

Правила настольной игры «Роборалли» (Roborally)

Автор: Ричард Гарфилд (Richard Garfield)

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни».

Состав игры:

1. Двустороннее поле стартового отсека (docking bay board) – 1 шт;
2. Двусторонние поля заводских цехов (factory floor boards) – 4 шт;
3. Памятка с информацией об элементах игрового поля (factory floor guide) – 2 шт;
4. Программные листы (program sheet) – 8 шт;
5. Программные карты (program card) – 84 шт;
6. Карты дополнительных опций (option card) – 26 шт;
7. Жетоны Жизни (life tokens) – 40 шт;
8. Пластиковые флаги – 8 шт и стикеры для них;
9. Песочные часы (30 сек) – 1 шт;
10. Фигурки роботов – 8 шт;
11. Буклет с правилами игры – 1 шт.

Краткий обзор игры

Приготовьтесь к увлекательной гонке роботов! Каждый раунд вы случайным образом получаете программные карты, на каждой из которых содержится инструкция о направлении движения для Вашего робота. С помощью этих карт Вы планируете каждый шаг своего робота, с целью провести его через все контрольные точки (флажки).

Путь до контрольных точек совсем не прост и очень рискован. Нужно учитывать, что все игроки программируют своих роботов одновременно и те начинают двигаться также одновременно. Это зачастую приводит к неожиданным последствиям вроде столкновения, изменения курса и даже повреждения роботов.

Иногда главным становится... просто выжить!

Подготовка к игре

Перед началом игры наклейте все стикеры на флаги: один стикер с числом на флажок, и один стикер с числом и гаечным ключом на основание флажка.

Далее сделайте следующее:

1. Выберите для игры гоночный трек, исходя из количества участников, их опыта и желаемой продолжительности игры. Варианты треков предложены в приложении №1 (на стр.10) к правилам игры «Руководство по гоночным трекам (Course manual)» и состоят, как правило, из одного, двух или трех различных игровых полей с изображением заводских цехов. Держите оригинальный буклет с правилами перед глазами, чтобы при необходимости посмотреть изображения треков. Расположите на игровом столе необходимые поля заводских цехов (factory floor boards), а рядом с ними разместите игровое поле с изображением стартового отсека (docking bay board). Затем разместите флаги на указанных в руководстве позициях гоночного трека (изображены в виде пронумерованных квадратов зеленого цвета).
2. Каждый игрок выбирает робота, и получает его пластиковую фигурку, а также, соответствующие этому роботу: маркер рестарта (archive marker) и программный лист (program sheet).
3. Каждый игрок получает 3 жетона жизни (life tokens, круглые жетоны зеленого цвета), которые размещаются на программном листе робота. Если в игре больше 5 участников, то, по своему выбору, вы можете выдать каждому по 4 жетона жизни.

4. Разместите рядом с игровым полем треугольные жетоны повреждения (damage tokens), жетоны остановки (power down tokens), и памятки с описанием основных элементов конструкций и препятствий заводского цеха (factory floor guide, см. приложение №3 на стр.16). Перемешайте программные карты (program card) и карты опций (дополнительных агрегатов) (option card, см. приложение №2 на стр.12), затем положите колоды рубашкой вверх рядом с игровым полем.
5. Случайным образом определите начинающего игрока. Этот игрок кладет свой маркер рестарта и фигурку робота (лицом к треку) на позицию №1 в стартовом доке. Для игрока, находящегося от него слева, предусмотрена позиция №2 и т.д. Переход хода происходит по часовой стрелке.

Запомните свои стартовые позиции, т.к. в ходе игры могут возникнуть ситуации, где приоритетность хода определяется в зависимости от них.

Ход игры

Каждый раунд игроки последовательно выполняют следующие действия:

1. Каждому игроку сдаются программные карты.
2. Игроки выбирают из них 5 карт, которые размещают рубашками вверх в регистрах программного листа робота.
3. Игроки объявляют о решении выключить робота **в следующем** раунде (либо о том, что и в следующем раунде их робот будет действовать).
4. Игроки выполняют программный регистр: выполняют инструкцию программной карты, совершают движение по игровому полю, соблюдая при этом последствия любых воздействий от элементов игрового поля, проводят ремонт в специальных пунктах (repair sites) и отмечают свое прохождение контрольной точки, находясь на клетке с флагом.
5. Окончание раунда и подготовка к следующему. На этой стадии игроки также объявляют о решении включить робота **в предстоящем** раунде, если в настоящем раунде робот был выключен.

Исключения из правил:

Некоторые варианты треков и карт опций имеют специальные правила, отличные от основных правил игры. Если Вы столкнулись с таким расхождением действуйте в соответствии со специальными правилами трека или карты дополнительных опций.

Рассмотрим более подробно порядок действий в течение игрового раунда.

I. Раздача программных карт

Перемешайте колоду программных карт и раздайте рубашкой вверх по 9 карт каждому игроку, чей робот **не имеет** ни одного повреждения.

Поврежденный робот хуже запоминает программу, поэтому за каждый жетон повреждения количество программных карт снижается на **1**.

Например: Игрок с 1 жетоном повреждений получает 8 карт, с 2 жетонами – 7 карт. Для роботов с 5 или большим количеством жетонов повреждений особые правила, которые рассмотрены в разделе «Заклинивание регистров» стр.8.

Нельзя смотреть свои карты, прежде чем они будут розданы всем игрокам.

II. Программные регистры

После того, как программные карты раздали всем игрокам, они могут посмотреть их и выбрать 5, которые они будут использовать в данном раунде. Положите эти карты рубашкой вверх в ячейки регистров программного листа робота. Их следует размещать слева направо в порядке их активации (регистры пронумерованы от 1 до 5). Затем сбросьте неиспользованные карты в отдельную стопку.

Игрок должен объявить об окончании программирования своего робота, после чего он не может смотреть свои карты или переставлять их.

В колоде программных карт насчитывается:

- Move 1 (движение вперед на 1 клетку) – 18 карт;
- Move 2 (вперед на 2 клетки) – 12 карт;
- Move 3 (вперед на 3 клетки) – 6 карт;
- Back Up (движение назад на 1 клетку) – 6 карт;
- Rotate Right (поворот направо на 90°) – 18 карт;
- Rotate Left (поворот налево на 90°) – 18 карт;
- U-Turn (разворот на 180°) – 6 карт.

Таймер.

Когда среди игроков остается только 1, кто еще не успел запрограммировать своего робота и объявить об этом, для него включается таймер (песочные часы – 30 сек). При этом игрок должен до истечения времени таймера закончить программирование робота (если игрок управляет несколькими роботами, то таймер включается для каждого в отдельности).

Если игрок не успевает закончить программирование, то по истечении таймера он кладет неиспользованные программные карты перед собой рубашкой вверх, а игрок, находящийся от него справа, случайным образом (не заглядывая в карты) размещает их в регистрах, после чего сбрасывает оставшиеся карты в колоду-сброса.

Если в начале раунда только один игрок программирует робота (по причине остановки или выхода из игры других роботов), таймер начинает действовать сразу после того, как игрок раздаст программные карты.

III. Объявление об остановке робота.

Игрок, чей робот получил повреждения, может выключить его. Выключение робота происходит в следующем раунде после объявления и совершается путем размещения жетона остановки (power down token) на программный лист робота.

В начале следующего раунда, игрок убирает все жетоны повреждений. Робот в выключенном состоянии не получает никаких программ и не двигается, но элементы игрового поля (заводского цеха) тем не менее могут оказать на него воздействие. Например, если выключенный робот, находится на конвейерной ленте, то он все равно будет по ней передвигаться, хотя и не сам по себе.

Другие роботы также могут толкнуть выключенного робота, и даже нанести повреждения, например, с помощью лазера. Все повреждения робота отражаются на программном листе с помощью жетонов повреждений.

Если игрок объявил о выключении своего робота в следующем раунде, но был уничтожен, то в следующем раунде он может ввести в игру робота, по своему выбору, выключенным или нет.

На стадии подготовки к следующему раунду, игроки, чьи роботы выключены, могут, по своему желанию, оставить их выключенными и в новом раунде (например, в случае получения новых повреждений).

В начале каждого раунда, в течение которого робот будет выключен, все жетоны повреждений с него убираются.

Приоритетность при выключении робота:

Иногда игроки принимают решение о выключении своего робота, основываясь на решениях своих соперников. Поэтому о своем решении выключить робота или оставить его в действии, игроки объявляют по кругу начиная с того, кто начал игру из позиции №1 стартового дока.

IV. Выполнение программных регистров.

Выполнение регистров осуществляется последовательно от 1 до 5. Выполняя **каждый** программный регистр, соблюдайте следующую последовательность действий:

- A. Открыть программную карту
- B. Передвижение робота
- C. Движение элементов игрового поля (заводского цеха)
- D. Выстрел лазерной установки
- E. Отметка прохождения флага

Рассмотрим эти действия более подробно.

A. Открыть программную карту

Все игроки открывают программную карту текущего программного регистра одновременно.

B. Передвижение робота

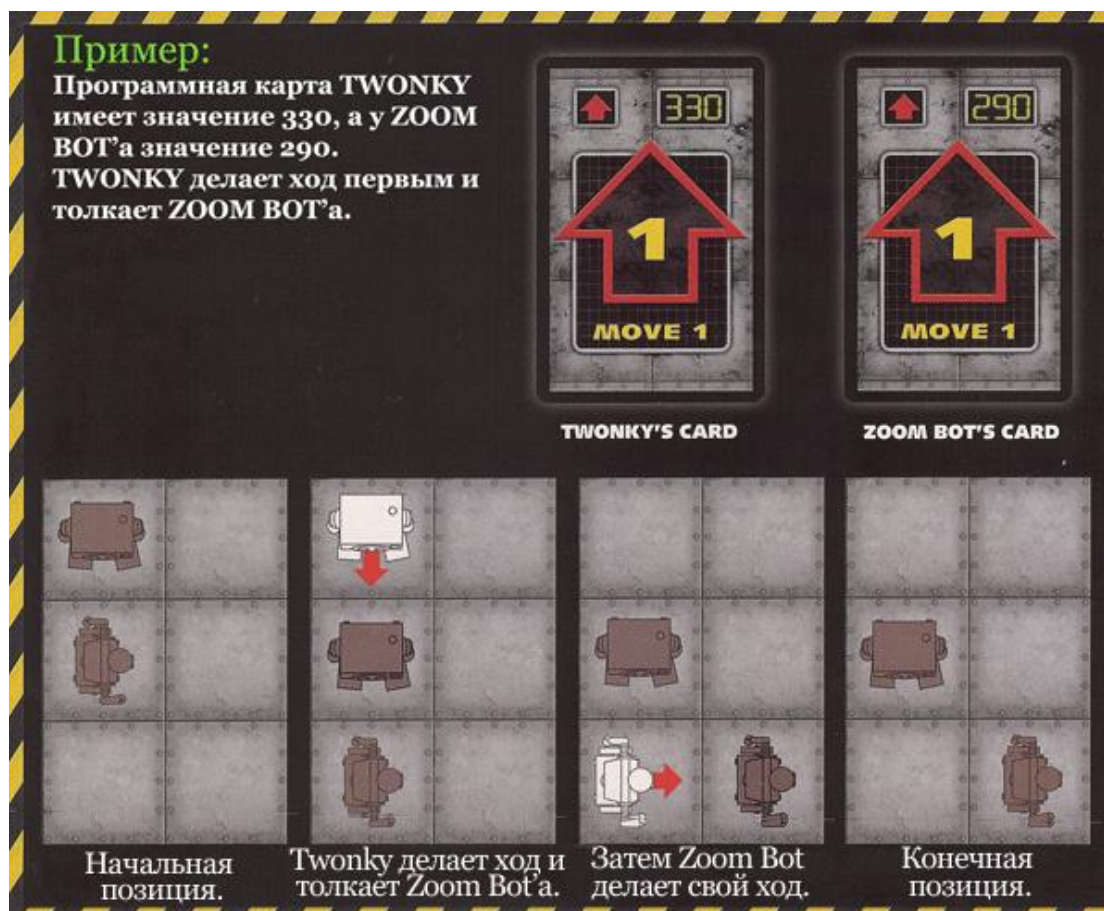
Движение

Каждый робот передвигается в соответствии с указанием программной карты. Например: Move 2 – означает движение вперед (в направлении взгляда робота) на 2 клетки, Back Up – означает движение робота назад (в направлении, противоположном направлению взгляда робота) на 1 клетку и т.д.

Приоритетность

В верхнем правом углу каждой программной карты изображено число, определяющее ее приоритетность по отношению к картам других игроков. Очередность хода роботов определяется именно этим числом. Чем выше число, тем выше приоритетность. Это позволяет определить какой из роботов начнет движение раньше.

Например, карта «200» позволяет роботу начать движение раньше, чем это сделает робот с картой «100».



Столкновения

Когда роботы сталкиваются, один из них становится толкающим. Роботов можно толкнуть куда угодно: в пределах игрового поля, например, в яму или на конвейерную ленту, или даже вытолкнуть за его пределы. Робота нельзя протолкнуть сквозь стену, поэтому если перед ним стена, то толкающий робот останавливается. Столкновение со стеной не причиняет роботу какого-либо повреждения.

С. Движение элементов игрового поля (заводского цеха)

Порядок движения

Элементы игрового поля начинают действовать в следующем порядке:

1. Ускоренный ленточный конвейер (синий) движется **на 1 клетку** по направлению, указанному стрелкой.
2. Ускоренный ленточный конвейер (синий) и обычный конвейер (желтый) двигаются **на 1 клетку** по направлению стрелки.
3. Механические толкатели (действуют в случае активности, см. памятку стр.16).
4. Шестерни поворачиваются на 90° по направлению, указанному стрелками.

В ходе выполнения каждого программного регистра на робота может воздействовать больше одного элемента игрового поля. Памятка (factory floor guides) содержит описание всех элементов и препятствий заводского цеха (игрового поля) (приложение №3, стр.15).

Приоритетность ленточных конвейеров

Обычно все роботы на конвейерной ленте двигаются одновременно, при этом движение не имеет приоритетности, т.к. происходит не в соответствии с программой движения. Конвейер никогда не становится причиной столкновения роботов, даже если две конвейерные ленты, двигаясь друг другу на встречу, сходятся в одной клетке, доставляя туда роботов в одно и то же время. Роботы всегда остаются стоять на своих конвейерных лентах и не передвигаются конвейерами на одну и ту же клетку.

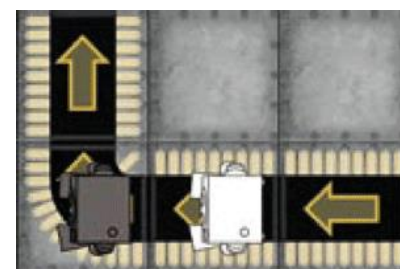
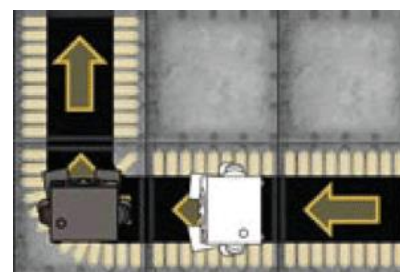
В похожей ситуации, когда один робот подъезжает по конвейерной ленте к ее краю, где стоит другой робот, столкновения также не происходит, т.к. конвейер не передвигает робота дальше.



Поворот ленточного конвейера

Некоторые участки конвейеров поворачивают в правую или левую сторону. Если робот движется не самостоятельно, а под воздействием конвейера (пример справа), то на таком участке он **поворачивает** корпус в направлении поворота ленты. Это правило также соблюдается, если робот перемещается с одного конвейера на другой.

Если робот попал на поворотный участок конвейера своим ходом (пример справа), или вследствие толчка, то он не поворачивает свой корпус в сторону поворота ленты, а остается в прежнем состоянии, хотя при этом лента может продвинуть его дальше по своему направлению на данном этапе.



Д. Выстрел лазерной установки

Лазерная установка заводского цеха (игрового поля)

Робот, который заканчивает фазу регистра в клетке, через которую проходит лазерный луч, получает повреждение: +1 жетон повреждения за каждый луч в данной клетке. Лазер не проходит сквозь роботов, поэтому если на линии огня лазера расположились два робота, повреждения получает только тот, кто находится ближе к источнику лазера.



Также следует учесть, что повреждения от лазера роботы получают в том случае, если после завершения стадии «движения элементов игрового поля» они остаются на линии огня лазера. Таким образом если робот прошел сквозь луч лазера благодаря, скажем, ленточному конвейеру, и остановился на клетке вне луча поражения, то он не получает повреждение.

Лазерное оружие робота

Кроме лазерных установок заводского цеха, каждый робот также оснащен лазерным оружием, которое нацелено и стреляет точно вперед по направлению корпуса. Любой робот, который окажется в поле прямого видения другого робота получает повреждения от его лазерного оружия (+1 жетон повреждения). При этом следует запомнить, что «находиться в поле прямого видения» означает, что атакующий робот видит цель прямо перед собой (а не сбоку или сзади), при этом перед целью (другим роботом) не должно быть преград (например: стены или толкателя). Расстояние между роботами не имеет значения.

Е. Отметка о прохождении флага и пункты ремонта

Робот, который **в конце фазы программного регистра** достиг клетки с установленным флагом (стоит **на** такой клетке), может отметить прохождение этой контрольной точки и в дополнение размещает на ней свой маркер рестарта. Начиная со следующей фазы, он уже может двигаться к следующему по порядку флагу. Для удобства используйте лист бумаги, чтобы отмечать номера тех флагов, которые вы прошли.

Достигнув другой клетки с флагом **или** пункта ремонта, игрок **должен** переместить на данную клетку свой маркер рестарта (archive marker). В случае уничтожения, это позволяет игроку восстановить своего робота в игре, и именно в том месте, где находится его маркер.

Этим заканчивается первая фаза программного регистра. Повторите данный алгоритм для каждой последующей карты программного регистра.

В. Окончание раунда и подготовка к следующему.

По окончании выполнения 5 фазы регистра наступает время привести все в порядок и подготовиться к следующему раунду.

Ремонтирование и Установка дополнительных опций.

С роботов, которые **в конце раунда** (по завершении 5 фаз программного регистра) находятся на клетке пункта ремонта (repair site) с изображением одного ключа убирается 1 жетон повреждения. С роботов, которые в конце раунда находятся на клетке пункта ремонта с изображением перекрестия ключа и молотка: снимают 1 жетон повреждения **И** игроки берут по одной карте опций (дополнительных агрегатов, см. приложение №2 на стр.12). Игрок должен прочитать вслух, то, что написано на карте и положить ее перед собой открытой лицевой стороной. Таким образом, каждый игрок должен знать, каким дополнительным агрегатом оборудован робот соперника.

Внимание: Иногда, принимая решение о времени и способе использования карты того или иного дополнительного агрегата, имеет значение, кто из игроков сделает это первым. Поэтому в таких ситуациях действует правило: первым решение об использовании карты дополнительного агрегата принимает участник, начавший игру из стартовой позиции №1.

Затем это делают остальные игроки по часовой стрелке. Сделав объявление, игрок уже не может изменить своего решения.

Обнуление регистров

Сбросьте все карты из регистров, кроме тех, что были «заклинены» в результате полученных повреждений.

Подготовка к следующему раунду

Игроки, чьи роботы были выключены в течение данного раунда, должны объявить о том оставляют ли робота выключенным в следующем раунде или, наоборот, включают его.

Уничтоженные в ходе данного раунда роботы восстанавливаются в игре на той клетке игрового поля, где находится их маркер рестарта. При этом игрок сам определяет направление корпуса своего робота.

Воскресший робот получает +2 жетона повреждений, при этом на нем сохраняются все повреждения, которые были получены роботом в то время, когда он был выключен и уничтожен, например, в результате выталкивания за пределы игрового поля.

На данном этапе игрок может решить ввести в игру выключенного робота, чтобы избавиться от жетонов повреждения.

Внимание: Если два или больше роботов входят в игру в одной и той же клетке игрового поля, то они появляются в том же порядке, в котором были уничтожены. Первый робот появляется непосредственно на клетке рестарта (игрок сам определяет направление корпуса робота). Второй и последующие роботы появляются на любой из соседних клеток, но при выборе направления корпуса робота следует учитывать, что в поле его прямого видения на расстоянии не менее 3 клеток не должно быть других роботов. Вы можете выбрать любую клетку для восстановления робота, кроме лишь – ям. Поверьте, Вашему роботу и так уже сильно досталось.

Проделав данные действия, можете начать следующий раунд.

Повреждение и Уничтожение роботов

Робота, который был подстрелен лазером, избит другими роботами, вытолкнут в яму или за пределы игрового поля, становится сложнее запоминать программу, поэтому в начале нового раунда за каждый имеющийся жетон повреждения, игрок получает на одну программную карту меньше. Самое интересное происходит, когда у робота оказывается 5 жетонов повреждений.

Количество жетонов повреждения	Эффект
0	Игрок получает 9 программных карт
1	8 программных карт
2	7 программных карт
3	6 программных карт
4	5 программных карт
5	Игрок получает 4 программные карты, при этом заклинивает 5 регистр
6	3 программные карты, и заклинивают 4, 5 регистры
7	2 программные карты, и заклинивают 3, 4 и 5 регистры
8	1 программную карту, и заклинивают 2, 3, 4 и 5 регистры
9	Игрок не получает программных карт, все регистры заклинивает
10	Уничтожение робота

Заклинивание регистров

Когда робот получает 5 повреждение, его регистры начинает заклинивать. Первым дает сбой 5 регистр и так далее в обратном порядке до 1. Заклинившие регистры на программном листе робота отмечаются жетоном повреждения.

Программная карта остается в заклинившем регистре до тех пор, пока поломка не будет устранена. Когда это происходит, игрок удаляет из регистра жетон повреждения и сбрасывает программную карту. До этого времени программная карта остается в заклинившем регистре, а робот выполняет программу заклинившего регистра.

Ремонт регистров происходит в обратном порядке, т.е. сначала ремонтируется 1, затем 2 и так далее до 5.

Даже если у робота заклинило все 5 регистров, он все равно продолжает двигаться, следуя тем программным картам, которые были заложены на предыдущих ходах и оказались в заклинивших регистрах.

Иногда происходит так, что программные регистры робота заклинивает в то время, когда он находится в выключенном состоянии. В данном случае заклинивший регистр перепрограммируется в случайном порядке: для этого возьмите верхнюю программную карту из стопки и положите ее открытой в ячейке заклинившего регистра.

Использование карт опций для защиты от повреждений

По своему выбору, игрок может сбросить карту дополнительного агрегата, чтобы предотвратить 1 пункт повреждения. Другими словами агрегат получает повреждение вместо робота. Это можно делать **только** в момент получения роботом повреждения и из расчета одна карта за одно повреждение.

Сброшенные карты опций складываются в отдельную стопку открытой лицевой стороной.

Уничтожение

Робот уничтожается если:

- Он получает 10-й жетон повреждения, **или**
- Делает движение в яму или выталкивается в яму, **или**
- Делает движение за пределы игрового поля или выталкивается за пределы игрового поля.

Игрок убирает по своему выбору одну карту дополнительных агрегатов и 1 жетон жизни уничтоженного робота (убирается в коробку). Если робот потерял свой последний (третий) жетон жизни, он выбывает из игры и уже не восстанавливается.

Если у робота еще есть жетоны жизни, то на этапе подготовки к следующему раунду, уничтоженный робот возвращается на игровое поле в том месте, где находится его маркер рестарта.

Победителем гонки становится тот, кто сможет быстрее других отметить по порядку на всех флагах, установленных на игровом поле. Игра после этого заканчивается, но по желанию участников, гонку можно продолжить, чтобы определить преследователей.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Руководство по гоночным трекам.

В данном приложении мы постараемся помочь разобраться с предложенными вариантами треков, чтобы Вы смогли сделать осознанный выбор для своей игры.

Итак, все треки подразделены по группам:

1. Для начинающих
2. Для экспертов Роборалли
3. Командные гонки

Длина трека	Кол. игроков	Уровень сложности	Название трека в английском написании (стр. ориг. правил)	Название игровых полей в составе трека
Треки для начинающих				
Короткий (45-60 мин.)	2-8	Простой	Dizzy Dash (стр.14)	Spin Zone
Короткий	2-4	Тяжелый	Death Trap (стр. 17)	Island
Короткий	5-8	Простой	Checkmate (стр. 13)	Chess
Средний (60-120 мин)	2-8	Простой	Risky Exchange (стр.13)	Exchange
Средний	2-8	Средний	Island Hop (стр.14)	Island
Средний	2-4	Средний	Bloodbath Chess (стр.16)	Chess
Средний	2-4	Средний	Chop Shop Challenge (стр. 15)	Chop Shop
Средний	5-8	Средний	Twister (стр. 15)	Spin Zone
Длинный (> 120 мин.)	2-8	Тяжелый	Pilgrimage (стр. 17)	Cross, Exchange
Длинный	5-8	Тяжелый	Around the World (стр. 16)	Island, Spin Zone
Командные гонки				
Средний	4, 6, 8	*	Tandem Carnage (стр. 29)	Exchange, Maelstrom
Средний	4, 6, 8	*	Capture the Flag (стр. 31)	Chop Shop, Vault
Средний	4, 6, 8	*	Toggle Boggle (стр. 32)	Exchange
Средний	4, 6, 8	*	War Zone (стр. 32)	Island
Длинный	4, 6, 8	*	All for One or One for All? (стр. 30)	Spin Zone, Vault
Треки для экспертов Роборалли				
Короткий	2-4		Vault Assault (стр. 18)	Vault
Короткий	2-8	*	Ball Lightning (стр. 24)	Spin Zone
Короткий	2-8	*	Flag Fry (стр. 26)	Cross
Короткий	5-8		Island King (стр. 21)	Island
Короткий	5-8	*	Factory Rejects (стр. 23)	Chop Shop
Средний	2-4		Lost Bearings (стр. 19)	Cross
Средний	2-4		Robot Stew (стр. 19)	Chop Shop
Средний	2-4		Against the Grain (стр. 20)	Chess, Chop Shop
Средний	2-4	*	Interference (стр. 26)	Chess
Средний	2-8	*	Moving Targets (стр. 22)	Maelstrom
Средний	2-8	*	Option World (стр. 23)	Vault
Средний	2-8	*	Tight Collar (стр. 24)	Chop Shop, Cross
Средний	5-8		Whirlwind Tour (стр. 18)	Maelstrom
Средний	5-8	*	Set to Kill (стр. 22)	Exchange
Средний	5-8	*	Day of the SuperBot (стр. 25)	Maelstrom
Длинный	2-4	*	Tricksy (стр. 21)	Cross
Длинный	5-8		Oddest Sea (стр. 20)	Maelstrom, Vault
Длинный	5-8	+	Frenetic Factory (стр. 27)	Chess, Chop Shop
Длинный	5-8	+	Marathon Madness (стр. 28)	Spin Zone, Vault

«*» - для этих треков предусмотрены дополнительные специальные правила (стр.10).

«+» - для этих треков требуется дополнительные игровые поля.

Название трека (стр. ориг. правил)	Дополнительные специальные правила
Треки для экспертов Роборалли	
Tricksy (стр. 21)	В начале игры участникам раздают 3 карты опций (рубашками вверх). Каждый выбирает одну из карт, а две другие убираются под низ стопки карт опций.
Moving Targets (стр. 22)	В течение каждой фазы регистра флаги передвигаются ленточными конвейерами. Флаги, которые упали в яму, снова появляются в своих позициях на игровом поле в начале следующей фазы. При этом маркеры рестарта на флагах сохраняются.
Set to Kill (стр. 22)	Урон от любого лазерного оружия роботов удваивается, включая даже те лазеры, которые можно получить картой дополнительных агрегатов. Например «Rear-Firing Laser» делает два выстрела, а не один, а «Double-Barreled Laser» сделает 4 выстрела вместо 2-х. Такие агрегаты как «Pressor Beam» и «Radio Control» е наносят повреждений.
Factory Rejects (стр. 23)	Все роботы начинают с 2 жетонами повреждений и не могут быть выключены в течение игры.
Option World (стр. 23)	Роботы, закончившие фазу регистра на клетке пункта ремонта с изображением одного ключа или флаге, получают 1 карту опции (вместо снятия 1 жетона повреждений), а если на пункте ремонта с изображением ключа и молота, то получают 2 карты опций (вместо снятия 1 жетона повреждений и 1 карты опции)
Ball Lightning (стр. 24)	Каждый раунд игроки должны успеть запрограммировать своих роботов за 30 секунд (время песочного таймера). Если кто-то не успел, сосед справа заполнит пустые регистры программными картами игрока в случайном порядке (не заглядывая в них).
Tight Collar (стр. 25)	Каждый раунд игроки имеют только 1 минуту, чтобы запрограммировать своих роботов.
Day of the SuperBot (стр. 25)	<p>Робот, начинающий в стартовой позиции №1 – становится СуперБотом. В конце каждого раунда все полученные им повреждения убираются, к тому же выстрел его лазера имеет удвоенную мощность. Что так же относится и к лазерам, получаемым с помощью карт дополнительных агрегатов.</p> <p>Цель СуперБота – по порядку отметить на обоих флагах.</p> <p>Все остальные роботы преследуют цель уничтожить СуперБота, при этом тот, кто сделает последний и решающий выстрел сам становится СуперБотом и также начинает преследовать цель отметить на флагах. В случае множественного попадания, определите очередность выстрелов по номеру программной карты. Бывший СуперБот становится обычным роботом и начинает участие в охоте на того, кто стал новым СуперБотом.</p> <p>Обычным роботам не обязательно действовать в группе, они могут играть индивидуально, и также атаковать других роботов.</p> <p>Победителем гонки становится СуперБот, который успеет по порядку отметить на обоих флагах.</p> <p>P.S. Если СуперБот отметил на первом флаге и был уничтожен, то в последующих воплощениях за ним сохраняется данная отметка.</p>
Interference (стр. 26)	Это великолепный вариант для двух игроков. Каждый игрок управляет двумя роботами: «гонщик» и «блокиратор». Блокиратор не может отмечаться на флагах и поэтому его цель атаковать роботов-гонщиков, цель которых, наоборот, как можно скорее отметить на всех флагах. Каждый игрок в начале раунда получает две отдельные стопки программных карт для обоих роботов. Нельзя при этом перекладывать карты из одной стопки в другую. Время программирования не ограничено, но если остается один, кто не успел разложить карты на программных листах обоих роботов, то включается 30-секундный

	таймер со всеми его последствиями. Игрок побеждает, если роботы-гонщики его оппонентов были уничтожены, или если его робот-гонщик отметился на всех флагах. В остальном игра проходит по обычным правилам.
Flag Fry (стр. 26)	В начале игры каждый игрок получает по одной карте опций.
Frenetic Factory (стр. 27)	Когда робот доходит до флага, его игрок бросает монету. Если «орел» - то игровое поле, где находится робот, поворачивается по часовой стрелке на 90°. Флаги и роботы при этом остаются на своих местах.
Marathon Madness (стр. 28)	В начале игры каждый игрок получает по одной карте опций.
Командные гонки	
Tandem Carnage (стр. 29)	Каждая команда старается быстрее отметить на флагах. При этом на каждом флаге достаточно отметить только одному роботу из команды. P.S. Не запрещается одному и тому же роботу отметить на всех флагах.
All for One or One for All? (стр. 30)	Для победы только один робот в каждой команде должен отметить на всех флагах.
Capture the Flag (стр. 31)	Цель игры не в том, чтобы обойти все флаги, а в том, чтобы, схватив флаг противника доставить его на свою часть игрового поля. Разделитесь на две команды и любым способом определите то игровое поле, на котором будет находиться ваша база (для определения можете использовать монету). Команды поочередно расставляют своих роботов на противоположных игровых полях (базах). Роботов можно ставить в любой клетке поля (кроме ямы) в пределах 6 дальних рядов от базы противника. Если робот, находясь на территории своей базы, толкает робота противника и остается в живых до конца фазы программного регистра, то робот противника в таком случае удаляется до конца раунда (при этом он теряет жетон жизни). В конце раунда удаленный робот может восстановиться в любой клетке своей базы, в пределах 6 дальних рядов, а при выборе направления корпуса робота следует учитывать, что в поле его прямого видения на расстоянии не менее 3 клеток не должно быть роботов из команды противника. Когда робот дотрагивается до флага противника (оказывается на клетке с флагом), то тем самым он его берет и может нести к себе на базу. Если робот, несущий флаг, уничтожен или был толкнут на территории противника, то он теряет флаг, который снова нужно подобрать, чтобы понести. Если робот, находясь на территории своей базы, дотрагивается до выпавшего флага своей команды, то флаг немедленно возвращается на свое стартовое место. В игре побеждает та команда, которая к концу любого раунда сможет принести на свою базу флаг противника.
Toggle Boggle (стр. 32)	Нет никакой очередности контрольных точек, победит тот, кто сможет отметить на всех флагах и контролировать их все одновременно. Размещайте маркеры рестарта на флагах, чтобы было ясно, какая команда их контролирует. Если робот команды противника дотрагивается до контролируемого флага – контроль с этого флага снимается, а маркер рестарта заменяется. Если робот какой-либо команды уничтожен, то игрок должен пропустить полный раунд прежде чем сможет снова вступить в игру. Восстановление роботов происходит по обычным правилам.
War Zone (стр. 32)	Забудьте о флагах, здесь начинается серьезная битва, похожая на гладиаторские бои древнего Колизея. Две равные по количеству роботов команды стремятся уничтожить всех роботов команды противника. В начале игры раздайте каждому игроку по одной карте дополнительных опций.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2
Описание карт дополнительных агрегатов (опций).

Название дополнительного агрегата	Свойство агрегата
Ablative Coat (Защитный экран)	Защитный экран предотвращает 3 пункта повреждения робота, принимая удар на себя. За каждое повреждение положите на карту по одному жетону повреждений и удалите ее в сброс, когда она получит последнее (третье) повреждение.
Abort Switch (Кнопка «Отбой»)	Один раз в течение каждого раунда игрок может заменить открытую программную карту текущего регистра на верхнюю карту из общей стопки. Если игрок использует эту карту, он должен заменить таким образом все последующие программные карты в регистрах. Пример: В начале хода игрок открывает карту 3 регистра и решает воспользоваться кнопкой «Отбой». Он заменяет карту 3 регистра на верхнюю карту из общей стопки и совершает движение. В ходе выполнения 4 и 5 регистра, игрок обязан заменить программные карты № 4 и 5 таким же образом.
Brakes (Тормоза)	Когда игрок использует программную карту «Move 1», он может не передвигать робота вовсе. Приоритетность карты не изменяется.
Circuit Breaker (Автоматический выключатель)	Если к концу раунда робот игрока имеет 3 жетона повреждений на своем программном листе, то он автоматически выключается и начинает следующий раунд в выключенном состоянии.
Conditional Program (Программный переключатель)	После того как все участники закончили программировать роботов, игрок может отложить одну из оставшихся программных карт (рубашкой вверх) на данную карту дополнительного агрегата. В дальнейшем в течение раунда игрок может заменить этой картой одну из карт, находящихся в программном регистре, сбросив последнюю в отдельную стопку. Игрок должен объявить о решении использовать данную опцию в начале фазы регистра и до того, как кто-нибудь откроет очередную карту в программном регистре. Если игрок не использовал отложенную программную карту, он должен положить ее в сброс в конце раунда.
Crab Legs (Механические ноги краба)	Во время программирования регистров игрок может использовать (из руки) карту «Move 1», чтобы дополнительно положить ее к регистру с картой поворота «Rotate Left (налево)» или «Rotate Right (направо)». Во время хода робот делает шаг, соответственно, влево или вправо и при этом не поворачивается (не меняет направления взгляда). В этом случае учитывается приоритетность только карты «Move 1».
Double-Barreled Laser (Бета-Лазер)	Бета-Лазер – это сдвоенный лазер, поэтому если робот игрока совершает выстрел из бортового лазера, то вместо одного он совершает два выстрела. Можно использовать Бета-Лазер с картами Fire Control (Система управления огнем) и/или High-power Laser (Альфа-Лазер).
Dual processor (Сдвоенный процессор)	На стадии программирования регистров игрок может положить в один и тот же регистр одну карту движения (Move 1 (вперед), Move 2, Move 3 или Back Up(назад)) И одну карту поворота (Rotate Left (налево), Rotate Right (направо) или U-turn (на 180°)). В этом

	случае робот сперва совершает движение, но на 1 клетку меньше, чем указывает карта, а после этого совершает поворот. Если карта поворота «U-turn (на 180°)», то робот, если это возможно, должен совершить движение на 2 клетки меньше, чем указывает карта.
Extra Memory (Дополнительный модуль памяти)	Игрок получает одну дополнительную программную карту в начале каждого раунда. (Игрок использует только 5 программных карт, а остальные сбрасывает)
Fire Control (Система управления огнем)	Если робот наносит повреждение сопернику при помощи своего бортового лазера, он вместо нанесения повреждения может по своему выбору заклинить один из регистров целевого робота или по своему выбору удалить одну из карт дополнительных агрегатов целевого робота. Внимание: целевой робот не может защититься от действия данной карты, сбросив одну из своих карт дополнительных агрегатов.
Flywheel (Маховик)	После того как все участники закончили программировать роботов, игрок может отложить одну из оставшихся программных карт (рубашкой вверх) на данную карту дополнительного агрегата. Игрок может добавить сохраненную программную карту к вновь розданным в начале одного из последующих раундов. Данная карта может иметь на себе в одно и то же время только одну программную карту.
Fourth Gear (Четвертая передача)	При использовании программной карты «Move 3» игрок может передвинуть робота на 4 клетки, вместо 3. Приоритетность карты не изменяется.
Gyroscopic Stabilizer (Гироскопический стабилизатор)	Эту карту можно активировать один раз в течение каждого раунда и только перед тем, как будут открыты программные карты 1 регистра. Объявите о решении активировать эту карту и, на протяжении всего раунда, ваш робот не будет поворачиваться на шестернях и конвейерных лентах.
High-power Laser (Альфа-Лазер)	Бортовой лазер робота обретает способность поражать сквозь одну стену. Луч лазера также проходит через робота и может поразить следующего. В этом случае оба робота получают повреждения. Игрок может использовать Альфа-Лазер с картами Fire Control (Система управления огнем) и/или Double-Barreled Laser (Бета-Лазер)
Mechanical Arm (Механическая рука)	Робот игрока при помощи механической руки может дотянуться до флага или до пункта ремонта с соседней клетки (по диагонали, вертикали, горизонтали). Единственное препятствие: наличие стены между роботом и флагом (или пунктом ремонта). Другими словами, если в конце раунда робот оказался на соседней клетке с флагом, и между ними при этом нет стены, то считается, как если бы робот находился на самой клетке с флагом и соответственно он может отметить прохождение контрольной точки. То же самое касается и пунктов ремонта.
Mini Howitzer (Мини гаубица)	Вместо использования бортового лазера, робот может выстрелить из своей гаубицы. Целевой робот отталкивается на одну клетку в направлении выстрела и получает одно повреждение. (Помните, что роботы не могут быть продавлены сквозь стены). Мини Гаубицу можно использовать только 5 раз. Положите на карту один жетон повреждения каждый раз после ее применения и сбросьте в отдельную стопку после последнего (пятого)

	применения.
Power-down Shield (Защитный колокол)	Пока робот игрока находится в выключенном состоянии, в течение каждой фазы программного регистра Защитный колокол предотвращает одно повреждение робота с каждого из 4 направлений.
Pressor Beam (Толкатель)	Вместо использования бортового лазера, робот может использовать свой толкатель (pressor beam). Целевой робот не получает повреждения, но отталкивается на одну клетку в направлении толчка.
Radio Control (Дистанционное управление)	Вместо бортового лазера робот может использовать устройство Дистанционного управления. Это приводит к тому, что целевой робот до конца раунда выполняет программу атаковавшего его робота. Приоритетность карт сохраняется, но управляемый робот всегда начинает движение вторым.
Ramming Gear (Усиленная рама)	Когда робот игрока толкает или врезается в другого робота, тот получает одно повреждение.
Rear-Firing Laser (Гамма-Лазер)	Гамма-Лазер – это лазер, который стреляет назад. Он не замещает, а дополняет бортовой лазер робота и используется в соответствии с общими правилами.
Recompile (Рекомпилятор)	Один раз в каждом раунде игрок может сбросить все программные карты из руки и набрать новые из стопки. Робот этого игрока при этом получает одно повреждение.
Reverse Gear (Задняя передача)	При использовании программной карты «Back Up» игрок может передвинуть робота на 2 клетки назад, вместо 1. Приоритетность карты не изменяется.
Scrambler (Шифратор)	Вместо бортового лазера робот может использовать Шифратор, который заменяет программную карту следующего регистра целевого робота на верхнюю карту из общей стопки (рубашкой вверх). Нельзя использовать Шифратор во время фазы 5 регистра.
Superior Archive (Банк хранения информации)	Когда робот восстанавливается в игре после уничтожения, он не получает 2 жетона повреждений.
Tractor Beam (Магнит)	Вместо бортового лазера робот может использовать Магнит, чтобы притянуть целевого робота на 1 клетку по направлению к себе. Единственное условие: целевой робот не должен находиться на соседней клетке.

ПРИЛОЖЕНИЕ №3**Памятка с информацией об элементах игрового поля.**

Основные поля	
	Простой пол – роботы могут свободно перемещаться по таким клеткам.
	Яма – робот уничтожается, если совершает движение или выталкивается в яму. То же самое происходит, если робот пересекает и выезжает за край игрового поля.
	Стены – роботы не могут перемещаться сквозь стены и по этой причине в случае движения они останавливаются у стены. Луч лазера также не проходит через стену. Если в месте соединения двух игровых полей возникает две стены – они, тем не менее, считаются одной стеной.
Ленточные конвейеры	
	Все конвейерные ленты двигают роботов по направлению стрелок.
	Обычный конвейер – двигается один раз в каждой фазе программного регистра. Ускоренный конвейер – двигается два раза в каждой фазе программного регистра.
	Поворотные участки конвейеров – если лента конвейера двигает робота на такой участок, робот поворачивается на 90° по направлению стрелки.
	
	Поворотные участки совмещенных конвейеров – робот поворачивается, если перемещается тем конвейером, чьим продолжением является поворот.
	
	Участок слияния двух лент – независимо от того с какой стороны конвейер передвигает робота – он поворачивается на 90° по направлению стрелки.
	

Механический Толкатель	
	Активный толкатель – если робот находится на клетке с активным толкателем, то он отталкивается на одну клетку в направлении толчка. Толкатели могут действовать одновременно на нескольких роботов в ряду. Цифры, указанные на изображении толкателя определяют фазы программных регистров во время которых они активны. Толкатель на картинке слева активен во 2 и 4 фазах программного регистра.
Шестерни	
	Шестерни,двигающиеся по часовой стрелке – поворачивает робота на 90° по часовой стрелке (по направлению стрелок).
	Шестерни,двигающиеся против часовой стрелки – поворачивает робота на 90° против часовой стрелки (по направлению стрелок).
Лазерные установки заводского цеха	
	Лазерный луч – робот, который в конце фазы программного регистра находится на клетке, через которую проходит лазерный луч, получает одно повреждение за каждый луч. Если на линии луча находится несколько роботов, то повреждение получает тот из них, кто находится ближе к источнику. Лазерный луч не проходит через стены и сквозь роботов.
Флаги	
	В конце каждой фазы программного регистра – робот, находящийся на клетке с флагом, размещает на ней свой маркер рестарта и отмечает прохождение контрольной точки. В конце раунда – робот, находящийся на клетке с флагом, сбрасывает один жетон повреждения.
Пункты ремонта	
	В конце каждой фазы программного регистра – робот, находящийся на клетке любого пункта ремонта, размещает на нем свой маркер рестарта.
	В конце раунда – робот, находящийся на клетке пункта ремонта с одним гаечным ключом, сбрасывает один жетон повреждения. Робот, находящийся на клетке пункта ремонта с перекрестием ключа и молотка, сбрасывает один жетон повреждения И получает одну карту дополнительных опций (агрегатов)
Стартовый док	
	Пронумерованные клетки стартового отсека определяют стартовые позиции роботов и их маркеров рестарта. Ни для чего другого они не используются.