

# СТАЛЬНАЯ АРЕНА

Бои роботов по пятницам

**GIGA**  
GAMES

НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ. ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ДОСТИГЛО ПИКА ПРОМЫШЛЕННОГО РАЗВИТИЯ И РОБОТИЗАЦИИ. РОБОТЫ СТАЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВО ВСЕХ СФЕРАХ ЖИЗНИ И ВЫПОЛНЯТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ, ОТ РОБОТА-ОФИЦИАНТА ДО РОБОТА-УЧИТЕЛЯ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ОНИ СТАЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАКЖЕ И В СФЕРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. УЖЕ НА ЗАКАТЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ БОЛЬШОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ БОИ РОБОТОВ НА АРЕНЕ. САМЫМ ПОПУЛЯРНЫМ ИЗ НИХ БЫЛО ШОУ «СТАЛЬНАЯ АРЕНА», СОБИРАВШЕЕ КАЖДЫЙ ВЕЧЕР ПЯТНИЦЫ СОТНИ ТЫСЯЧ ЗРИТЕЛЕЙ НА СТАДИОНЕ И НЕСКОЛЬКО МИЛЛИАРДОВ – У ТЕЛЕЭКРАНОВ. СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫЕ РОБОТЫ БИЛИСЬ ДРУГ С ДРУГОМ НА ОБОРУДОВАННОМ ПОЛЕ БОЯ, ИСПОЛЬЗУЯ ОГРОМНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ВООРУЖЕНИЙ, ОТ ПНЕВМОМОЛОТА ДО ПЛАЗМЕННОГО ОРУЖИЯ.

НИКТО ТОЧНО НЕ МОЖЕТ СКАЗАТЬ, ЧТО ПРОИЗОШЛО, НО ОДНАЖДЫ ЛЮДИ ИСЧЕЗЛИ, И ИХ ОГРОМНЫЕ ГОРОДА ИЗ ЖЕЛЕЗА И СТЕКЛА ОПУСТЕЛИ И ПОКРЫЛИСЬ ПЫЛЬЮ ЗАБВЕНИЯ. СТАЛЬ ПОРЖАВЕЛА, ДИКИЕ РАСТЕНИЯ ОКУТАЛИ СТЕНЫ НЕБОСКРЕБОВ. А РОБОТЫ ОСТАЛИСЬ...

КАК И ПРЕЖДЕ, ОНИ СНОВА И СНОВА ВЫХОДЯТ НА АРЕНУ, ЧТОБЫ МОЛОТИТЬ, СТРЕЛЯТЬ И ВЗРЫВАТЬ, – ВЕДЬ ОНИ ЗАПРОГРАММИРОВАНЫ НА ТО, ЧТОБЫ КАЖДУЮ ПЯТНИЦУ В 10 ВЕЧЕРА ВЕСТИ БОЙ ДРУГ С ДРУГОМ.



# КОМПОНЕНТЫ



Жетоны роботов – 4 шт.



Паншеты роботов – 4 шт.



Тайлы 1-го поколения – 16 шт.



Тайлы 2-го поколения – 30 шт.



Тайлы 3-го поколения – 30 шт.



Жетоны перегрева – 40 шт.

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит управлять боевыми роботами, сражающимися на арене. Вы должны собрать как можно больше трофеев, которые достаются за нанесение урона другим роботам и, в редких случаях, за улучшение своего робота. Игрок с наибольшим количеством трофеев побеждает.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**ВАЖНО!** Если все участники партии имеют большой опыт в «Стальной арене», хорошо знают все модули, предпочитают расчет везению и не боятся большого объема доступной информации, то в этом случае рекомендуется режим для опытных игроков.

Если вы играете вчетвером и хотите объединиться в команды, вы можете попробовать командный режим.

Отличия данных режимов от базового описаны в конце правил. Рекомендуем вам использовать базовый режим в первой игре. Именно ему посвящена основная часть правил.

**1.** Перемешайте тайлы 2-го поколения рубашкой вверх, затем возьмите закрытую столько тайлов определенного типа, сколько указано в таблице ниже.

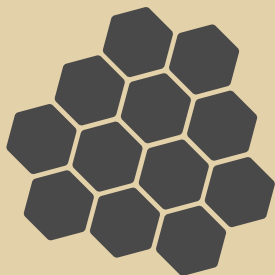
Игроки (всего модулей)	Модули атаки (красные)	Модули движения (зеленые)	Модули поворота (желтые)	Модули защиты (синие)	Местность (серые)	Случайные тайлы*
2 [12]	3	2	2	1	2	2
3 [19]	5	3	3	2	3	3
4 [24]	6	4	4	2	4	4

\*Случайные тайлы берутся с верха стопки из оставшихся тайлов 2-го поколения и могут быть любых типов.

Неиспользованные тайлы 2-го поколения верните в коробку – в данной партии они не будут использоваться.

Полученные тайлы перемешайте и разложите в случайном порядке рубашкой вверх, не глядя на их лицевую сторону. Тайлы местности (серые) расположите рубашкой вниз. Форма поля может быть произвольной, однако рекомендуется, чтобы она была близкой к кругу. Рекомендуемые варианты приведены ниже.

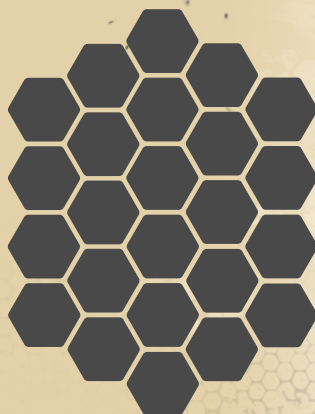
## Рекомендуемые формы полей для различного числа игроков



2 игрока



3 игрока



4 игрока

**ПРИМЕЧАНИЕ:** оставляйте между тайлами небольшое расстояние, чтобы их было легче брать или убирать с поля.

**2.** Перемешайте тайлы 3-го поколения рубашкой вверх. Отложите по семь тайлов на каждого игрока и получившуюся стопку положите рядом с полем. Рядом выложите жетоны перегрева. Остальные тайлы 3-го поколения верните в коробку, они не будут использоваться в этой партии.

**3.** Выдайте каждому игроку планшет робота. Он располагается основной (А) стороной вверх.

**4.** Раздайте каждому игроку набор из четырех модулей 1-го поколения, по одному каждого типа. Модули располагаются вокруг планшета в удобном для игрока порядке.

**5.** Первым игроком будет тот, кто последним управлял роботом или видел его. Выдайте ему жетон робота, соответствующий его планшету. Игрок ставит жетон на любой крайний тайл поля, выбирая одно из шести направлений, в котором он будет повернут. Затем то же самое делают остальные игроки в порядке хода (по часовой стрелке). Направление, в котором повернут робот, определяется по стрелке на жетоне робота.

**6.** Заберите себе тайл модуля, на котором стоит ваш робот, и расположите его рядом со своим планшетом. Полученные тайлы держите лицом вниз до первого применения.



Пример стартовой расстановки на трех игроков

**СОВЕТ:** не ставьте своего робота на тайлы, расположенные в направлении, в котором повернуты выставленные ранее роботы, кроме случаев, когда это принесет вам пользу, превышающую урон, который может нанести вам соперник.

## ХОД ИГРЫ

Вы ходите по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход вы **должны** пройти следующие две фазы строго по порядку.

### АКТИВНАЯ ФАЗА


Сделать одно из двух:

- Активируйте какой-либо из своих модулей.
- ИЛИ
- Охладите все свои модули.

## ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА

1. Добавьте к своему роботу тайл модуля, на котором он стоит. Если он стоит на тайле местности или на пустом участке поля, то это действие не выполняется.

2. Верните своего робота в обычный режим из усиленного, если у него 6 или больше модулей (включая центральный модуль).

3. Сбросьте жетоны перегрева со всех модулей со свойством «АВТООХЛАЖДЕНИЕ» .

4. Выложите тайлы 3-го поколения рубашкой вверх на пустые участки поля, где нет роботов. Нельзя смотреть на лицевую сторону выкладываемых тайлов.

5. Переведите робота в усиленный режим, если у него 5 или меньше модулей (включая центральный модуль).

## АКТИВАЦИЯ МОДУЛЯ


Все действия в игре совершаются с помощью активации модулей. Чтобы активировать модуль, вы должны выложить на него жетон перегрева и выполнить соответствующее модулю действие. Каждый модуль может быть активирован только один раз за ход.


## ПЕРЕГРЕВ И ОХЛАЖДЕНИЕ


Модули, на которые выложены жетоны перегрева, считаются перегретыми. Такие модули нельзя активировать, пока с них не будут сброшены жетоны перегрева. Чтобы их сбросить, вы можете в свой ход «охладить все модули».


## СВОЙСТВА МОДУЛЕЙ

Все модули независимо от их типа могут обладать следующими свойствами:

 **АВТООХЛАЖДЕНИЕ** – в конце хода сбросьте с этого модуля жетон перегрева.


 **СКОРОСТНОЙ МОДУЛЬ** – сразу после использования такого модуля вы можете активировать еще один модуль. Допускается использовать несколько скоростных модулей в течение одного хода.


 **ОДНОРАЗОВЫЙ МОДУЛЬ** – сразу после использования сбросьте этот модуль (уберите его в коробку).


 **ПАССИВНЫЙ МОДУЛЬ** – свойства модуля срабатывают без активации.


## ТИПЫ МОДУЛЕЙ

Модули бывают нескольких типов и отличаются цветом фона и рубашки.

 **МОДУЛИ ПОВОРОТА** (желтые) – позволяют вам поворачивать робота.

 **МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ** (зеленые) – позволяют вам перемещать робота.

 **МОДУЛИ АТАКИ** (красные) – именно при помощи них вы будете наносить урон соперникам и получать за это трофеи.

 **МОДУЛИ ЗАЩИТЫ** (синие) – уменьшают получаемый урон вашим роботом.

**ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ** (планшет) – тело и каркас вашего робота, служащий основой, к которой присоединяются все остальные модули, а также обладающий базовыми свойствами (атака, движение, поворот и, в некоторых случаях, защита).


## 1. МОДУЛИ ПОВОРОТА

Игровое поле состоит из тайлов. Тайлы, в свою очередь, создают 6 направлений (или секторов), в которых может быть ориентирован робот. Во время игры необходимо тщательно следить за тем, в какую сторону повернут ваш робот, так как от этого зависит не только его способность атаковать, но и способность двигаться и защищаться. У робота есть **лицевой** и **боковые** сектора, а также сектор **тыла**.



модуль поворота



С помощью модулей поворота вы можете поворачивать жетон своего робота. Это отмечено соответствующим символом  и числом, обозначающим, на сколько секторов можно повернуть жетон робота за одну активацию. Каждый сектор соответствует одному из 6 направлений. Поворот может быть осуществлен как по часовой стрелке, так и против нее.



Например, игрок хочет повернуть своего робота. В свой ход он активирует модуль «ОСЬ М1» со значением 1–2 и поворачивает его на 2 сектора вправо.




## 2. МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ

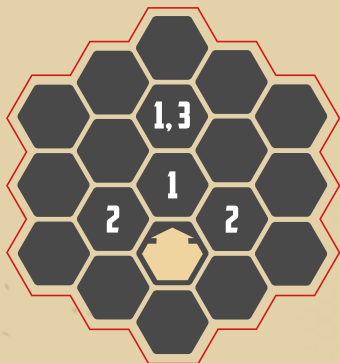
Модули движения позволяют перемещать жетон вашего робота по игровому полю. Это отмечено соответствующим символом, обозначающим тип и направление движения, и числом в верхней части модуля, указывающим, насколько далеко вы можете передвинуть своего робота.



**↑ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД** – переместите робота на указанное количество тайлов вперед, то есть по направлению его лицевого сектора.

**↘ ДВИЖЕНИЕ ВБОК-ВПЕРЕД** – переместите робота на указанное количество тайлов по диагонали вперед (в одном из двух направлений, вправо или влево).

**↗ ПРЫЖОК** – переместите робота на указанное количество тайлов вперед, игнорируя препятствия и других роботов в течение движения. В конце движения вы все еще не можете оказаться на тайле с препятствием  или другим роботом.



**ПРИМЕР:** цифрами 1 обозначены тайлы, на которые можно попасть, используя модуль «СКОРОХОД М1».


Цифрами 2 – тайлы, для попадания на которые нужен модуль «КРАБ» со значением 1.

Цифра 3 показывает единственный тайл, на который можно попасть при помощи модуля «БЛОХА» со значением 2.

Красной линией изображена граница поля.



## ПРЕПЯТСТВИЯ

На поле существуют препятствия, блокирующие передвижение вашего робота. Граница поля и некоторые тайлы местности считаются препятствиями. Тайлы местности, являющиеся препятствиями, отмечены . Через них нельзя пройти и на них нельзя встать.



**ПРИМЕР:** цифрой 1 обозначен тайл, на который можно попасть, используя модуль «СКОРОХОД». Дальнейшее перемещение с использованием модулей данного типа невозможно из-за препятствия.

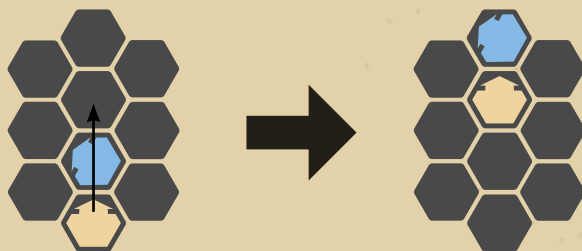
Цифрами 2 – тайлы, для перемещения на которые нужен модуль «КРАБ» со значением 2. Перемещение по диагонали направо невозможно из-за перекрывающего это направление препятствия.

Цифра 3 показывает тайлы, на которые можно переместиться при помощи модуля «БЛОХА» со значением 2-4.



## СТОЛКНОВЕНИЯ

Роботы других игроков не являются препятствием для движения, но вы не можете просто так пройти через них или остановиться на тайле с ними. Если два робота оказываются по каким-либо причинам на одном тайле, это называется столкновением.



Если робот встает или проходит через тайл, на котором находится другой робот, то последний должен быть сдвинут в направлении совершенного движения, сохранив свою ориентацию (направление, в котором повернут робот).



Это может привести к цепочке столкновений, если сдвинутый робот должен встать на уже занятый другим роботом тайл.

Робот не может быть сдвинут через препятствие или край игрового поля.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если после столкновения робот соперника оказался на тайле с модулем, то этот тайл остается на месте, т.к. игроки добавляют модули только в свой ход.


**ПРИМЕЧАНИЕ:** несмотря на то что само столкновение не наносит урона, оно все равно бывает весьма полезно. Сдвигая противника, можно усложнить ему побег из-под вашего огня, вытолкнуть из укрытия или из воды, а также бросить его на мину или бочки с топливом, нанеся ему таким образом урон, что не только полезно, но и весьма приятно.

## ПРАВИЛО ИЗНОСА

Для модулей движения и поворота (но НЕ для модулей других типов!) действует специальное правило износа. В свой ход во время активации модулей вы можете:

а) активировать перегретые модули движения и поворота;

**ПРИМЕЧАНИЕ:** помните, что любой модуль может быть активирован только один раз за ход, так что вы не можете активировать модули, которые были ранее перегреты на этом ходу.

б) использовать модули со свойством «АВТООХЛАЖДЕНИЕ»  как скоростные, то есть сразу после их использования активировать еще один модуль.

В обоих случаях это приводит к немедленному разрушению использованных таким образом модулей движения и поворота (сбросьте такие модули, они не становятся трофеями и не приносят никому победных очков).

Правило износа не может быть использовано для центрального модуля.

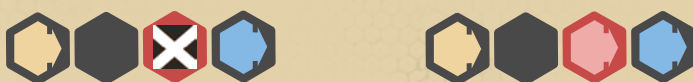
## 3. МОДУЛИ АТАКИ

Модули атаки – основной источник ваших будущих трофеев. Ломайте, поджигайте, стреляйте, взрывайте врагов, но не забывайте о том, что они тоже постараются расправиться с вами. Целью модулей атаки могут быть роботы, тайлы модулей и местности, располагающиеся на поле, и даже пустые ячейки поля без модулей. Число в верхней части тайла модуля атаки обозначает размер урона, который ваш робот наносит цели. Модули атаки могут быть разного типа, что отмечено соответствующим символом в нижней части тайла.

При объяснении правил модулей атаки мы используем термин **ЛИНИЯ ВЫСТРЕЛА** – это прямая линия, которую можно проложить от робота в направлении, в котором он повернут лицом.



**✗ ПРЯМОЙ ВЫСТРЕЛ** – поражает одну цель на линии выстрела. Выстрел не может пересекать край поля, другого робота или тайлы местности со свойством «ПОМЕХА» **✗**.



**🏠 НАВЕСНОЙ ВЫСТРЕЛ** – поражает одну цель на линии выстрела, в том числе находящуюся за роботом или тайлами местности со свойством **✗**, но по-прежнему не пересекая край поля.




**✗ ЛУЧ** – поражает все цели на линии выстрела, в том числе находящиеся за роботом или помехой, но по-прежнему не пересекая край поля.




**🔥 ВЗРЫВ** – поражает одну цель на линии выстрела, а также дополнительно все цели на соседних тайлах (урон от осколков указан числом рядом с символом взрыва).




 **БЛИЖНИЙ БОЙ** – поражает одну цель на **соседнем** тайле на линии выстрела.




 **БЛИЖНИЙ БОЙ, РАЗМАХ** – поражает одну цель на **соседнем** тайле на линии выстрела, а **также цели** на двух соседних боковых тайлах.



 **ТОЛЧОК** – применяется к одной цели на линии выстрела. Целью может быть только робот. Сдвигает его на количество тайлов, указанное на иконке свойства, по направлению линии выстрела. Это может привести к столкновениям. Урон наносится до или после действия эффекта по выбору атакующего.


**ПРИМЕЧАНИЕ:** не недооценивайте это свойство! С его помощью можно толкнуть противника на бочки с топливом или мины, а также вытолкнуть из воды или укрытия.





 **ВИХРЬ** – применяется к одной цели на линии выстрела. Целью может быть только робот. Поворачивает робота на количество секторов, указанное на иконке свойства. Урон наносится до или после действия эффекта по выбору атакующего.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** свойства «ТОЛЧОК» и «ВИХРЬ» могут оттолкнуть и повернуть робота на меньшее количество тайлов и секторов, чем указано на иконке свойства, по желанию атакующего.


 **НАГРЕВ** – применяется к одной цели на линии выстрела. Перегревает у робота число модулей, указанное на иконке свойства. Владелец пораженного робота сам выбирает, какие модули будут перегреты (в том числе и центральный модуль). Если он не может или не хочет перегревать нужное число модулей, то его робот получает урон, равный числу модулей, которые осталось перегреть.

Модули с этим свойством уничтожают «ВОДУ» и активируют «ЛОВУШКУ» и «СЮРПРИЗ» в зоне своего действия на поле.

Если цель нагревающего оружия перегрела модули со свойствами  и , то жетоны перегрева сбрасываются с них сразу же после того, как свойство «НАГРЕВ» было использовано.

Например, один робот стреляет в другого, активировав для этого модуль F451. Пораженный робот должен перегреть 6 модулей. Однако его владелец не может этого сделать, так как обладает всего 4 модулями (не считая центрального модуля). Поэтому он перегревает все 4 модуля, а также центральный модуль, после чего отдает в качестве трофея один из своих модулей.

## 4. МОДУЛИ ЗАЩИТЫ

Модули защиты служат для уменьшения получаемого роботом урона. Особая черта этого типа модулей – они могут действовать в ход других игроков и не требуют активации (за исключением модуля «ЗОНТ» и «РОЙ»), на что указывает специальный символ . Благодаря модулям защиты ваш робот сможет выйти из-под шквального огня целым и невредимым. Ну, или хотя бы остаться в живых, что тоже порой немало.

**ВАЖНО!** Модули защиты срабатывают один раз за ход, после чего прекращают действовать до конца текущего хода.




Число в верхней части тайла модуля защиты обозначает количество предотвращаемого **за один ход** урона. Модули защиты могут быть разного типа, что отмечено соответствующим символом в нижней части тайла.


Эффект от нескольких модулей защиты может суммироваться.


**ВАЖНО!** Обратите внимание, что модули «РОЙ» и «ЗОНТ» требуют активации, однако, в отличие от остальных модулей, могут быть активированы в ход противника.


**СОВЕТ:** для удобства вы можете отмечать использованные модули защиты жетонами перегрева, чтобы не забыть о том, что они не действуют до конца текущего хода. Не забудьте сбросить жетоны перегрева с этих модулей, когда наступит ход следующего игрока.



   **БРОНЯ** – уменьшает получаемый урон или перегрев с одной или нескольких сторон.

 **ЛИЦЕВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев со стороны **красной** стрелки.

 **БОКОВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев со стороны одной из четырех боковых сторон (**зеленых** стрелок).

 **КРУГОВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев с одной из шести сторон (**красная, зеленая** и **голубая** стрелки).

## 5. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Центральный модуль, по сути, является основой робота и назван так исключительно для удобства. Вы можете активировать центральный модуль так же, как и любой другой модуль. Однако в этом случае срабатывает только одно из доступных свойств и вы выкладываете на центральный модуль жетон перегрева (в специальный слот внизу в центре планшета).

Если бы роботов было так легко разрушить, то это было бы скучно, поэтому, попав в экстренную ситуацию, они переходят в усиленный режим, чтобы иметь возможность продолжать сражаться на поле своей славной арены.

Если число модулей у вас стало меньше 6 (включая центральный модуль), то в конце текущего хода смените его режим с **основного** (сторона А) на **усиленный** (сторона Б). Для этого планшет центрального модуля переворачивается. Возврат из усиленного режима в обычный осуществляется в конце хода, на котором число модулей робота стало 6 или более (включая центральный модуль).



## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

В случае если ваш робот получает урон, вы должны сбросить по одному тайлу модуля за каждую единицу урона. Сброс тайлов происходит в конце хода. Вы можете сбросить модули, использованные вами на этом ходу.

Если вы сбрасываете модули в ход соперника, тот получает их в качестве трофеев. Трофейные модули для удобства складываются стопкой рубашкой вверх перед владельцем. Чаще всего это будет происходить из-за прямых атак, однако если робот соперника в свой ход толкнул вашего робота в «ГОРЯЩЕЕ ТОПЛИВО», и ему был нанесен урон, вы также должны будете отдать сопернику сброшенные модули в качестве трофеев.

**ПРИМЕР:** Карл решает атаковать Анну. Он активирует модуль атаки «НЕЗАБУДКА» со значением 3. У робота Анны есть модуль лицевой брони «ФРОНТ М1» со значением 1. Таким образом, «ФРОНТ» поглощает одну единицу урона из нанесенных трех, и Анна теперь должна передать два любых модуля своего робота в качестве трофеев Карлу.

Если бы перед «НЕЗАБУДКОЙ» Карл атаковал Анну скоростным модулем атаки, то «ФРОНТ М1» сработал бы только на него, а «НЕЗАБУДКА» нанесла бы полный урон. В этом случае Анна была бы вынуждена передать больше модулей в качестве трофеев.

Если кто-то из игроков должен сбросить центральный модуль, игра тут же заканчивается. Центральный модуль при этом трофеем не становится.

Если ваш робот получает урон в ваш ход, то сброшенные тайлы модулей возвращаются в коробку с игрой и не становятся ничьими трофеями.

## ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ МОДУЛЕЙ

Если ваш робот закончил свой ход на тайле с модулем, вы должны забрать этот тайл с поля и положить рядом со своим центральным модулем рубашкой вверх. Со следующего хода (в случае с защитными модулями с хода следующего игрока) данный модуль может быть использован. Храните взятый модуль рубашкой вверх до первого применения, при этом вы можете изучить его лицевую сторону в любой момент.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** вы можете добавить модуль только в **начале фазы завершения своего хода**. Таким образом, если кто-то из соперников в свой ход переместил вашего робота (например, с помощью столкновения) на модуль, вы не добавляете такой модуль к своему роботу.

## ЛИМИТ МОДУЛЕЙ

У вашего робота не может быть более 12 модулей (не учитывая центральный модуль). Если вы добавляете к своему роботу 13-й модуль, то вы бу-





дете обязаны сбросить один из имеющихся у вас тайлов модулей, превратив его в свой трофей (тайл переворачивается и кладется вместе с другими трофеями).


Есть еще несколько вещей, которые вы должны знать о модулях:


- находясь на поле, тайлы модулей не получают урона;
- если свойство модуля противоречит общим правилам – приоритет у свойства модуля.



## ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ


Тайлы местности не являются модулями и не могут быть добавлены к вашему роботу. Они остаются на том месте игрового поля, где были выложены, до тех пор, пока не будут уничтожены (если это возможно).

Местность со свойством «ПОМЕХА»  не позволяет атаковать через себя модулям атаки со свойством «ВЫСТРЕЛ» .

Местность со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ»  блокирует передвижение робота, если последний не использует модуль «БЛОХА».

Некоторые тайлы местности (такие как «ЛОВУШКА» и «СЮРПРИЗ»), имеют свойство . Они могут быть активированы при получении урона (достаточно нанести 1 урона) или под воздействием нагрева, а также когда робот игрока останавливается или пересекает этот тайл. Робот, оказавшийся на таком тайле, получает урон, равный большой цифре рядом с символом взрыва, а роботы и местность, находящиеся на соседних тайлах, получают урон, равный маленькой цифре рядом с символом взрыва. Активированный тайл сбрасывается в коробку с игрой.

Тайл местности «УКРЫТИЕ» имеет свойство . Пока робот находится на этом тайле, «УКРЫТИЕ» действует как  со значением 1, но снижает урон/перегрев с каждого направления сколько угодно раз за ход.

Тайл местности «ВОДА» имеет свойство . Как только робот оказывается на тайле воды, он охлаждает один из своих модулей (по выбору владельца). Вода уничтожается, если попадает под действие эффекта «НАГРЕВ».



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра сразу же заканчивается при наступлении одного из следующих условий:

- один из игроков набрал 10 трофеев;
- один из роботов полностью разрушен (он должен сбросить центральный модуль);
- закончилась стопка тайлов 3-го поколения, и необходимо выложить на поле еще один тайл.

Выигрывает игрок, обладающий наибольшим количеством трофеев. Поколение модулей роли не играет, любой модуль считается одним трофеем. При ничьей победителем становится владелец робота с наибольшим числом оставшихся модулей. Если и это не позволяет определить победителя, объявляется ничья.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** возможна ситуация, когда победителем становится игрок, робот которого разрушен. В этом нет ничего удивительного, ведь роботы бьются ради славы!

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Этот режим рекомендуется тем, кто уже хорошо знает все модули, предпочитает расчет везению и не боится большого объема доступной информации. Игра идет по обычным правилам, за исключением того, что все тайлы размещаются на поле в открытую – лицевой стороной вверх. Все взятые модули тоже хранятся в открытую.

### КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В командном режиме игры могут принимать участие 4 игрока, объединенные в команды по двое. Игроки одной команды садятся через одного. Повреждения, наносимые участнику своей команды, не становятся трофеями. Игра заканчивается в случае, когда либо участники одной команды наберут в сумме 15 трофеев, либо робот одного из игроков будет полностью разрушен. В остальном правила соответствуют стандартному режиму или режиму игры для опытных игроков.



## БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры благодарит за участие в тестировании, вычитку правил, советы и отзывы об игре Германа Тихомирова, Андрея Александрова, Наталью Гельфрейх, Андрея и Егора Пенкрат, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Александра Еремина, Виктора и Анастасию Скачковых, Артема Платонова, Василия Рединского, Владимира Коршунова, Игоря Ганжу, Константина Домашева, Николая и Надежду Пенкрат, Игоря Михайлова, Льва и Светлану Орловых, Александра Казанцева, Сергея Усминского, Александра Виткалова, Александра Распутина, Валерия Новикова, Андрея Колупаева, Игоря Склюева, Стаса Серебрякова, Олега Мелешина, Алексея Ольферта, Влада Чопорова, Ярослава Амерханова, Константина Селезнева, Юрия Красникова, Никиту Адриянова, Константина Малыгина, Олега Силукова, Александра Матвеева, Антона Иванова, Антона Сквородина, Филиппа Кана и тестовую группу издательства GaGa Games.

Отдельная благодарность – Андрею Random\_Phobosis Столярову и Ивану Лашину за чрезвычайно ценные идеи по игре.

ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

АВТОР: Юрий Ямщиков

ИЛЛЮСТРАТОР: Константин Порубов

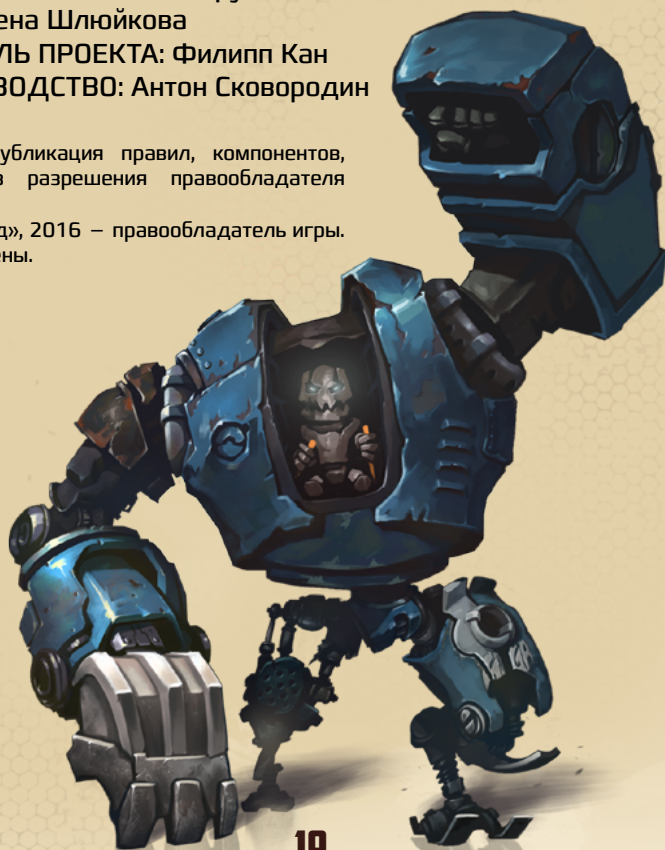
ДИЗАЙНЕР: Лена Шлюйкова

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Филипп Кан

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель игры.  
Все права защищены.





**GGA**  
**GAMES**