

Hegedűs Csaba játéka 1-6 fő részére 8 éves kortól

A nem olyan távoli jövőben robotok lepik el a földet. Nem csak minden háztartásban, gyárban, a művészetekben, de még a sportban is emberek helyett robotok serénykednek. Egy elmés feltaláló megalkotta a modern világ legutolsó (és emiatt legizgalmasabb) versenyét, melyben az embereknek robotokat kell irányítaniuk. Az irányításhoz nem holmi távirányító szükséges, hanem maga az emberi agy. Tudósok versengenek egymás ellen maguk épített robotjaikkal rég elfeledett, de felújított löversenypályákon egy izgalommal teli Robotversenyen. Az lesz a földkerekség legünnepeltebb sportolója, akinek a robotja elsőként ér be a célba.

A játék célja

A játékosok tudósokat alakítanak, és céljuk, hogy saját robotjaikat elsőként juttassák be a célba, ezzel elnyerve a dicsőséget. Mindenkinek lehetősége van robotját manipulálni különféle akciókkal, ezzel befolyásolva annak sebességét. Az a tudós, aki a legjobban osztja be elméjének minden neuronját és robotjának akcióit, esélyessé válik a győzelemre. De vigyázni kell, mert más robotok is a pályán vannak, és nekik is a győzelem a céljuk.

A játék elemei

- 70 db RoboRace kártya
- 6 db robotfigura (piros, zöld, kék, citromsárga, narancssárga, lila)
- 36 db akciókorong (minden játékosnak 6 db a választott színében)
- 1 db aréna, ahol a verseny zajlik (ez a doboz alsó fele)
- 23 db pályakorong (ezek különféle pozitív és negatív dolgokat adnak)
- 6 körjelző fakorong (minden játékosnak 1 db a választott színében)
- 1 db kezdőjátékos-jelölő
- 4 db szabályfüzet

Minden RoboRace kártyán 4 mező van, amelyek mindegyikében egy robot található.

Az arénában egy mező két kék lézersugár közé eső rész. A figuráknak a pálya szélén jelzett nyilak irányába, az óramutató járásával ellentétesen kell haladniuk. A pályán található piros-fehér korlátok jelölik a játék elején a pályakorongok helyét.

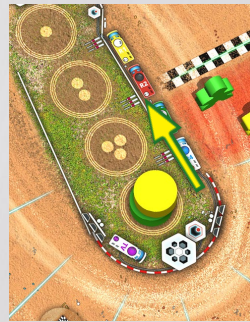


Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemeket a helyükről! Az ezután megmaradt kartonlapot ne dobjátok el, gondoljatok a környezetre és a jövőre, és hasznosítsátok!

Minden játékos válasszon magának egy robotfigurát, annak színével megegyező színű körjelző korongot és akciókorongokat!

Az akciókorongokat mindenki helyezze maga elé színes, aktív oldalával felfelé, hogy azok jól láthatóak legyenek! A játékosok figuráit helyezze az aréna piros színű jelölt startmezőjére! Ez után keverjétek meg a RoboRace kártyákat, és osszatok mindenkinek 2 lapot, az asztalra pedig tegyetek 4 kártyát képpel felfelé egy 2x2-es alakzatban, az ábrának megfelelően. A többi RoboRace kártyából képezetek egy húzópaklit képpel lefelé.



A játék elején a játékosok megegyeznek abban, hogy hány körből álljon a verseny, és ennek megfelelően helyezik le körjelző korongjaikat. A körök száma lehet 1, 2, 3 vagy 4. A megtett köröket az aréna körszámlálóján jelezzük. Amikor egy, a pontozó táblán megtett kör után robotfigurája áthalad a célvonalon, körjelző korongját egy hellyel előrébb helyezi.

Végül képpel lefelé keverjétek meg a pályakorongokat, és a piros-fehér korlattal jelölt mezőkre (a 3., 7., 10. és 14. mezőkre) tegyetek képpel lefelé egyet-egyét!



A játékot az a játékos kezdi, aki legjobban tudja utánozni egy robot mozgását, és ő megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.

A játék menete

A játékosok, az óra járásával ellentétes irányban követik egymást. A soron következő játékos választ egy lapot a kezében lévőők közül, és lehelyezi azt az asztalon lévő lapokra a szabályoknak megfelelően, majd lelépi a lerakással kapott pontokat az arénában. Ez után húz egy lapot a húzópakliból. A köre során használhatja az egyik akció- vagy egyszer használható pályakorongját, lapjának lerakása előtt vagy után. Ez után a tőle jobbra ülő játékos köre következik.

Egy Roborace lap lerakásánál az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

- A lerakott lap legalább egy mezőjével teljes egészében le kell takarni egy már lent lévő lap egyik mezőjét. A mezők teljes takarása csak úgy lehetséges, hogy a lapok szélei párhuzamosak a már lent lévő lapok széleivel.
- A lerakott lap széle túllóghat a már lent lévő lapok szélein.
- A lerakott lap minden olyan robotja, amellyel már lent lévő lapok robotjait takarjuk le, csak ugyanolyan színű robotokra kerülhetnek.
- Ha a lap lerakása közben kettő vagy több robotot takarunk le, akkor azoknak legalább két különböző már lerakott lapon kell lenniük.



Példa: Erik van soron, és leteszi kezéből az egyik lapot úgy, hogy az azon szereplő robotok közül kettővel tud azonosat lefedni. A lerakáskor ügyelnie kell arra, hogy legalább két lap érintett legyen a takarásban.

A lap lerakása után a játékos az alapján kap pontot, hogy hány robotot fedett le:

Lefedett robotok száma	→	Megszerzett pontok
1 robot	→	1 pont
2 robot	→	2 pont
3 robot	→	4 pont
4 robot	→	7 pont

Miután az aktuális játékos lapját a szabályoknak megfelelően elhelyezte, figurájával lelépi a megszerzett pontokat az arénában. Minden egyes pont egy mezőnyi előrelépést jelent, amit a jelölt irányban, az óramutató járásával ellentétesen kell lelépni. Ha a robotfigurája áthalad a célvonalon, körjelző korongját egy hellyel előrébb helyezi. Ha jelzője az első kör jelén áll, akkor jelölőjét már nem lépteti előre, mivel az utolsó kör végére ért. Ha a játékos figurája pontosan egy olyan mezőre érkezik pontjai lelépése végén, amelyen pályakorong van, felveheti a korongot, és maga elé teheti azt. Egy mezőn sosem lehet két pályakorong, viszont robotból több is állhat ugyanazon a mezőn.

A játék vége

A játéknak két módon lehet vége:

- Elfognak a lapok a húzópakliból. Ilyenkor a dobott lapokat összekeverjük, és új húzópaklit képezünk belőlük, majd a kezdőjátékosig bezáróan minden játékosnak van még egy köre. Ha a kezdőjátékos bal oldalán lévő játékosnál fogyott el a pakli, a játéknak azonnal vége van.
- Egyik játékos beér a célba. Az első játékos eléri az előre megszélt számú kör végét, és áthalad a célvonalon. Ekkor lelépi pontjait, és ha ebben a körében még nem használt fel akció- vagy pályakorongot, akkor ezt még megteheti. Ez után a kezdőjátékosig bezáróan mindenkinek van még egy köre. Ha a kezdőjátékos bal oldalán lévő játékos ért be elsőként, akkor az ő köre még befejeződik, és a játék azonnal véget ér.

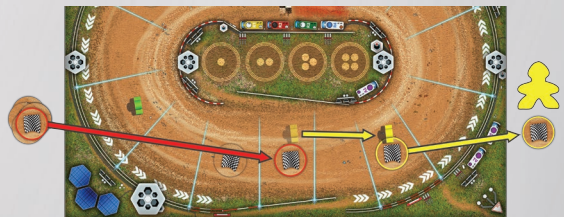
A játék végén a játékosok további pontokat szerezhetnek. Minden el nem használt akciókorong 1 pontot ér, amit lelépnek, és ez után alakul ki a végeredmény. Előfordulhat, hogy az elsőként beért játékost megelőzi egy másik játékos a célban akciókorongjaiért járó pontjaival. Ha több játékos figurája is ugyanazon a mezőn áll a játék végén, osztoznak a helyezésben.

Példa: Móni kezdte a játékot, és a harmadik helyen lévő Anett figurája ért be elsőként a célba. Anett után lévő játékosoknak még van egy körük, de Móni már nem kezd el egy újabb kört.

Pályakorongok

Különbféle pályakorongok vannak a készletben, amiket a játékosok úgy szerezhetnek meg, hogy az aréna olyan mezőjére érkeznek a pontjaik lelépése után, amelyen van egy pályakorong. Ha egy játékos pályakorong hatására lép egy olyan mezőre, ahol van egy pályakorong, azt nem veheti fel!

Amikor egy játékos elvesz egy pályakorongot a tábláról, a helyett másikat kell elhelyeznie! Húzzon egy újabb pályakorongot a készletből, és képpel lefelé helyezze le arra a mezőre, ahonnan elindult a lépése során! Ha azon a mezőn, ahová letenné a pályakorongot, már van egy másik korong, akkor újra le kell számolni megszerzett pontjával megegyező számú mezőt visszafelé, és oda kell letenni az új korongot! Ezt addig kell folytatni, míg egy üres mezőre le tudja tenni a választott pályakorongot!



Ha a pályakorongok elfognak, akkor az elhasznált korongokat képpel lefelé újra össze kell keverni, és azokból lehet a pályát feltölteni!

Minden játékos előtt legfeljebb 2 pályakorong lehet. Ha szerez egy harmadikat, akkor egyik pályakorongját el kell dobnia, és annak képességét tovább nem használhatja. Nem lehet két ugyanolyan pályakorong egyszerre egy játékos előtt! Egy játékos előtt nem lehet egyszerre két állandó érvényű pályakorong!

A játék végén a fel nem használt pályakorongok nem érnek pontot.

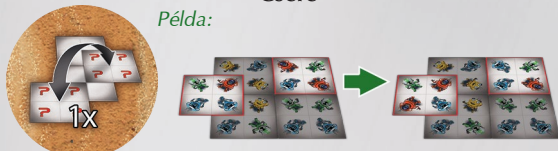
A pályakorongoknak két típusa létezik:

- Az **1X** jellel ellátott korongok csak egyszer használhatók, és használat után el kell dobni őket.
- A **∞** jellel ellátott korongok állandó képességet adnak, amelyet a játékos folyamatosan megkap, amíg a korong előtte van. Az állandó hatású pályakorongok használata nem számít bele a körönkénti legfeljebb egy koronghasználatba.

A pályakorongok tulajdonságai a következők:

Csere

Példa:



Felcserélhetsz két olyan, az asztalon lévő lapot, amit nem takar másik lap. A választott lapok felcserélésekor az azokon látható robotoknak nem kell megegyezniük a lefedett robotokkal. A lapokat bámerre el lehet forgatni.

Trükk

Példa:



Húzz egy lapot a húzópakliból, és anélkül hogy megnéznéd, tedd le az asztalon lévő lapokra képpel lefelé! Az így letakart rész üresnek számít.

Nagy trükk

Példa:



Húzz egy lapot a húzópakliból, és képpel felfelé tedd le az asztalon lévő lapokra! A lap lerakásakor nem kell a robotoknak azonos robotokat takarniuk.

Kidobó

Példa:



Dobj el egy, az asztalon lévő lapot, amit nem takar másik lap.

Tili-toli

Példa:



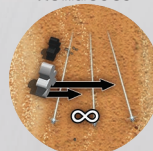
Tolj el egyenes irányba egy mezőnyit egy olyan lapot, amit nem fed másik lap. Toláskor nem kell figyelembe venni a lapokon lévő robotokat. A lapot nem lehet elforgatni, és pontosan egy robotnyi hellyel kell arrébb tenni. Átlósan nem lehet lapot mozgatni! Toláskor ügyelni kell arra, hogy a lap lefedjen vagy érintsen egy vagy több lapot.

Csel



Vedd el egy másik játékos egyik pályakorongját, és tedd azt magad elé! Amennyiben ez a harmadik pálya korongod lenne, akkor egyet el kell dobj korongjaid közül.

Lökdösés



Körönként egyszer, ha az arénában olyan mezőre lépsz pontjaid lelépése végén, ahol másik robot(ok) is van(nak), előreléphetesz legfeljebb 2 mezőt.

+1 kártya



Húzz egy lapot! Amíg ez a korong előtted van, mindig 3 lap lesz a kezvedben. Ha eldobod ezt a korongot, akkor el kell dobnod egy lapot a kezvedből, és ismét csak 2 lap lehet a kezvedben.

A pályakorongok használata során a játékos csak akkor kap pontot, ha a kezéből lerak egy lapot az asztalra. A közvetlenül a húzópakliból lerakott lap után, és a már az asztalon lévő lapok áthelyezése során nem jár pont.

Akciókorongok

Minden játékosnak van 6 akciókorongja, amiket saját körükben bármikor felhasználhatnak. Egy játékos a körében legfeljebb egy akció- vagy pályakorongot használhat fel, kivéve a Visszajátzás korong esetében, amikor az az akciója, hogy egy korábbi elhasznált akcióját újraaktiválja.

A játék végén minden fel nem használt akciókorong 1 pontot ér.

Extra



Aktív oldal:



Inaktív oldal:

Tedd le egy lapodat úgy, hogy az négy másik robot takarjon le, de csak háromnak kell azonos színű robotot letakarnia! Ekkor 7 pontot kapsz.

Példa:



R-R



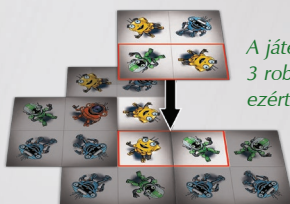
Aktív oldal:



Inaktív oldal:

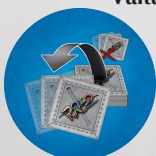
Tedd le egy lapodat úgy, mintha a rajta lévő robotok közül kettő fel lenne cserélve. Az elképzelt felcserélés után a lerakásnak a szabályok szerint kell történnie. A lerakás során a pontokat a felcserélt állapot alapján kapod meg. A lerakás után a lapon lévő robotok úgy helyezkednek el, ahogy a lapon jelölve vannak, a felcserélés csak a lap lerakása során számít.

Példa:



A játékos
3 robotot takart le,
ezért 4 pontot kap.

Váltás



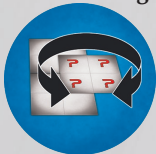
Aktív oldal:



Inaktív oldal:

Cseréld ki egy vagy több, a kezében lévő lapodat a húzópakli felső lapjaival. Ugyanannyi lapot kell húznod a húzópakliból, amennyit eldobsz.

Forgató



Aktív oldal:



Inaktív oldal:

Forgass el egy felül lévő lapot a helyén bármennyit, bármelyik irányba! Alatta a robotoknak nem kell azonosnak lenniük! Forgatásnál csak olyan lapot lehet mozgatni, amin nincs másik lap, azaz a halom tetején van.

Újra



Aktív oldal:



Inaktív oldal:

Még egyszer te következél.

Visszajátszás



Aktív oldal:



Inaktív oldal:

Fordítsd vissza egy már elhasznált akciókorongodat, amit akár azonnal fel is használhatsz.

Az akciókorongok használata során a játékos csak akkor kap pontot, ha a kezéből lerak egy lapot az asztalra. A közvetlenül a húzópakliból lerakott lap után, és a már az asztalon lévő lapok áthelyezése során nem jár pont.

Játékvariáció magányos robotépítőknek

Ezt a játékot egyedül is lehet játszani. Az alapszabályok annyiban változnak, hogy egyetlen robot fog az arénában körözni. A játékos célja, minél kevesebb lap felhasználásával elérni a célt. Egy játékos esetén is a játékos határozza meg, hány kört fog robotja megtenni az arénában.

Játékvariáció, kezdő és apró robotépítők számára

Első játék alkalmával, vagy ha kisebb gyerekekkel játszunk a játékot, javasolt az akció- és pályakorongok nélkül játszani. Ha már ezen eleme nélkül jól megy a játék, lehet fokozatosan nehezíteni, először az akciókorongok bevonásával, később a pályakorongok bevonásával.



Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában. Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnénak, Hegedűs Zoltánnak. A Társasjátékos klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékmenet rendbetételében. Külön köszönöm Pozsgai Gyulának és Szógyi Attilának a játék illusztrációjáért és grafikáiért, Tringel Mihálynak a programozási feladatokért, Krantz Dominak az angol szabályfordításért, és Farkas Tivadarnak a lektorálásért, Loránt Mónikának és Hoksza Sándornak a megszámlálhatatlan prototípus elkészítésében való segítségért.

További köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Kiss Norbert, Tóth-Szegő Dániel, Hámosi Balázs, Varga Attila, Wenzel Réka, Sz. Urbán Szilvia, Szakács Eszter, Szakács Réka Brigitta, Czakó Rita, Varga Levente, Csujá Beatrix, Ferenczi Viktor és a Nagytarcsai Társasjáték Klub lelkes tagjai.

Szerző: Hegedűs Csaba.

Illusztrátor: Pozsgai Gyula. Grafikus: Szógyi Attila.

Angol szabály: Krantz Domi.

Német szabály: André Heines.

Francia szabály: Stéphane Athimon.

Gyártó: Promitor Kft. • Kiadó és forgalmazó: A-games
Szarmazási hely: Magyarország

© 2016 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu
Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

