz,  
akkor a robotoddal 3  
helyett 4 mezőt is  
mehetsz előre. A  
prioritása az, ami az  
Előre 3-é.

# RÁDIÓVEZÉRLÉS

Amikor tüzelhetnél a főlézereddel egy robotra, akkor helyette használhatod a rádióvezérlést. Ez esetben a célzott robot a te programjaid fogja futtatni a kör hátralévő részében. A kártya prioritás: a célzott robot közvetlenül a te robotod után mozog.



# TOLÓSUGÁR



Amikor tüzelhetnél a főlézereddel egy robotra, akkor helyette használhatod a tolósugarat. Ez egy mezővel távolabb mozgatja a robotodtól a célzott robotot.

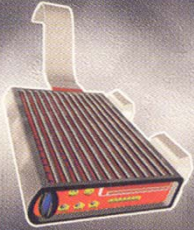
# RÁKLÁBAK



Amikor programozod a regisztereid, tehetsz egy Előre 1 (Move 1) kártyát arra a regiszterre, amin már van egy Balra fordul vagy Jobbra fordul lap. Ha így teszel, akkor ezen regiszter futtatásakor egy mezőt balra vagy jobbra lép a robotod anélkül, hogy fordulna. A prioritás annyi, mint az Előre 1-et lapé.



# FELSŐBBRENDŰ TÁROLÓ



Amikor egy megsemmisülés után visszatérsz a játékba, akkor a robotod nem kapja meg az alapesetben járó 2 sérülésjelzőt.

# NAGYENERGIÁJÚ LÉZER

A robotod főlézere át tud lőni egy falon vagy egy másik roboton, hogy elérje a cél robotot. Ha egy robotot lősz át, akkor az a robot is teljes sérülést szenved. Ezt az opciókártyát használhatod a duplacsövű lézerrel és/vagy a lövésirányítóval is.



# ÚJRA Fordító



Minden körben egyszer  
eldobhatod a kezedből a  
neked osztott  
programkártyákat, és  
húzhatsz egy új adagot a  
pakliból. A robotod 1  
sérülésjelzőt kap.

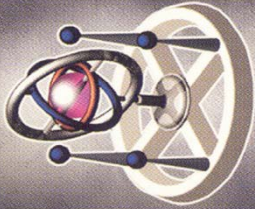
# KIKAPCSOLÁSI PAJZS



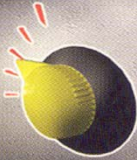
Amíg a robotod  
kikapcsolva van,  
minden regiszter  
fázisban legfeljebb 1  
sérüléstől megóv  
mind a 4 irányból.

# GIROSKÓPIKUS STABILIZÁTOR

Minden körben, mielőtt a játékosok felfednék a lapjukat az első regiszterükről, meg kell állapítani, hogy ez az Opció aktív-e. Ha az, akkor ezen kör egyetlen fázisában sem fordítja el a robotodat sem a fogaskerék, sem a forduló futószalag.



# FELTÉTELES PROGRAM



Minden körben, miután beprogramoztad a regisztereidet, ahelyett, hogy eldobnád, tehetsz a megmaradt kártyáidból egyet képpel lefelé erre az opciólapra. Később a kör során kicserélheted ezzel a kártyával valamelyik beprogramozott

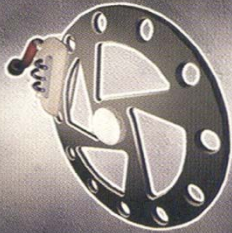
regisztered lapját, eldobva arról az eredeti lapot. A cserét az előtt kell bejelentened, mielőtt bárki is felfedné azt a regiszterét. Ha tettél lapot erre a kártyára, de nem használtad fel, akkor a kör végén azt a lapot dobnod kell.

# PLUSZ MEMÓRIA

Minden körben kapsz  
egy plusz  
programkártyát.  
(Regisztereid  
beprogramozása után  
dobnod kell minden fel  
nem használt  
programlapot.)



# FÉK



Amikor Előre 1-et  
(Move 1) futtatnál,  
akkor a robotod 1  
helyett mehet 0 mezőt  
is. A prioritása az  
Előre 1-é.



# ÁRAMKÖR-MEGSZAKÍTÓ



Ha a köröd végén 3  
vagy több  
sérülésjelző van a  
programlapodon,  
akkor a robotod  
kikapcsolva kezdi a  
következő kört.

# ÖKLELŐ SZERKEZET



Amikor a robotod  
megtol egy másik  
robotot vagy  
összeütközik egy másik  
robottal, akkor az a  
robot kap egy  
sérülésjelzót.

The background of the cover is a dark, industrial scene filled with various mechanical parts and robots. In the upper right, a robot with a large, expressive face and a coiled spring arm is visible. In the lower right, a television set with a grumpy face is shown. The overall aesthetic is a mix of retro and futuristic mechanical design.

# ROBO RALLY™