



Cíl hry (Konec hry):

Cíl pro 2 hráče: vyhraje ten kdo první získá 5 disků s technologiemi

Cíl pro 3 hráče: vyhraje ten kdo první získá 7 disků s technologiemi

Cíl pro 4 hráče: vyhraje ten kdo první získá 8 disků s technologiemi

Nebo je možné cíl upravovat v závislosti na čase který chcete u hry strávit. Výše uvedené cíle jsou zvoleny pro průměrný herní čas 60 - 90 min.

Příprava hry: (viz obrázek na konci návodu)

Kartičky pečlivě rozstříhejte. Z pásů vnějších chodeb (**ochoz**) postavte čtverec tak, aby vněm byl prostor 8x8 políček. Do všech 4 rohů vnějších chodeb umístěte kartičky rohových teleportů. Každý hráč si před sebe položí: dva obrázky robotů stejného klanu (barvy), dále kartičku s počítačem a kartičku s nasazovacím polem stejných barev jako mají roboti. Potom přidělí jednomu ze svých robotů jeden program a druhému dva (vše co budou jednotliví roboti vlastnit se pokládá pod obrázky s jejich hlavami). Nyní si sestavte figurky robotů podle návodu, někdo to možná zvládne i intuicí. Zamíchejte kartičky chodeb a položte balíček tak aby byl pro všechny snadno dosažitelný.

Začátek hry:

Začíná hráč s nejdelšími vlasy. Lízne kartičku z balíčku chodeb a vyloží ji do rohu hracího pole (úhlopříčně od rohového teleportu) jež je k němu nejbližší. Na tuto kartičku umístí jednu figurku svého robota. Dále stejně pokračuje hráč po levici. Druhého robota hráči umístí ují do hry teprve tehdy, až vyloží své nasazovací pole (viz. **Karty hracího pole**). Hráči se v tazích střídají až do konce hry.

Doporučení na začátek hry:

Jestli chcete při hře eliminovat náhodu a mít všichni stejné šance, doporučuji vám na začátku hry uzavřít na prvních šest kol příměří. Příměří znamená, že roboti po sobě nesmějí střílet. Hráči si však mohou navzájem škodit v rámci pravidel dále. Jde jen o to, aby byla vyvážená možná výhoda jednoho hráče/robotu způsobená rychlým nálezem nějaké zbraně.

Herní tah :

1. Stavba hracího pole - Hráč na začátku každého svého tahu lízne kartičku z balíčku chodeb a umístí ji kamkoliv do vymezeného prostoru. Pro umístění platí následující omezení: 1. chodba na kartičce musí navazovat na jinou chodbu, 2. všechny prostory hracího pole musejí být odněkud přístupné 3. Na ochoz se nesmějí vykládat žádné karty chodeb.

2. Pohyb robotů - V další fázi tahu je hráč povinen táhnout robotem (viz. **pravidla pohybu robota**), výjimku tvoří roboti jež disponují vlastností MANIPULACE (viz. **pravidla o vlastnostech**). Pokud se robot při pohybu dostane na dostřel jiného robota. Zastaví. Situace se vyhodnotí podle pravidel o střelbě. (viz. **Pravidla o zbraních a střelbě**) Pokud robot střet přežije, smí dokončit svůj pohyb. (Střelba nestojí žádný pohyb).

Pravidla pohybu robota :

Robot se pohybuje jen vyznačenými chodbami nebo se přenáší teleporty viz **pravidla o speciálních kartách - teleport**. Hráč v každém tahu **musí svým robotem táhnout. Jestli má nasazeného i druhého robota, musí v každém tahu táhnout oběma svými roboty. Když robot dojde na křižovatku, smí se rozhodnout, zda pojede rovně, nebo zahne doprava či doleva. Robot nesmí couvat a otáčet se o 180°.** Robot vždy chodí popředu. Když skončíte pohyb, nechte vždy robota natočeného tak, jak jste s ním přijeli, teprve v dalším tahu se rozhodnete, jestli s ním zahnete (máte li možnost) nebo půjdete rovně. Jediný povolený způsob jakým se robot může otočit o 180° je když narazí do stěny chodby, **pozor ale jen tam, kde chodba končí ve stěně**. Otočení o stěnu ubírá robotovi **1 pohyb** viz. **pravidla o vlastnostech**. Jestliže robot při svém tahu narazí do jiného robota jsou oba roboti našrot, musejí se nasadit na svých nasazovacích polích (viz. **nasazovací pole**), ztrácejí všechny své vlastnosti, ale disky s programy jim zůstávají. Pokud je před robotem prázdné pole bez chodby, robot zde musí čekat, ať se pohybuje o jakýkoliv počet polí dokud někdo před něj nevyloží kartičku s chodbou. Čekat nemusí jen robot, jež se může otočit sám, díky vlastnostem manipulace.

Pravidla pro získávání vlastností :

Např.



Vlastnosti nebo zbraně se získávají tak, že robot při svém pohybu na plánu projede chodbou ve které je příslušná vlastnost nebo zbraň vyznačená symbolem. Pokud je na kartičce chodby určitá vlastnost vyznačená dvakrát, hráč si může vzít danou vlastnost i pro druhého robota, i v případě, že není ještě nasazený do hry. Robot získává vlastnost či zbraň pouze když daným polem projede nebo na něm zastaví. Nezávisle však vlastnosti za stání na poli s vlastností nebo za rozjezd z daného pole. Robot může projet libovolnou kartičkou s vlastností kolikrát chce. Kartičky s vlastnostmi a zbraněmi si hráči vykládají pod kartičky s obličejí robotů aby věděli u jakého robota mají jakou vlastnost nebo zbraň. Robot u sebe může mít dohromady **maximálně 6** vlastností a zbraní nasbíraných z hracího plánu. Vlastnosti které robotu hráč jednou přidělí se nesmějí měnit za jiné. Vlastnosti robotu zůstávají na rozdíl od zbraní které jsou na jedno použití (viz. **pravidla o zbraních**), avšak pozor, robot všechny své vlastnosti pozbývá pokud je zastřelen nebo pokud se sebevraždí. Pokud hráč zastřelí svým robotem cizího robota může si od něj vzít ke svému robotu jednu z jeho vlastností nebo zbraní, pokud jeho robot už má 6 vlastností před výstřelem (počítají se i zbraně) může si vzít od zastřeleného robota **2 vlastnosti** nebo zbraň místo jedné. (robot po výstřelu zbraň ztrácí to znamená, že po výstřelu má jen 5 vlastností a zbraní, kdyby si od zastřeleného cizího robota vzal pouze jednu vlastnost měl by jich zase jenom 6, je jasné, že by hranici 6ti vlastností nemohl překročit, proto si robot v takovém případě bere od zastřeleného cizího robota vlastnosti 2) Maximálně může robot u sebe mít až **8 vlastností či zbraní**. (5 získaných z plánu a 3 od dvou zastřelených robotů)

Do vlastností se nepočítají disky s programy a speciální vlastnost kapacita.

(viz **speciální počítač**). Tyto vlastnosti jsou ve hře jenom dvě, robot ji ztrácí pokud je zastřelen nebo jinak zemře. Pokud je zastřelen odevzdá tuto vlastnost robotu jež jej zastřelil. Tato vlastnost se počítá jako bonus nad běžné vlastnosti.

Pravidla o vlastnostech :

Vlastnosti, které robot získá, mu zůstávají dokud nezemře (není našrot, zastřelen nebo se nezasebevraždí).



Rychlost (pohyb) - každý robot od začátku má automaticky rychlost jedna, tj. pohybuje se vždy o jednu kartičku s chodbou. Za každou rychlost přidanou k robotu se pohybuje o jednu kartičku za tah více.

Pokud tedy k robotovi nasbíráte tři rychlosti bude jezdit o 4 pole (kartičky s chodbami) za tah. Tento pohyb však musíte celý vyčerpat pokud nebudete mít u robota vlastnost manipulace.



Manipulace - Pokud má robot jednu vlastnost manipulace může stát a nemusí se pohybovat. Pokud má dvě kartičky s vlastností manipulace, může se otočit a nebo nemusí vyčerpat všechny svůj pohyb, nebo smí stát. Otočení o 180° ho však stojí 1 pohyb. Pokud má tři kartičky manipulace smí se otáčet a zastavovat kdykoliv a otočení robota nestojí žádný pohyb.



Rychlost reakce - pokud se dva roboti střetnou z boku nebo čelem, robot jež má více kartiček s vlastností reakce, vystřelí rychleji, bez ohledu na to, kdo je zrovna na tahu.



Kapacita - tuto vlastnost má robot navíc a nepočítá se do omezeného počtu vlastností, které smí mít robot u sebe. Robot s touto vlastností smí brát jednotlivé věci (zbraně a vlastnosti z plánu) po dvou. Dále smí brát i dva programy z cizího počítače místo jednoho

Pravidla o zbraních a střelbě a posílání do šrotu:

Hráč získává zbraně stejně jako vlastnosti, a to za projetí nebo zastavení na určitém poli. Ale na rozdíl od vlastností, pokud zbraň použije, ztrácí ji. **Každá zbraň je tedy na jeden výstřel.** Robot u sebe může mít od jedné zbraně více kartiček, tedy na více výstřelů. **Robot nesmí střílet za sebe. Střílí jen rovně a do stran. Nedá se střílet přes stěnu.** Střelba neubírá pohyb (speed). Robot, pokud přijede na dostřel jiného robota, zastaví. První vystřelí robot s vyšší reakcí. (Vlastníci více kartiček reakce). Robot jenž má méně reakcí je zasažen a skoná. Pokud mají roboti stejný počet reakcí, mají dvě možnosti: 1. zastřelí se oba 2. domluví se a nezastřelí se. Pokud samozřejmě, jeden z robotů nemá zbraň nebo zbraň s patřičným dostřelem, na reakce se nehledí. První vystřelí robot jež má zbraň nebo potřebný dostřel. Robot je zastřelen, pokud je zasažen jakoukoliv zbraní. Po zastřelení jej hráč musí již bez všech vlastností hned v dalším tahu nasadit na svém nasazovacím poli, (**viz. nasazovací pole**). **VŠECHNY DISKY S PROGRAMY JEŽ MĚL ROBOT U SEBE ODEVZDÁ SVÉMU POKOŘITELI (ROBOTU JEŽ JEJ ZASÁHL).**

Soupis zbraní:



Slizopal - střílí až o 3 pole rovně, ne však přes roboty (zastřelí prvního jež stojí v cestě).



Paprskomet - střílí až o 5 polí rovně, ne však přes roboty (zastřelí prvního jež stojí v cestě).



Sněhobuch - smí se házet i přes roboty rovně až o 3 pole a bouchá v poli na které dopadl a o jedno pole do všech stran.



Sojkostríl - střílí naváděné robotické sojky které letí chodbou dokud do něčeho nenarazí, naváděná sojka nesmí zahýbat na křižovatkách, ale smí proletět chodbou do zatáčky, dále je schopná proletět rohové teleporty, takže například, pokud ji vyšle robot, který je na ochozu sám, sojka celým ochozem proletí a trefí jej zezadu.



Robomasožravka - robot ji při svém tahu může položit za sebe a pokud na ni nikdo najede je sežrán. Je taktéž na jedno použití. Pokud je nějaký robot sežrán, počítá se to, jako by byl zastřelen robotem který Robomasožravku nastražil. Robomasožravku je možné rozstřelit jakoukoliv zbraní. Nelze přes ní střílet.

Soupis jednotlivých karet hracího pole:



Nasazovací pole - hráč smí vyložit N. p. do plánu ve fázi stavby hracího pole místo kartičky kterou si lízne. Zde začíná hra druhý robot a také z tohoto pole začínají hra jeho roboti jež byli zastřeleni nebo jinak skonali. Roboti mají možnost na nasazovacím poli vlastní barvy stát.

(jakmile toto pole opustí, hráč s nimi musí táhnout, výjimku tvoří pouze roboti s vlastností manipulace)



Speciální počítač - jakmile hráč vyloží do plánu počítač, nemusí disky s programy nechávat u robotů ale může je uložit do počítače (vezme disky robotům a dá si je stranou), automaticky si tak ukládá i programy, které uloupí jiným robotům. Hráč nemusí programy do počítače nosit robotem, ale dává si je tam automaticky okamžitě jak je získá. Hráč smí programy z počítače vrátit robotům, ale jen tak, že počítač zruší, kartičku s počítačem obrátí a dále v dané hře už nebude moci počítače využít. Cizí hráči pokud chtějí disky s programy z počítače získat, musejí svým robotem dojet až do daného počítače, jakmile dosáhnou pole s počítačem mohou si vzít **jeden disk s programem** a pak svého robota znovu nasadit na svém nasazovacím poli, robot v tomto případě nepozbývá žádné vlastnosti.



Teleport - robot který dojde do teleportu se může přenést na jakékoliv jiné pole s teleportem. Teleportace jej nestojí žádný pohyb. Rohovými teleporty umístěnými na ochozu smějí roboti projít aniž by se teleportovali, průchod jim ubírá pohyb jako obyčejná chodba. Rohovými teleporty na ochozu taktéž proletí střela ze sojkostrílu. Po přenesení z teleportu na teleport si robot musí ihned vybrat směr jakým se příští kolo vydá. (to platí jen pro roboty jenž by na teleportu skončily svůj pohyb, a také jen pro rohové teleporty kde jsou dvě možnosti směrů)



Dveře - Ze strany šipky je kartička průchozí z opačné nikoliv. Přes dveře se nedá střílet z žádné strany. Ze strany, ze které jsou dveře neprůchodné, se o ně lze otáčet jako o zeď.



Kulometný hnízdo - Na poli kulometného hnízda se robot smí zastavit a stát zde libovolně dlouho. Dále z tohoto pole může střílet o 5 polí rovně do všech stran (pokud mu v tom nebrání zdi). Jakoby na tomto poli vlastnil paprskomet s neomezeným počtem nábojů. Dále si robot na tomto poli počítá +1 k reakci, je ale stejně zasažitelný robotem s vyšší reakcí jako na jakémkoliv jiném poli.



Bahno - Bahno ubírá robotům pohyb. Při vjezdu do bahna se robot musí zastavit, ať má jakkoliv vysokou rychlost. A v následujícím kole smí zase jen vyjet.



Díra - Robot který spadne do díry se musí v dalším kole nasadit na svém nasazovacím poli a ztrácí všechny své vlastnosti. Nikoliv programy.

Např.



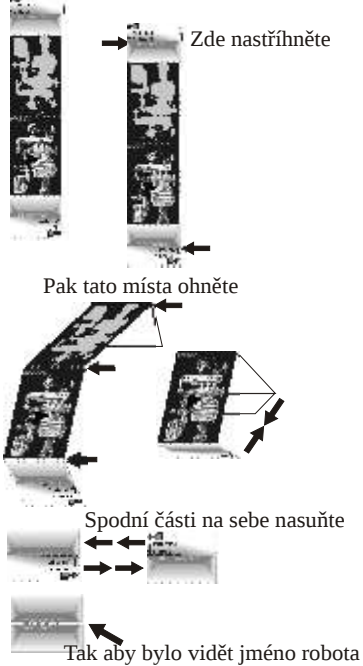
1.pole

2.pole

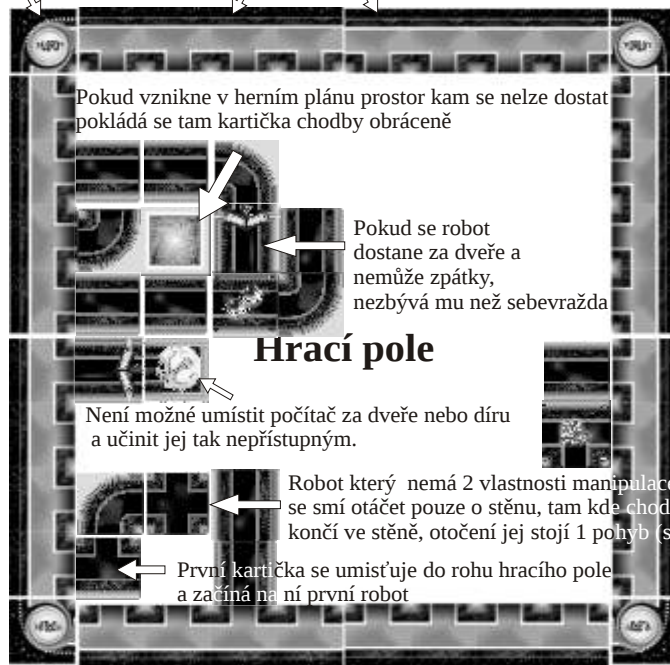
3.pole

Jak sestavit figurku robota

Robota nejprve takto vystříhnete



Rohový teleport Pás vnějších chodeb (ochoz), nastříhejte jej vždy po 4 kartičkách, ušetříte si práci



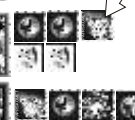
Balíček chodeb



Nasazovací pole a počítač



Vlastnosti a disky s programy



Obrázky robotů

