

ПРАВИЛА

ШАНОВНІ РОБОТИ...
ЗАПУСКАЙТЕ СВОЇ МІКРОПРОЦЕСОРИ!

А поки ви цим займаєтесь, увімкніть конвеєри, розігрійте лазери та зарядіть акумулятори. Фабрика зачиняється, але перегони і сутички ось-ось розпочнуться!

Вік: 12+ | 2-6 гравців | 45-90 хв.

Якщо ви думали, що роботи з фабрики відпочивають на вихідних, як і більшість із вас, то ви ще не бачили РОБОРАЛІ. Коли наглядачі йдуть, а камери скеровуються у стелю, роботи стають головними та беруть участь у захоплюючих і смертельних перегонах-битвах. Запрограмуйте свого робота, щоб він якнайшвидше досягав контрольних точок, збирав корисні поліпшення, та перетворіть цей похмурий старий склад на неймовірно швидку і шалену фабрику розваг!

КОМПОНЕНТИ



6 розфарбованих фігурок роботів



6 планшетів гравців-роботів



Двобічне поле стикувального відсіку



4 двобічні ігрові поля фабрики



6 пластикових маркерів для позначення контрольних точок



120 карт програмування *(6 колод по 20 карт у кожній)*



40 карт пошкоджень



40 карт поліпшень



8 кубиків відстеження заряду



6 жетонів перезавантаження



6 жетонів архівації



6 жетонів відстеження контрольних точок



Велика пам'ятка



Жетон пріоритету



Аркуш із наліпками

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Якщо ви вперше розпакували коробку, наклейте наліпки на пластикові маркери для позначення контрольних точок. Так, на основу маркера контрольної точки 1 наклейте велику наліпку з цифрою «1», а маленьку трикутну наліпку з цією ж цифрою – на прапорець, розташований вище.

1. Виберіть трасу для гри або створіть власну! **«Ранкова руханка»** – чудова траса для гравців-початківців. На с. 24 ви дізнаєтесь, як підготувати ігрові поля, стикувальний відсік, контрольні точки та жетони перезавантаження для цієї траси.
2. Кожен гравець вибирає собі робота й бере фігурку, планшет гравця та колоду карт програмування для цього робота. Перетасуйте карти програмування та покладіть колоду долілиць у відведене для неї місце на планшеті гравця.
3. Перетасуйте 40 карт пошкоджень і покладіть цю колоду долілиць збоку від ігрового поля.
4. Перетасуйте 40 карт поліпшень і покладіть цю колоду долілиць поруч із колодою пошкоджень. Роздайте по 3 карти поліпшень кожному гравцеві. Після того як гравці подивилися карти, вони кладуть їх долілиць біля своїх планшетів. Ви можете переглянути свої карти поліпшень будь-якої миті.
5. Кожен гравець бере 1 жетон відстеження контрольних точок і кладе його на клітинку «СТАРТ» треку контрольних точок на своєму планшеті.
6. Кожен гравець бере 1 кубик відстеження заряду та кладе його на клітинку 3 шкали заряду на своєму планшеті. Гравці починають гру з 3 зарядами та можуть зберігати до 10 зарядів.
7. Кожен гравець розміщує свого робота на одній із чорно-білих шестерень на полі стикувального відсіку, відповідно до вибраної траси. Гравці розміщують своїх роботів так, щоб стрілка їх основи вказувала на ігрове поле фабрики. Наймолодший гравець розміщує свого робота першим, а решта – по черзі за годинниковою стрілкою.
8. Покладіть жетон архівації свого робота під його фігурку на стартовій клітинці. Стрілка жетона повинна вказувати на ігрове поле фабрики.
9. Віддайте жетон пріоритету наймолодшому гравцеві.



МЕТА ГРИ

Розіграйте карти, щоб програмувати робота на проходження сповненої небезпек гоночної траси на фабриці. Прокладіть шлях до кожної з контрольних точок за зростанням на вибраній або створеній вами трасі. Гравець, який першим досягне фінальної контрольної точки, перемагає!

БАЗОВІ ПРАВИЛА

Гра «Robo Rally» складається з раундів. Кожен раунд містить 3 фази: (1) фазу поліпшень, (2) фазу програмування та (3) фазу активації.
Нижче наведений стислий огляд кожного раунду. Далі ви знайдете більш докладний опис кожної фази й перебігу раунду.

1. **Фаза поліпшень**: під час цієї фази ви можете придбати, встановити та/або видалити нові поліпшення. Всі гравці виконують цю фазу одночасно.
2. **Фаза програмування**: візьміть карти з колоди програмування і покладіть по 1 у слот кожного регістра на своєму планшеті гравця (1-5), щоб спланувати ходи свого робота. Всі гравці виконують цю фазу одночасно.
3. **Фаза активації:** послідовно для слота кожного регістра всі гравці активують своїх роботів і виконують запрограмовані дії, починаючи з гравця, який має жетон пріоритету, і рухаючись за годинниковою стрілкою. Щойно всі гравці завершать поточний регістр, активуються елементи ігрового поля, зброя роботів та настає кінець активації регістра (див. с. 8), перш ніж буде опрацьований наступний регістр. Після опрацювання всіх 5 регістрів раунд завершується.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

1 ФАЗА ПОЛІПШЕНЬ

На початку кожного раунду ви можете взяти нові карти поліпшень для свого робота, витрачаючи заряд зі шкали заряду. Під час гри у вас буде можливість отримати більше зарядів і накопичити їх на своїй шкалі заряду. Поліпшення покращують функціонування вашого робота, надають йому переваги, і ви можете використовувати їх будь-якої миті впродовж фаз програмування та активації.

У грі є два основних типи поліпшень: постійні та тимчасові. Карти постійних поліпшень – жовтого кольору, а карти тимчасових – червоного. Постійне поліпшення (зазвичай) діє до кінця гри. Тимчасові поліпшення можна застосувати лише один раз і після активації їх слід скинути (докладний опис поліпшень див. на с. 21; дізнавшись більше про ці карти, ви зможете ефективніше їх використовувати).

Під час цієї фази ви можете виконати будь-яку або всі наведені нижче дії в довільному порядку:

- **Взяти нове поліпшення**

  Витратьте 1 заряд, щоб узяти 1 нову карту поліпшень. Під час кожної фази поліпшень можна отримати лише 1 нову карту поліпшень. Кількість запасних поліпшень, які може тримати в себе гравець, необмежена.



- **Установити 1 поліпшення**

  Установіть 1 поліпшення зі своїх запасних поліпшень. Можна встановити тільки 1 поліпшення впродовж кожної фази поліпшень, включаючи перший раунд гри.

- **Видалити поліпшення**

  Видаліть будь-яку кількість установлених поліпшень і покладіть їх у скид поліпшень.

Щоб установити поліпшення, подивіться на цифру у верхньому лівому куті карти. Це вартість у зарядах, яку ви маєте сплатити за встановлення цього поліпшення. Після встановлення поліпшення перемістіть кубик відстеження заряду шкалою заряду на своєму планшеті гравця відповідно до нової загальної кількості зарядів.

Якщо ви встановлюєте постійне поліпшення, покладіть його горілиць у зону встановлених поліпшень на своєму планшеті.

Якщо ви встановлюєте тимчасове поліпшення, покладіть його горілиць поруч зі своїм планшетом.

Примітка. *Ваш робот може мати максимум 3 постійні та 3 тимчасові поліпшення одночасно. Якщо у вас уже є 3 поліпшення одного типу, ви можете скинути одне з цих поліпшень, щоб звільнити місце для нового.*

Після того як усі гравці дібрали та встановили поліпшення, переходьте до фази програмування. Зверніть увагу, що гравець не зобов'язаний брати чи встановлювати поліпшення. Можливо, він хоче заощадити на дороге та потужніше поліпшення!



2 ФАЗА ПРОГРАМУВАННЯ

Під час фази програмування ви плануєте дії свого робота в цьому раунді. Для цього ви кладете по 1 карті програмування в слот кожного з 5 регістрів свого планшета. Карти програмування вказують роботу, які дії виконувати (як-от рух, поворот або збір заряду) у вибраній вами послідовності з 5 кроків. Повний опис 9 типів карт програмування див. на с. 11.

Програмування робота

Щоб запрограмувати своїх роботів, усі гравці одночасно виконують такі дії:

1. Добирають карти зі своїх колод програмування (позначених, як «Колода» на планшетах гравців), доки в руці кожного не буде 9 карт. Якщо у вашій колоді закінчилися карти, перетасуйте свій скид карт програмування, щоб поповнити колоду, і продовжуйте добирати карти, доки у вас не стане 9 карт.
2. 9 карт у вашій руці – це доступні вам ходи у поточному раунді. Огляньте територію навколо свого робота, щоб зрозуміти, які карти допоможуть йому безпечно дістатися до наступної контрольної точки. Чи варто йому переміщатися на 3 клітинки? Чи потрібно йому знайти акумулятор, щоб отримати заряд? Може, йому повернути ліворуч або праворуч? Звертайте увагу на елементи ігрового поля та інших роботів на своєму шляху, оскільки вони впливатимуть на вашого робота під час фази активації.
3. Після того як ви зрозуміли, що має робити ваш робот, виберіть 5 карт, які зіграєте. Потім покладіть по **1 із них долілиць** у слот кожного з 5 регістрів на своєму планшеті в тому порядку, в якому хочете їх опрацювати. Під час фази активації ваш робот спочатку виконає дію карти, яку ви поклали в слот регістра 1, потім – дію карти, яку ви поклали в слот регістра 2, і так, доки всі 5 карт не будуть опрацьовані.

Примітка. *Під час фази активації гравці послідовно активують своїх роботів. Тобто вони активують регістр 1 по черзі. Щойно гравці опрацювали програмування для регістра 1, а також було активовано всі елементи ігрового поля, зброю роботів та ефекти кінця активації регістра, вони переходять до регістра 2 тощо. Докладніше про це – на наступних сторінках, у кроці 3 (фаза активації).*

Тільки-но гравець із пріоритетом відкрив свою першу карту, ніхто не може змінити свою програму!

4. Покладіть решту карт програмування (окрім карт пошкоджень) зі своєї руки у скид. Зверніть увагу, що **карти пошкоджень залишатимуться у вашій руці від раунду до раунду**, доки ви їх не запрограмуєте чи не знайдете іншого способу їх позбутися (наприклад, за допомогою вимкнення або певного поліпшення).

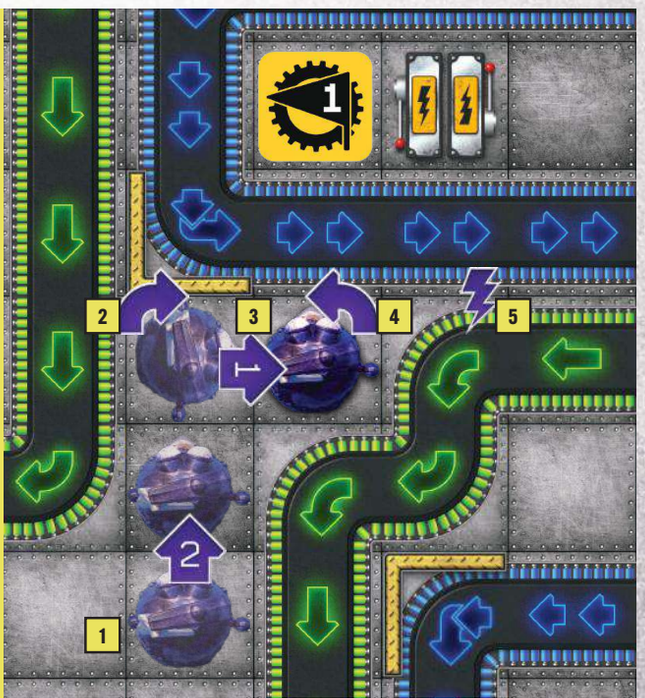
ОСЬ ПРИКЛАД ТОГО, ЯК МОЖЕ ВИГЛЯДАТИ ПРОГРАМУВАННЯ ВАШОГО РОБОТА.

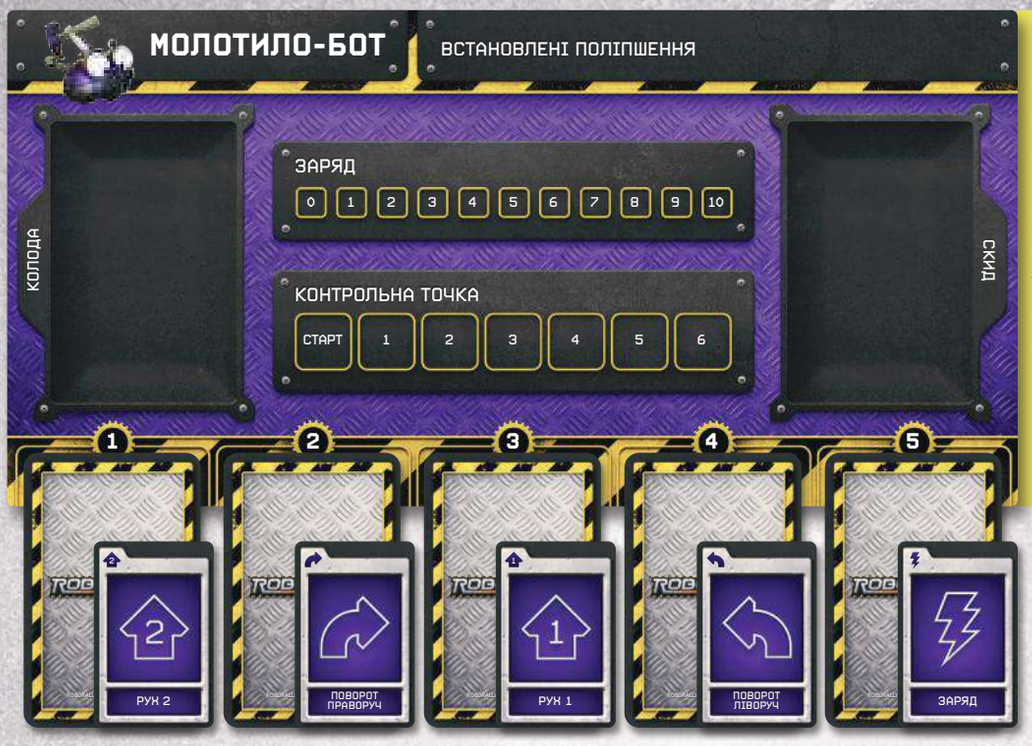


У цьому раунді в руці Ольги такі карти для програмування.

Вона вивчає ігрове поле, щоб зрозуміти, як спланувати рухи свого робота. Ольга хоче, аби її робот перемістився вперед на 2 клітинки, повернув праворуч, щоб оминути жовту стіну, далі просунувся вперед на 1 клітинку, повернув ліворуч, щоб розвернутися у напрямку контрольної точки, і наприкінці отримав 1 заряд. Вона сподівається, що в наступному раунді добере карту «Рух 2»!

1. Ольга починає звідси і планує перемістити свого робота на 2 клітинки вперед згідно з його напрямком.
2. Тут їй потрібно, аби робот повернув праворуч, щоб обійти стіну.
3. Потім вона бажає перемістити робота на 1 клітинку вперед.
4. Далі вона хоче повернути робота ліворуч, щоб спрямувати його до контрольної точки.
5. Зрештою вона вирішує застосувати карту «Заряд», щоб отримати 1 заряд.





Отже, Ольга кладе свої карти програмування у слоти регістрів, як показано на малюнку (зверніть увагу, що карти програмування кладуть долілиць).

Що швидше гравці викладатимуть карти, то скоріше всі зможуть перейти до активації регістрів.

Щойно всі гравці завершили фазу програмування, переходьте до фази активації.



3 ФАЗА АКТИВАЦІЇ

Під час фази активації 5 регістрів на планшетах гравців активуються послідовно. Кожен регістр опрацьовують за допомогою таких трьох кроків: (А) активація карти програмування; (Б) активація елементів ігрового поля та зброї роботів; (В) кінець активації регістра. Ці три кроки повторюють для кожного з 5 регістрів.

А. Активація карти програмування

Гравці по черзі активують карти програмування з регістрів (по одному регістру за раз). Після того як усі гравці активували свої карти програмування, активуються елементи ігрового поля, зброя роботів та настає кінець активації регістра, перш ніж почнеться активація карти програмування для наступного регістра. Щоб активувати свої перші карти програмування, виконайте такі дії:

1. Кожен гравець відкриває карту в слоті регістра 1 на своєму планшеті, показуючи свій вибір.
2. Гравець із пріоритетом (тобто гравець, який має жетон пріоритету) виконує дію карти з регістра 1. Поки що не переймайтеся через будь-які ефекти клітинки, на якій зупинився ваш робот.
3. Наступний за годинниковою стрілкою гравець виконує дію карти зі свого регістра 1, і так по черзі, доки всі гравці не завершать активацію свого регістра 1.

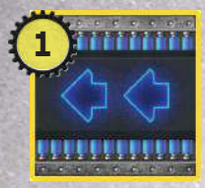
Роботи можуть штовхати інших роботів, іноді вони навіть будуть навмисно врізатися один в одного. Докладніше про штовханину роботів див. на с. 16.

Після того як усі гравці опрацювали карти у поточному регістрі, переходьте до активації елементів ігрового поля та зброї роботів.

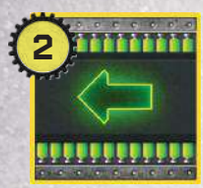
Б. Активація елементів ігрового поля (1-5) та зброї роботів (6)

Елементи ігрового поля-фабрики активуються щоразу, коли **на них** є робот. Кожен тип елемента ігрового поля опрацьовується **одночасно** на всіх ігрових полях і для всіх гравців. Оскільки вони активуються **послідовно** від 1 до 5, один тип елемента може перемістити вашого робота на інший елемент, який також буде активовано, якщо він йде пізніше в послідовності. Кроки такі:

АКТИВАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ ІГРОВОГО ПОЛЯ



СИНІ КОНВЕЄРИ рухають (відтепер ми будемо використовувати термін «просувати») будь-якого робота, який стоїть на них, на 1 клітинку в напрямку **стрілки**. Якщо після першого такого просування робот досі стоїть на синьому конвеєрі, він просувається ще на 1 клітинку в напрямку, вказаному стрілкою. Докладніше про конвеєри див. на с. 12.



ЗЕЛЕНІ КОНВЕЄРИ просувають будь-якого робота, який стоїть на них, на 1 клітинку в напрямку стрілки.



ПАНЕЛІ НА ПРУЖИНАХ відштовхують будь-якого робота з цієї клітинки на 1 клітинку далі від стіни, на якій розміщені панелі. Але панелі на пружинах активуються лише під час регістрів, які відповідають цифрам, указаним на них (наприклад, регістри 2/4 або 1/3/5). Докладніше про штовхання див. на с. 16.



ШЕСТЕРНІ повертають роботів, які стоять на них, на 90 градусів у напрямку, вказаному стрілками.



ПРИСТІННІ ЛАЗЕРИ стріляють, пошкоджуючи будь-якого робота, який розташований на лінії їхнього ураження. Пристінні лазери не можуть стріляти крізь стіни чи вражати понад 1 робота: вони стріляють із сріблясто-червоних вказівників, прикріплених до стіни, і влучають лише в найближчого до них робота. За кожен лазерний промінь візьміть верхню карту з колоди пошкоджень, по 1 за раз. Більше про **пошкодження** див. на с. 17.

Примітки щодо елементів ігрового поля

Упродовж кожного з 5 вищевказаних кроків, якщо ваш робот розташований на елементі ігрового поля під час його активації, на робота діє цей елемент (але тільки під час цього кроку). Наприклад, якщо ваш робот переміщується повз лазер під час будь-якого регістра, але не перебуватиме на шляху ураження лазером під час 5 кроку активації елементів ігрового поля, лазер не пошкодить вашого робота.

АКТИВАЦІЯ ЗБРОЇ РОБОТІВ



ЗБРОЯ РОБОТІВ: кожен робот має свій вбудований лазер, який стріляє під час цього кроку. Вбудований лазер стріляє в напрямку, вказаному роботом (куди вказує стрілка його основи). Дальність його дії не обмежена; він стріляє, доки не влучить у найближчого робота-мішень, стіну або постріл не вийде за ігрове поле.

Деякі поліпшення – це зброя, яку можна використовувати **«замість пострілу з вбудованого лазера»** (в такому разі він не завдає 1 базове пошкодження). Лише 1 поліпшення може замінювати вбудований лазер вашого робота. Ці поліпшення також є зброєю робота та стріляють так само, як і його вбудований лазер, якщо на карті не вказано інше. Коли послідовність застосування зброї має вплив на її ефект, її застосовують у порядку ходу.

Після того як усі роботи активують свою зброю, перейдіть до розділу «Кінець активації регістра».

В. Кінець активації регістра

Ці ефекти відбуваються в такому порядку наприкінці кожного регістра:



АКУМУЛЯТОРИ: якщо ваш робот закінчує регістр на клітинці акумулятора, ви отримуєте 1 заряд. Перемістіть кубик відстеження заряду на 1 клітинку вправо шкалою заряду на своєму планшеті. Кожен робот може зберігати одночасно щонайбільше 10 зарядів. Якщо у вас уже є 10 зарядів, ви не зможете отримати більше.



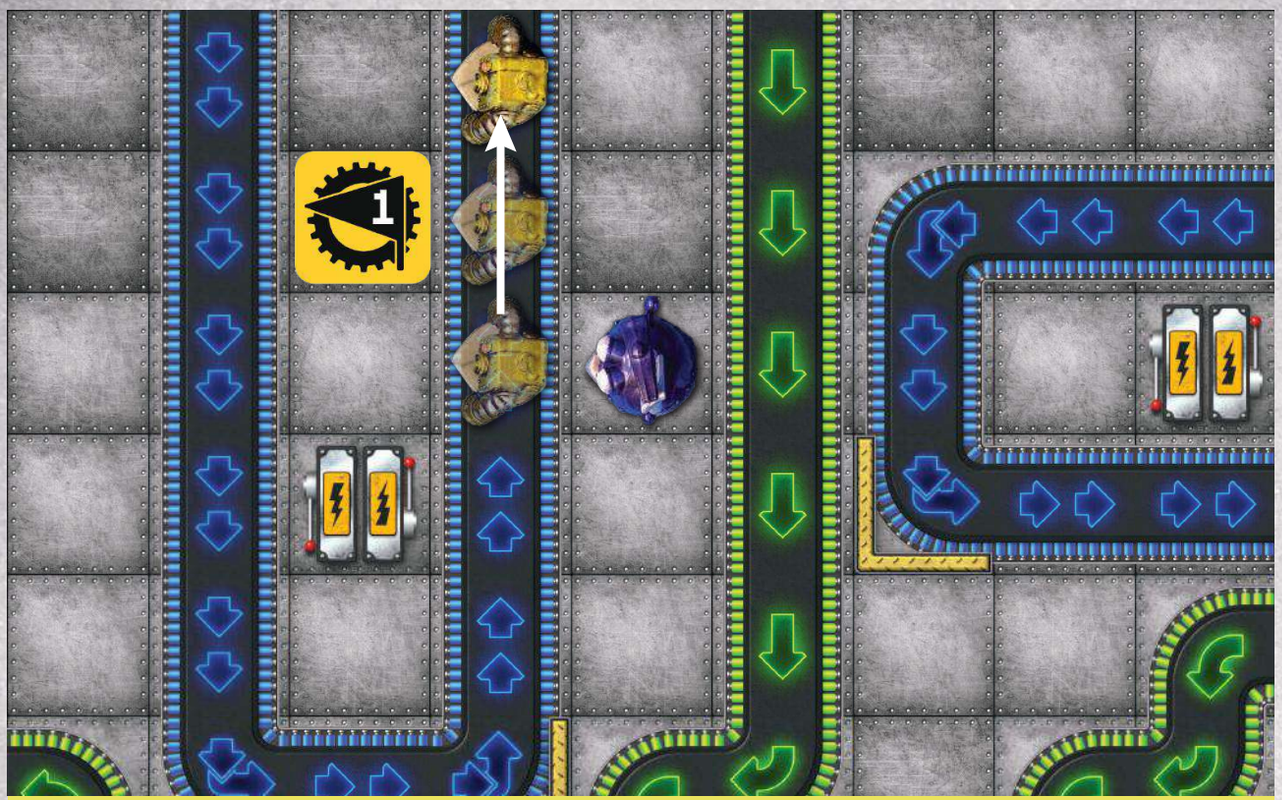
КОНТРОЛЬНІ ТОЧКИ: щоб перемогти, ви повинні дістатися контрольних точок у порядку їх зростання. Якщо ваш робот закінчує регістр на контрольній точці, номер якої відповідає цифрі праворуч від вашого жетона відстеження контрольних точок, перемістіть його на 1 клітинку вправо треком контрольних точок. Тепер цей жетон розташовуватиметься на тому номері контрольної точки, на якому ви зараз перебуваєте: коли ви досягнете контрольної точки 1, ваш жетон переміститься зі старту на «1» треку контрольних точок. Тепер вам потрібно дістатися контрольної точки 2 (якщо тільки на трасі більше однієї контрольної точки).



Христина має жетон пріоритету, тому вона першою опрацьовує свою карту програмування у слоті регістра 1. Після повороту ліворуч Трощило-бот залишається на синьому конвеєрі. Тепер він направлений на клітинку між контрольною точкою та акумулятором.



Ілля відкриває карту «Рух 3» у своєму регістрі 1, тож Молотило-бот переміщується на 3 клітинки вперед!



Тепер, коли всі гравці виконали програмування для регістра 1, активуються елементи ігрового поля та зброя роботів, а потім настає кінець активації регістра.
Трощило-бот завершив свій хід на синьому конвеєрі. Він просувається на 1 клітинку в напрямку, вказаному стрілками.

Оскільки він досі перебуває на синьому конвеєрі, Трощило-бот знову просувається на 1 клітинку відповідно до стрілок.

Молотило-бот розташований на порожній клітинці, тому з ним нічого не відбувається. Оскільки зброя роботів стріляє після руху конвеєра, Молотило-бот не встиг вистрілити у Трощило-бота.

Активацію регістра 1 завершено, і гравці переходять до регістра 2.

ПРОДОВЖЕННЯ ФАЗИ АКТИВАЦІЇ ТА КІНЕЦЬ РАУНДУ

Повторіть кроки А, Б і В для решти регістрів.
Пам'ятайте, що після того, як **усі** гравці активували свої карти програмування для одного регістра, активуються елементи ігрового поля, роботи стріляють зі своєї зброї і настає кінець активації регістра.

Коли всі гравці опрацювали регістр 5 (після розіграшу ефектів кінця активації регістра):

1. Гравець із жетоном пріоритету передає його гравцеві ліворуч.
2. Покладіть усі розкриті карти пошкоджень зі своїх регістрів у скид пошкоджень.
3. Покладіть усі розкриті карти програмування зі своїх регістрів у скид.
4. Усі нерозкриті карти у регістрах (якщо такі є) залишаються на своїх місцях.
5. Поверніться до фази поліпшень (якщо перегони не завершилися) і почніть новий раунд!

Тепер ви знаєте базові правила перегонів «Robo Rally»! Гонка завершується, коли один із роботів закінчує регістр на фінальній контрольній точці. Гравець із цим роботом перемагає!

ДОВІДНИК КАРТ

Наводимо більш докладний опис 20 карт із колоди програмування, що має кожен гравець. Ці карти іноді називають «звичайними» картами програмування. Карти пошкоджень також є картами програмування, але їх немає серед звичайних карт, які наявні у вашій колоді програмування на початку гри.

РУХ 1 (4 карти)

РУХ 2 (3 карти)

РУХ 3 (1 карта)

Карти руху. Перемістіть свого робота на певну кількість клітинок відповідно до його напрямку. Напрямок робота завжди визначається стрілкою його основи.



ПОВОРОТ ПРАВОРУЧ (4 карти)

Поверніть свого робота на 90 градусів праворуч (робот лишається на тій самій клітинці).

ПОВОРОТ ЛІВОРУЧ (4 карти)

Поверніть свого робота на 90 градусів ліворуч (робот лишається на тій самій клітинці).



РОЗВОРОТ (1 карта)

Поверніть свого робота на 180 градусів так, щоб він дивився у протилежний бік (робот лишається на тій самій клітинці).



РУХ НАЗАД (1 карта)

Карта руху. Перемістіть свого робота на 1 клітинку назад. Напрямок робота не змінюється.



ЗАРЯД (1 карта)

Перемістіть кубик відстеження заряду на наступну клітинку на шкалі заряду свого планшета.



ПОВТОР (1 карта)

Повторіть дію карти програмування з попереднього регістра, ніби та карта розташована в поточному регістрі. Якщо в попередньому регістрі ви використовували поліпшення або збій, які дозволяли вам розміщувати кілька карт програмування, повторіть дію лише другої карти (тієї, яку опрацювали останньою).



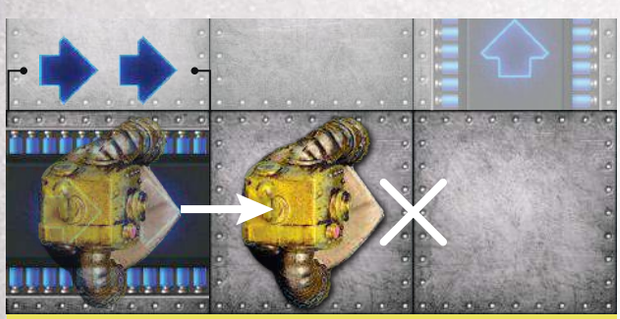
Примітка. Карта «Повтор» у регістрі 1 діє як спам: покладіть її у скид та замініть верхньою картою з колоди програмування.

БІЛЬШЕ ПРО ПЕРЕГОНИ ФАБРИКОЮ

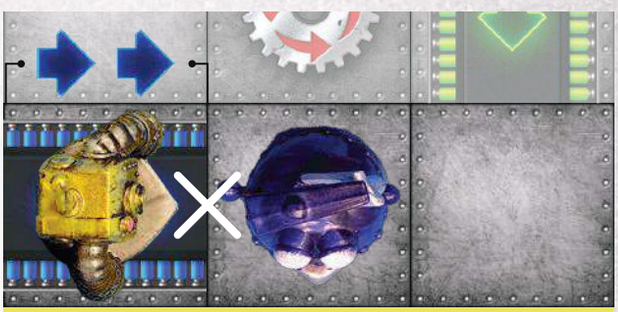
Не дивно, що одної миті все може піти шкереберть. На наступних сторінках ми розповімо про деякі ситуації, в які ви можете потрапити, незалежно від того, планували ви їх чи ні!

Конвеєри

Вони просувають вашого робота в напрямку, вказаному стрілками, якщо він розташований на конвеєрах під час активації елементів ігрового поля. Сині конвеєри (містять 2 стрілки на клітинці) можуть просувати роботів на 2 клітинки, якщо це просування відбувається в їхніх межах. Бувають і винятки:



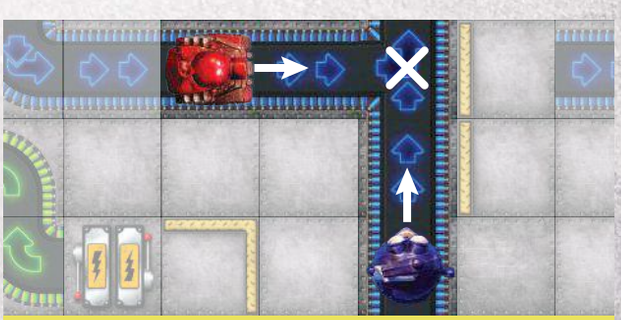
Після того як Трощило-бот зійшов із синього конвеєра, він більше не перебуває на ньому, тому не просувається ще на одну клітинку. Оскільки конвеєр просуває його на звичайну клітинку, робот більше не розташований на синьому конвеєрі та не може просунутися вдруге.



Якщо конвеєр просуває робота на клітинку, зайняту іншим роботом, то робот, який просувається, зупиняється на останній клітинці конвеєра. Він не штовхає робота на своєму шляху (але з картою руху в наступному регістрі, безумовно, штовхне!). Крім того, якщо робот на конвеєрі має просунутися з синьої клітинки на зайняту зелену, то він зупиняється на синій клітинці.

Зверніть увагу, що всі роботи на конвеєрах певного кольору просуваються одночасно. Вони просуваються в тандемі згідно зі стрілками, тому інший робот на тому ж конвеєрі, що й ваш, буде просуватися разом із вашим роботом у момент руху останнього.

Іноді таке одночасне просування може призвести до того, що 2 роботи намагатимуться одночасно потрапити на перехрестя. Якщо таке стається, **жоден** із роботів не потрапляє на цю клітинку.

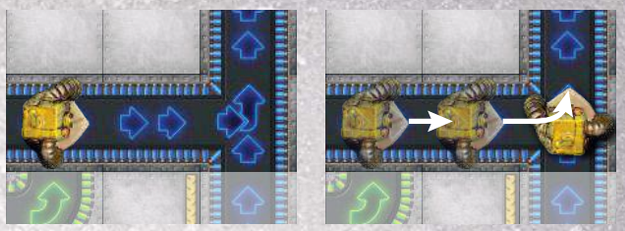


У цьому прикладі обидва роботи мали б завершити просування на тій самій клітинці конвеєра. В такому разі кожен із них просувається на 1 клітинку, а потім зупиняється, залишаючи клітинку перехрестя порожньою.

Конвеєри з поворотами

На деяких конвеєрах зображена поворотна стрілка, яка вказує на клітинку повороту на конвеєрі.

Коли конвеєр просуває робота на клітинку з поворотом (на етапі активації елементів ігрового поля), робот повертає на 90 градусів відповідно до повороту стрілки на конвеєрі (ліворуч або праворуч).



Повертається ліворуч

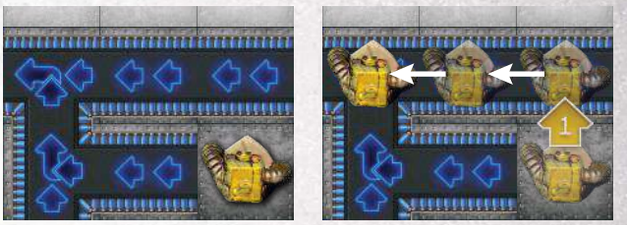
Якщо робот потрапляє на клітинку конвеєра з поворотом не в результаті просування на цьому конвеєрі, а, наприклад, завдяки власній карті програмування або внаслідок поштовху, він не повертає.

Зауважте: якщо ваша карта програмування просуває робота на клітинку з поворотом, він **не повертає**. Якщо конвеєр просуває робота на клітинку з поворотом під час активації елементів ігрового поля, то робот **повертає** на 90 градусів у напрямку, вказаному стрілкою.



НЕ повертається

Якщо робот потрапляє на перехрестя із поворотною стрілкою, він повертає на 90 градусів, тільки якщо він рухався з відповідної сторони до поворотної стрілки. У цьому прикладі робот просунувся на клітинку прямою стрілкою, а не направлено-поворотною, тому він не повертає.



НЕ повертається

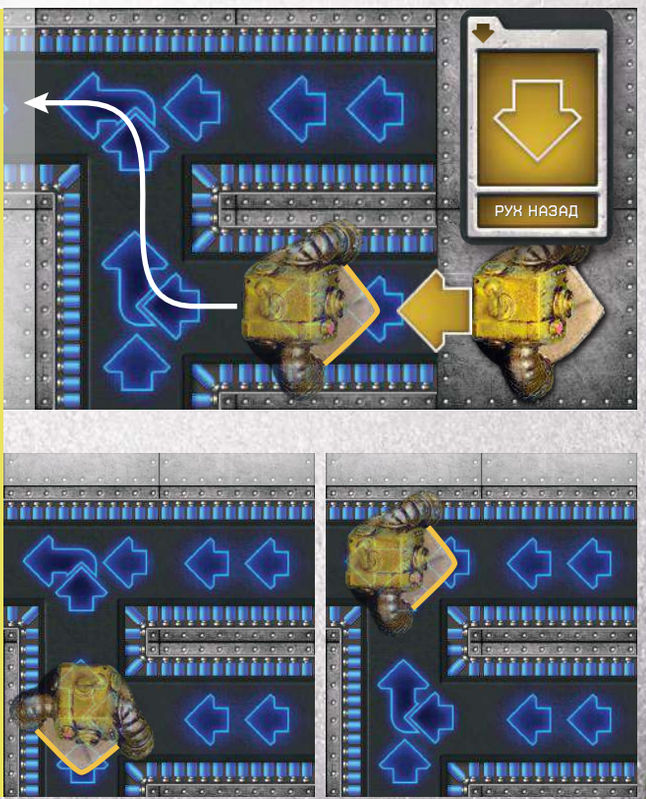
У цьому прикладі Трощило-бот виконав дію карти «Рух назад» із регістра 3 та опинився на синьому конвеєрі. Оскільки перешкод немає, він двічі просунеться клітинками з поворотом, виконуючи умову елементів ігрового поля.

(На малюнку напрямок передньої частини Трощило-бота виділено жовтим кольором, щоб його було легше побачити.)

Під час першого просування Трощило-бот повертає праворуч, згідно зі стрілкою. Отже, він задом просувається в напрямку поворотної стрілки, яку видно на панелі вище, щоб рухатися відповідно до напрямку конвеєра.

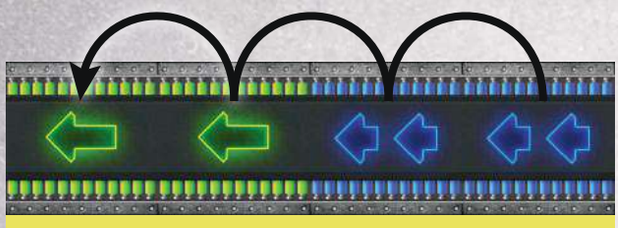
Оскільки синій конвеєр просуває його вдруге, Трощило-бот тепер рухатиметься вліво та повернеться в напрямку, вказаному стрілкою.

Варто нагадати, що напрямок вашого робота не повторює напрямок стрілки. Його **корпус** повертається на 90 градусів у напрямку стрілки, незалежно від того, яким боком робот повернутий до неї.

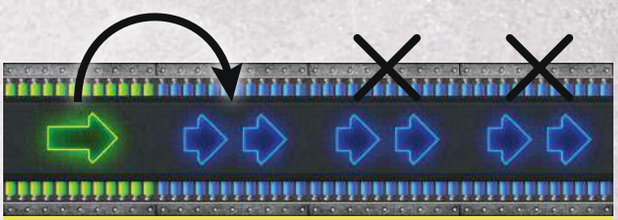


Комбіновані конвеєри

Коли синій і зелений конвеєри з'єднані, робот може скористатися перевагами обох, якщо синій конвеєр просуває його на зелений.



У цьому прикладі робот на крайній правій клітинці синього конвеєра двічі ним просувається (крок 1 активації елементів ігрового поля), а потім один раз – зеленим конвеєром (крок 2 активації елементів ігрового поля). Просування на 3 клітинки, яке нічого вам не коштувало, може одразу вивести вас у лідери!



І навпаки, якщо ваш робот просувається зеленим конвеєром (крок 2 активації елементів ігрового поля) на синій конвеєр, ви не зможете скористатися перевагами синього конвеєра, оскільки той активується лише на кроці 1.

Панелі на пружинах



Панелі на пружинах відштовхують будь-якого робота на цій клітинці на 1 клітинку далі від стіни, на якій їх розміщено. Якщо декілька роботів вишикуються в лінію, то їх усіх відштовхне!

Ці панелі активуються **тільки** під час регістрів, які відповідають цифрам на пружинах. Наприклад, якщо після переміщення в регістрі 2 ваш робот опиниться на клітинці з панеллю на пружині з цифрами «2/4», вона його відштовхне. Якщо ваш робот опиниться там після переміщення в регістрі 3, вона його не відштовхне. Панелі з пружинами відштовхують роботів **після** активації всіх конвеєрів.

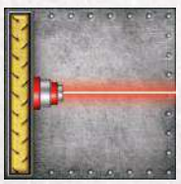
Шестерні



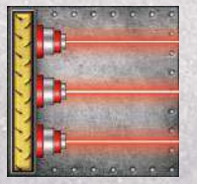


Шестерні обертають роботів, які на них стоять, під час активації елементів ігрового поля на 90 градусів у напрямку, вказаному стрілкою. Червоні шестерні обертають роботів ліворуч, а зелені – праворуч. Шестерні обертаються **після** активації панелей на пружинах.

Пристінні лазери







Пристінні лазери стріляють у роботів під час кроку 5 активації елементів ігрового поля. Вони стріляють зі сріблясто-червоного вказівника, прикріпленого до стіни, і влучають лише в найближчого до них робота. Лазер не може стріляти крізь стіни або вражати понад 1 робота під час кожного пострілу. За кожен лазерний промінь візьміть верхню карту з колоди пошкоджень, по 1 за раз. Наприклад, якщо в робота влучає подвійний лазер (або 2 одинарних лазери), гравець бере 2 карти пошкоджень, по 1 за раз. Більше про **пошкодження** див. на с. 17.

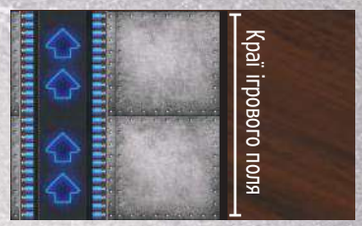
Акумулятор



Клітинки з акумулятором – це місця, де ви можете зарядити свого робота, щоб мати змогу брати і купувати нові поліпшення. Під час ефектів кінця активації регістра, якщо ваш робот розташований на клітинці з акумулятором, ви отримуєте 1 заряд. Перемістіть кубик відстеження заряду вправо на 1 клітинку на своїй шкалі заряду. Ви можете зберігати щонайбільше 10 зарядів.

Ями та краї ігрового поля





Ями та краї ігрового поля небезпечні! Якщо робот потрапляє в яму або з'їжджає з краю ігрового поля на стіл через власну карту програмування чи внаслідок активації іншого ефекту, то робота втрачено і його слід перезавантажити (див. **«Перезавантаження»** на с. 19). Край ігрового поля не вважається «ямою», хоча має схожий ефект.

Примітка. Чорні краї ігрового поля не є стінами. Вони не заважають роботам переміщатись або стріляти крізь них. Дві клітинки по обидві сторони від чорного краю вважаються сусідніми.

Контрольні точки



Контрольні точки – це те, до чого потрібно дістатися вашому роботу, аби перемогти. Діставайтеся до них чимшвидше, в порядку їх зростання. Якщо ви першими досягнете останньої контрольної точки, то переможете!

Під час розіграшу ефектів кінця активації регістра, якщо ваш робот перебуває на контрольній точці, яка є наступною у вашій послідовності (згідно з вашим планшетом), перемістіть свій жетон відстеження контрольних точок на відповідну цифру на треку контрольних точок.

Контрольні точки не перешкоджають переміщенню або пострілам лазерів. Якщо на клітинці є стіни, розмістіть контрольну точку так, щоб їх було видно. Пристінні лазери, на шляху яких є контрольна точка, **активуються**. Всі інші елементи ігрового поля, що розташовані під контрольними точками, **не активні**.

Наприклад, якщо ваш жетон відстеження розташований на контрольній точці 2, це означає, що ви вже досягли контрольних точок 1 і 2. Якщо під час розіграшу ефектів кінця активації регістра ваш робот перебуває на контрольній точці 3, це означає, що ви досягли цієї контрольної точки: перемістіть жетон відстеження із клітинки 2 на клітинку 3 на треку контрольних точок. Якщо на трасі було лише три контрольних точки і ви першими досягли контрольної точки 3, ви перемогли!

Стіни





Стіни – це перешкоди, через які роботи не можуть переміщатись або стріляти. Наприклад, якщо перед вашим роботом є стіна на відстані 1 клітинки і ви виконуєте «Рух 2», ваш робот переміщується на 1 клітинку та зупиняється. Додаткове переміщення втрачається. Робот або елемент ігрового поля за стіною не є «сусіднім» із вашим роботом.

Стіни зупиняють переміщення робота та промінь лазера, на відміну від інших елементів ігрового поля.

Жетони перезавантаження



Жетони перезавантаження позначають клітинки, на яких роботи, що впали з ігрового поля або в яму, знову з'являться, коли активуються під час регістра 1 наступного раунду. На кожному ігровому полі буде лише 1 такий жетон (див. **«Перезавантаження»** на с. 19).

Жетони перезавантаження не перешкоджають переміщенню роботів чи лазерам. Якщо на клітинці є стіни, розмістіть жетон так, щоб їх було видно. Пристінні лазери, на шляху яких є жетон перезавантаження, **активуються**. Всі інші елементи ігрового поля, які розташовані під жетоном перезавантаження, **не активні**.

ВЗАЄМОДІЯ РОБОТІВ

Лазери роботів

Вбудована лазерна зброя робота стріляє в найближчого робота, на якого спрямована, якщо тільки лінію ураження лазера не перекриває стіна. Якщо у вашого робота влучає лазер іншого робота, ви повинні взяти 1 карту пошкодження з колоди пошкоджень (див. **«Пошкодження»** на с. 17). Замість вбудованого лазера робота можна використовувати деякі поліпшення. Вони описують властивості зброї, яка може завдавати пошкодження, перешкоджати програмуванню тощо.

Штовхання інших роботів

Коли ваш робот переміщується на клітинку іншого робота або хоче переміститися на цю клітинку, проте не може через перешкоду (зазвичай через стіну, яка заважає виштовхнути іншого робота з його клітинки), це вважається **поштовхом**. Незалежно від того, наскільки далеко ваш робот відштовхнув іншого робота (навіть на 0 клітинок), це буде один поштовх. Наприклад, якщо ви виконуєте «Рух 3» і штовхаєте сусіднього робота на 3 клітинки, це вважається одним довгим поштовхом, а не трьома окремими поштовхами.

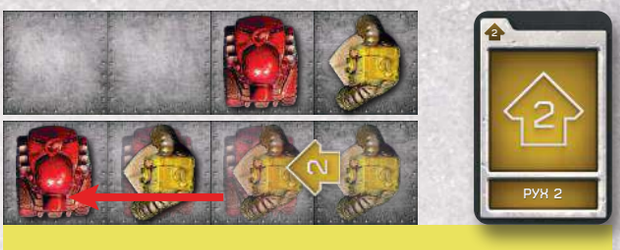
Якщо робот потрапляє на клітинку, зайняту іншим роботом, то робот, який переміщується, зазвичай штовхає іншого робота перед собою, доки не закінчить своє переміщення. Роботи не змінюють свого напрямку, коли їх штовхають. Роботів можна штовхати практично на будь-яке місце на ігровому полі, зокрема в яму. Їх навіть можна зіштовхнути геть з ігрового поля! Але роботів не можна штовхати крізь стіни. Якщо робот штовхає іншого робота в стіну, обидва негайно припиняють своє переміщення.

Коли робот штовхає іншого робота, це також може відштовхнути інших роботів, які стоять на одній лінії з ними.

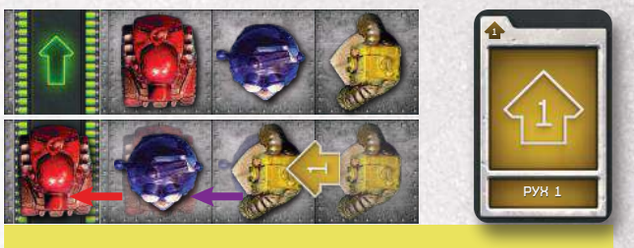
Деякі поліпшення спричиняють штовхання чи взаємодіють зі штовханням. Коли в поліпшенні зустрічається слово «штовхати» для опису дії проти іншого робота, це і є **поштовх**. Штовхання, по суті, не завдає пошкодження.

Падіння з ігрового поля

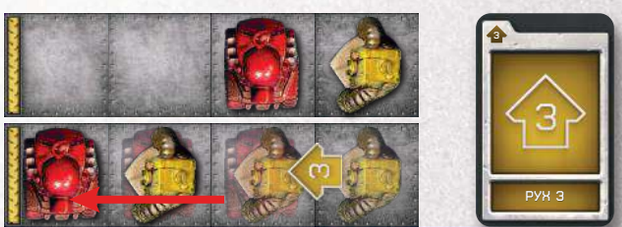
Якщо ваш робот з'їхав або його зіштовхнули з краю ігрового поля, він повинен перезавантажитися (див. наступну сторінку). Падіння в яму та падіння з краю ігрового поля спричиняють перезавантаження, але падіння з ігрового поля не вважається падінням «в яму». Тож поліпшення, які захищають від ям, не захищають від падіння з краю ігрового поля.



Коли Трощило-бот переміщується на 2 клітинки, він штовхає Галка X90 на 2 клітинки.



Галк X90, Молотило-бот і Трощило-бот стоять на одній лінії, коли настає хід Трощило-бота. Трощило-бот переміщується на 1 клітинку та штовхає кожного з двох роботів на 1 клітинку.



Тут Трощило-бот має штовхнути Галка X90 на 3 клітинки, проте коли Галк X90 впирається в стіну, обидва роботи повинні зупинитися. Переміщення, що залишилося на цій карті програмування, втрачається.

Важливо. Рух конвеєра під час активації елементів ігрового поля не призводить до поштовхів. Робот, який мав би з'їхати з конвеєра, не робить цього, якщо на його шляху стоїть інший робот або стіна.

ПОШКОДЖЕННЯ

Під час цих шалених перегонів роботи доволі часто зіштовхуються, і щоразу, коли вони потрапляють в яму, зазнають пошкоджень або падають з ігрового поля, гравець повинен взяти карту пошкоджень. **Карти пошкоджень також є картами програмування**, які вносять певну частку випадковості, коли їх опрацьовують. Колода пошкоджень містить 40 карт. Коли ви зазнаєте пошкодження, візьміть відповідну кількість карт із колоди пошкоджень, по 1 за раз.

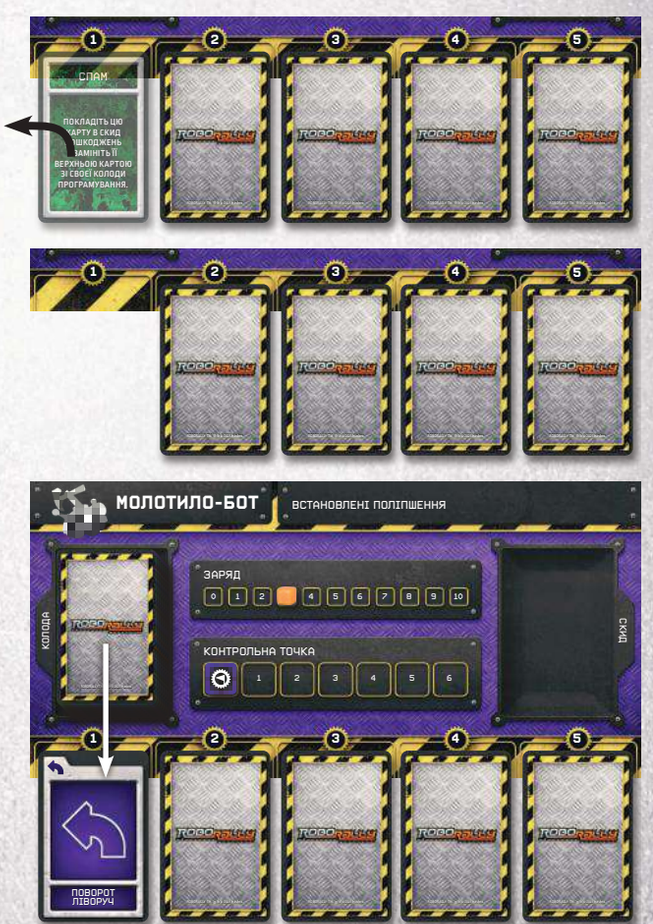
Куди потрапить кожна карта пошкоджень, залежить від її типу. Колода пошкоджень містить 2 типи карт пошкоджень: СПАМ і ЗБІЙ.

Якщо в колоді пошкоджень закінчилися карти, а вам потрібно взяти пошкодження, перетасуйте скид пошкоджень, щоб сформувати нову колоду. Якщо у скиді пошкоджень немає карт, ви не зазнаєте пошкодження під час активації цього регістра.

Важливо. Завжди беріть по 1 карті пошкодження за раз.

Пошкодження типу СПАМ

Коли ви отримуєте карту пошкодження «СПАМ», покладіть її у скид на своєму планшеті. Коли ви перетасуєте свій скид, щоб сформувати нову колоду карт програмування, в ній опиняться карти спаму. Ви будете добирати карти спаму і поступово їх ставатиме дедалі більше у вашій руці, оскільки ви **НЕ** скидаєте їх наприкінці фази програмування. Щоб позбутися цих карт, ви повинні запрограмувати їх у свої регістри або **вимкнути** робота (див. с. 19). Якщо ви відкриваєте карту спаму в одному зі своїх регістрів під час фази активації, вам потрібно виконати такі кроки:



1. Негайно перемістіть відкриту карту спаму у скид пошкоджень (поруч із колодою пошкоджень). Ви позбулися цієї карти. Це перевага програмування карти спаму.
2. Візьміть верхню карту з колоди програмування та покладіть її горілиць у слот поточного регістра. Це буде випадкова карта, тому вона може дуже сильно зіпсувати ваші плани! І це є недоліком програмування карти спаму.
3. Зрештою зіграйте нову карту, яку ви поклали у слот поточного регістра. Якщо ця карта також є спамом, поверніться до кроку 1 вище (вітаємо, ви позбулися 2 карт спаму замість 1!).

Пошкодження типу ЗБІЙ

Коли ви отримуєте карту пошкоджень «ЗБІЙ», не показуйте її іншим гравцям і не скидайте її. Замість цього покладіть її долілиць **під** карту програмування в слот поточного регістра свого планшета. Ваш робот отримав електричний розряд, який матиме непередбачуваний ефект під час наступного раунду. У кожному регістрі може бути максимум 1 закрита карта збою. Якщо ви берете додаткові карти збою в цьому ж регістрі (і у вас вже є карта збою під картою програмування в слоті цього регістра), покладіть їх усі горілиць у скид пошкоджень. Цього разу вам пощастило і ви не зазнаєте додаткових пошкоджень!

Зауважте, що нову карту збою, яку ви берете з колоди пошкоджень, можна покласти під карту збою, яку ви щойно опрацювали в цьому регістрі.

Наприкінці раунду ви скидаєте лише відкриті карти з регістрів! Залиште кожну закриту карту збою у тому регістрі, в якому вона була отримана.

Карти збою можуть мати властивості та ефекти, які порушують правила гри. Коли це відбувається, карта має перевагу над правилами!

На початку кожного раунду гри у вас може бути кілька карт збою, які вже лежать долілиць у слотах ваших регістрів. Пам'ятайте: в кожному регістрі може бути лише 1 карта збою! Ви можете подивитись їх, але повинні залишити карти в тих регістрах, звідки їх узяли. Карти збою – це непередбачувані, іноді карколомні ходи та витівки, якими ви можете скористатись... якщо правильно розіграєте свої карти.





Приклад. Карта збою уже є у вашому регістрі 3 цього раунду. Тільки ви знаєте, що це за карта. Її не можна перемістити в інший регістр, але її властивість досить вдала для того, щоб швидко пройти поворот. Чи зможете ви покласти карти в регістри 1 і 2, щоб скористатися цією властивістю?

У цьому раунді ви можете класти карти програмування з руки тільки в слоти регістрів 1, 2, 4 і 5.

Якщо у вашій руці немає потрібної карти, щоб скористатися картою збою, спробуйте покласти карту спам у регістр 2, і, можливо, вам пощастить!

Наприкінці раунду розіграна карта збою вже лежатиме горілиць, тож ви заберете її з регістра, як і будь-яку іншу карту програмування. Покладіть відкриті карти збою зі своїх регістрів у скид пошкоджень.



Примітки щодо деяких карт збою

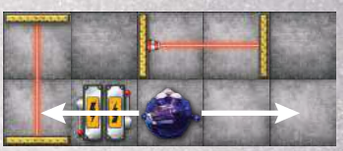


Якщо під час розкриття цієї карти у вас немає запасного постійного поліпшення, проігноруйте цю властивість. Якщо запасне постійне поліпшення є, встановіть його, не витрачаючи заряд, навіть якщо внаслідок цього ви матимете понад 3 постійні поліпшення. Ви зможете користуватися цим поліпшенням до кінця поточного раунду.

Скид поліпшень лежить поруч із колодою поліпшень.

Переміщення ліворуч або праворуч відбувається за звичайними правилами, окрім того, що бік вашого робота стає його передом. Ваш робот не змінює свого напрямку, щоб зробити таке переміщення. Він, як і раніше, може штовхати інших роботів, коли переміщується вбік, і переміщення робота вбік так само зупиняється стінами.





ВИМКНЕННЯ

Якщо ваш робот зібрав багато спаму, то з кожним раундом ви будете брати дедалі менше нових карт з колоди програмування. Ваш робот може опинитися на складній ділянці, де один неправильний хід може привести його до ями або, що ще гірше, до контрольної точки пізніше за інших. Якщо ви опинились у скрутному становищі, то можете оголосити про вимкнення.

Після того як усі гравці, включно з вами, завершили фазу програмування, але до того, як вони відкрили свої карти регістра 1, ви можете сказати: «Я вимикаюся!».

Якщо ви це зробите:

1. Ваш робот негайно вимикається на цей раунд.
2. Відкрийте всі карти у своїх регістрах.
3. Покладіть усі карти пошкоджень (і спам, і збій) зі своїх регістрів, руки та скиду у скид пошкоджень.
4. Покладіть усі звичайні карти програмування зі своїх регістрів і руки у скид.

У цьому раунді ваш робот не опрацьовує жодної карти програмування, але залишається на трасі. Отже, на вашого робота впливають елементи ігрового поля, його можуть штовхнути та пошкодити лазером (як інші роботи, так і елементи ігрового поля).

Підказка. Вимкнення на конвеєрі, який прямує до наступної контрольної точки, – чудовий спосіб не відстати в перегонах, незважаючи на вимкнене живлення.

Примітка. Ваш робот не може збирати заряди з акумуляторів. Також жетон відстеження не переміщується треком контрольних точок, коли робот вимкнений.

На початку наступного раунду ви продовжуєте перегони, як зазвичай.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ

Роботи не ламаються через надто сильні пошкодження; вони продовжують працювати... плати та дроти звисають... іскри летять. Однак, коли ваш робот падає з ігрового поля чи потрапляє в яму, ви повинні перезавантажити його. Щоб перезавантажити робота, негайно виконайте такі кроки:

1. Зніміть робота з ігрового поля та покладіть його на свій планшет. Він повернеться в наступному раунді.
2. Незалежно від того, чи опрацювали ви свою карту поточного регістра, ваше програмування анулюється до кінця раунду. Тож ви не можете завершити решту регістрів. Негайно скиньте всі карти програмування, що залишилися в регістрах (відкриті та закриті), а також усі карти з руки (включно зі спамом).
   Ви повинні почекати до наступного раунду, щоб знову почати програмування свого робота.
   a. Карти спаму **з ваших регістрів** потрапляють у ваш скид.
   б. Карти збою **з ваших регістрів** потрапляють у скид **пошкоджень**.
3. Візьміть 2 карти пошкоджень (по 1 за раз, як зазвичай).
   a. Якщо ви візьмете спам, покладіть його у свій скид.
   б. Якщо ви візьмете збій, покладіть його долілиць у слот поточного регістра (під час якого ви впали в яму або за межі ігрового поля). Якщо ви вдруге взяли карту збою, покладіть її горілиць у скид пошкоджень.

Усі ваші поліпшення залишаються на місцях, навіть запасні.

Повернення у гру

Поки триває поточний раунд, сплануйте своє повернення: коли почнеться наступний раунд, запрограмуйте свої регістри за звичайними правилами, але поки що не ставте робота на ігрове поле. Ви вибираєте, куди спрямувати робота після його повернення, тож врахуйте це під час програмування. Майте на увазі, що інші роботи також можуть повертатися на ігрове поле одночасно з вашим.

Коли під час активації регістра 1 настане ваш хід, поставте робота на жетон перезавантаження, який розташований на тому самому ігровому полі, де ваш робот потрапив в яму або з якого впав. Якщо ваш робот впав зі стикувального відсіку, він перезавантажиться на свій жетон архівації.

Виберіть напрямок (ігноруйте стрілку на жетоні), а потім зіграйте свою карту програмування з регістра 1, як зазвичай.

Якщо ваша клітинка повернення зайнята іншим роботом, то під час активації регістра 1 у свій хід пересуньте робота, який вам заважає, на 1 клітинку згідно зі стрілкою на жетоні перезавантаження чи на вашому жетоні архівації. Потім поставте свого робота на клітинку перезавантаження відповідно до вибраного вами напрямку. В обох випадках переміщення робота, який вам заважає, не вважається поштовхом від вашого робота.

КАРТИ ПОЛІПШЕНЬ

Поліпшення дають вашому роботу доступ до особливих властивостей, нової зброї, захисту, бонусів переміщення тощо. У грі є два типи карт поліпшень: постійні та тимчасові. На картах поліпшень вказано вартість у зарядах та ефект поліпшення.

Карти поліпшень можуть порушувати правила гри. Коли це відбувається, властивість карти має перевагу над правилами гри.

Як брати та встановлювати нові поліпшення для свого робота описано у фазі поліпшень (с. 4).

Ключові терміни

Сусідній – ортогональний простір поруч із вашим роботом (ліворуч, праворуч, спереду, ззаду); між вами не має бути стіни.

Карта регістра – карта в слоті одного з ваших регістрів: чи то карта пошкоджень, чи то звичайна карта програмування.

Робот-мішень – робот, в якого влучить зброя вашого робота. Це найближчий до вашого робот, розташований із ним на одній лінії та в напрямку пострілу його зброї. Вся зброя стріляє тільки вперед, якщо в поліпшенні не вказано інше.

Вільна – клітинка, яка не зайнята роботом. Елементи ігрового поля (стіни, акумулятори тощо) не роблять клітинку «зайнятою».

Якщо колода поліпшень закінчується, а вам потрібно взяти нове поліпшення, перетасуйте скид поліпшень, щоб сформувати нову колоду.

Коли поліпшення стосується карти «Рух [x]» або «Поворот [ліворуч / праворуч]» тощо, то мається на увазі **конкретна карта** з вашої стартової колоди програмування. Деякі поліпшення стосуються певного **маневру**, а не конкретної карти. У такому разі будь-яке джерело цього **маневру** активує ефект цього поліпшення.

Приклад. Поліпшення «Дзиґа» («Поверніться в будь-якому напрямку») **не** поєднується із поліпшенням «Силовий занос» («Після опрацювання карти «Поворот праворуч» ви можете переміститися на 1 клітинку вперед»).

Приклад. Поліпшення «Лазеромет» («Після виконання розвороту...») спрацьовує на будь-якій карті, що змушує робота розвернутися, наприклад, на карті збою «Рух 3, розворот». Однак, якщо робот «повертає в будь-який бік» і це відбувається під час розвороту, це не є «маневром розвороту».

Деякі поліпшення зброї мають формулювання «замість пострілу з вбудованого лазера». Це означає, що ви можете **або** використати ефект поліпшення, **або** стріляти вбудованим лазером свого робота. Ви можете використовувати лише 1 зброю з таким формулюванням за один раз. Якщо поліпшення, що завдає пошкодження, не має цього твердження, то воно працює разом із вбудованим лазером вашого робота.

Постійні поліпшення

Встановлюючи постійне поліпшення, покладіть його горілиць на свій планшет. Ви можете одночасно мати щонайбільше 3 постійні поліпшення на планшеті. Властивості більшості карт постійних поліпшень будуть діяти для вашого робота до кінця гри.

ГАЛЬМА (***вартість:*** *2*)

Текст: карти «Рух 1» у ваших регістрах можна вважати картами «Рух 0».

Рішення про гальмування приймається після відкриття карти «Рух 1», але до того, як ви активуєте цю карту програмування. Це не стосується карт «Повтор», зіграних після «Руху 1», а також карт збою із властивістю «Рух 1».

ДВОСТВОЛЬНИЙ ЛАЗЕР (***вартість:*** *2*)

Текст: вбудований лазер вашого робота завдає 1 додаткове пошкодження роботам.

У поєднанні з лазерометом та рейкотроном він завдає додаткове пошкодження всім цілям, в які влучає ваш робот.

ДРИФТ (***вартість:*** *4*)

Текст: після опрацювання карти «Поворот ліворуч» можете переміститися на 1 клітинку вперед.

ЗАХИСНА СФЕРА (***вартість:*** *1*)

Текст: ви не добираєте карти пошкоджень під час перезавантаження після падіння в яму.

КАРТИ ПАМ'ЯТІ (***вартість:*** *3*)

Текст: наприкінці фази програмування можете покласти на цю карту будь-яку кількість карт (окрім карт пошкоджень) зі своєї руки. На початку фази поліпшень додайте всі карти, що лежать на цій карті, у руку.

Якщо це поліпшення втрачено, поки на ньому лежать карти, покладіть ці карти у свій скид.

КРАБОНОГИ (***вартість:*** *5*)

Текст: можете покласти карту «Рух 1» у той самий регістр, що й карту «Поворот ліворуч» або «Поворот праворуч», і під час активації цього регістра ваш робот переміститься на 1 клітинку ліворуч або праворуч відповідно (без обертання).

Рух убік відбувається замість, а не додатково до звичайного «Руху 1». Якщо це поліпшення втрачено до опрацювання, воно все одно працює, як описано, до кінця раунду.

ЛАЗЕРОМЕТ (***вартість:*** *1*)

Текст: після виконання розвороту ваш робот вистрілює вбудованим лазером у всіх 4 напрямках під час активації зброї в поточному регістрі.

ЛЕВІТАЦІЙНИЙ МОДУЛЬ (***вартість:*** *1*)

Текст: ваш робот може переміщуватися через ями під час активації карт програмування, але падає туди, якщо завершує свій хід на одній із них.

Якщо ваш робот завершує свій хід на клітинці з ямою після активації вашої карти програмування чи з інших причин, він падає в неї. Краї ігрового поля не є ямами.

МІКСЕРОБІЙ (***вартість:*** *4*)

Текст: замість пострілу з вбудованого лазера можете застосувати міксеробій. Якщо ви це зробили, замініть карту наступного регістра гравця-мішені верхньою картою з його колоди програмування. Не можна застосовувати під час регістра 5.

Якщо замінена карта є картою пошкоджень, покладіть її у скид пошкоджень. Якщо це звичайна карта (або карти) програмування, покладіть її (їх) у скид гравця.

МІНІГАУБИЦЯ (***вартість:*** *3*)

Текст: замість пострілу з вбудованого лазера можете сплатити 1 заряд, щоб вистрілити мінігаубицею. Якщо ви це зробили, завдайте 2 пошкодження роботу-мішені, а потім відштовхніть його на 1 клітинку в напрямку пострілу.

Якщо у вас немає заряду, ви не можете вибрати цю зброю. Ви можете сплатити щонайбільше 1 заряд, щоб завдати 2 пошкодження. За кожне пошкодження слід узяти по 1 карті за раз, як зазвичай.

МОДУЛЬНЕ ШАСІ (***вартість:*** *1*)

Текст: після того як ваш робот штовхнув іншого під час активації карти програмування, можете обміняти шасі на одне з встановлених поліпшень того гравця. Обидва поліпшення негайно встановлюються та стають активними.

Оскільки поліпшення отримано після події, будь-які ефекти поштовху з карти нового поліпшення не спрацьовують у цьому регістрі.

ПЕРЕТВОРЕННЯ ЕНЕРГІЇ (***вартість:*** *3*)

Текст: після того як ваш робот зазнає пошкодження від пристінного лазера, можете переміститися на 1 клітинку вперед або назад.

ПРОМІНЬ ТИСКУ (***вартість:*** *3*)

Текст: замість пострілу з вбудованого лазера можете стріляти променем тиску. Якщо ви це зробили, відштовхніть робота-мішень на 1 клітинку далі від свого робота.

Зверніть увагу, що будь-який поштовх може відштовхнути понад одного робота.

РЕЙКОТРОН (***вартість:*** *2*)

Текст: вбудований лазер вашого робота може прострілювати будь-яку кількість стін і/або роботів. Кожен робот, в якого влучили у такий спосіб, зазнає 1 пошкодження.

САМОДІАГНОСТИКА (***вартість:*** *2*)

Текст: коли ваш робот досягає нової контрольної точки, можете вилучити з гри карту зі своєї руки або скиду.

СИЛОВЕ ПОЛЕ (***вартість:*** *2*)

Текст: якщо ваш робот має зазнати пошкоджень від лазерів та/або іншої зброї, можете сплатити 1 заряд, щоб уникнути цього в поточному регістрі.

Поліпшення не запобігає появі пошкоджень внаслідок падіння в яму або з ігрового поля. Воно не запобігає активації ефектів, які не завдають пошкодження (безпосередньо!). Воно захищає від лазерів інших роботів і пристінних лазерів.

СИЛОВИЙ ЗАНОС (***вартість:*** *4*)

Текст: після опрацювання карти «Поворот праворуч» можете переміститися на 1 клітинку вперед.

ТАРАН (***вартість:*** *2*)

Текст: під час активації карти програмування, якщо ваш робот штовхає (або намагається штовхнути) сусіднього робота, останній зазнає 1 пошкодження.

Якщо поліпшення або елемент ігрового поля призводить до того, що робота штовхають, це не активує «Таран». Навіть якщо поштовх не зміг зрушити іншого робота з місця, він усе одно зазнає 1 пошкодження.

ТИЛЬНИЙ ЛАЗЕР (***вартість:*** *2*)

Текст: ваш робот має лазер позаду на додачу до вбудованого. Обидва лазери стріляють одночасно.

Тильний лазер не є «вбудованим лазером» вашого робота, тому він не завдає більше пошкоджень під час застосування «Двоствольного лазера» та не комбінується з «Рейкотроном».

ТЯГОВИЙ ПРОМІНЬ (***вартість:*** *3*)

Текст: замість пострілу з вбудованого лазера можете стріляти тяговим променем. Якщо ви це зробили, притягніть робота-мішень на 1 клітинку ближче до свого робота. Не можна застосовувати до сусідніх роботів.

ФІЛЬТР СПАМУ (***вартість:*** *3*)

Текст: після того як ви дібрали карти у руку на початку фази програмування, переверніть верхню карту зі своєї колоди програмування горілиць.

ТЕОРІЯ ХАОСУ (***вартість:*** *2*)

Текст: коли ви відкриваєте карту спаму в регістрі 1, 2 або 3, то отримуєте 1 заряд.

Карта, яка замінює спам, потрапляє у ваш регістр горілиць, тому якщо ви доберете ще один спам цей ефект повторно не активується.

ФЛЕШКА (***вартість:*** *4*)

Текст: на початку кожної фази програмування ви добираєте 1 додаткову карту програмування.

ШПИЧАК (***вартість:*** *2*)

Текст: коли сусідній робот переміщується на клітинку із вашим роботом або його штовхають туди, цей робот зазнає 1 пошкодження.

Зверніть увагу, що поштовх відбувається незалежно від того, переміщує сусідній робот вашого чи ні. Переміщення роботів поруч зі шпичаком не призводить до його активації.



Тимчасові поліпшення

Коли ви встановлюєте тимчасове поліпшення, покладіть його горілиць поруч зі своїм планшетом, напроти того місця, де ви зберігаєте запасні карти поліпшень долілиць. Одночасно поруч із планшетом можна розмістити не більше 3 тимчасових поліпшень.

Застосування тимчасових поліпшень залежить від їх призначення:

- **поліпшення руху** можуть бути використані безпосередньо до або після того, як ваш робот виконає активацію карти програмування;
- **всі інші** тимчасові поліпшення можна використовувати будь-якої миті.

Після застосування тимчасового поліпшення та опрацювання його ефекту покладіть його у скид поліпшень. Отже, ці поліпшення придатні лише для одного використання.

АВАРІЙНИЙ ПЕРЕМИКАЧ (***вартість:*** *1*)
Текст: замініть карту регістра, яку ви щойно відкрили, верхньою картою зі своєї колоди програмування.
Якщо замінена карта є картою пошкоджень, покладіть її у скид пошкоджень. Якщо це звичайна карта програмування, покладіть її у свій скид.

БАЦ! (***вартість:*** *1*)
Текст: поліпшення руху. Перемістіться на вільну сусідню клітинку, не змінюючи свого напрямку.

БУР (***вартість:*** *1*)
Текст: коли ваш робот штовхає іншого робота під час активації карти програмування, той зазнає 1 пошкодження, і ви можете розвернути його в будь-якому напрямку.

ВИБУХОВА ХВИЛЯ (***вартість:*** *2*)
Текст: замість пострілу з вбудованого лазера можете використати «Вибухову хвилю». Якщо ви це зробили, перемістіть робота-мішень на жетон перезавантаження на цьому ж ігровому полі, не змінюючи його напрямку.

ДЗИҐА (***вартість:*** *1*)
Текст: поліпшення руху. Поверніться в будь-якому напрямку.

ЗАМІНА ПАМ'ЯТІ (***вартість:*** *2*)
Текст: візьміть 3 карти з колоди програмування. Потім виберіть 3 карти з руки, щоб покласти їх зверху колоди в будь-якому порядку на свій розсуд.

ЗАМІНА ПРОВОДКИ (***вартість:*** *1*)
Текст: грайте тільки у фазі поліпшень. Візьміть у руку всі закриті карти збою зі своїх регістрів. У поточному раунді ви повинні запрограмувати всі ці збої, але можете покласти їх куди забажаєте.

МАГНЕТИЧНА СИЛА (***вартість:*** *1*)
Текст: коли сусідній робот переміщується за допомогою карти регістра, ви можете переміститися разом із ним.

ПЕРЕМИКАЧ (***вартість:*** *2*)
Текст: поліпшення руху. Поміняйтеся місцями із сусіднім роботом, не змінюючи при цьому напрямку.

ПІДЗАРЯДКА (***вартість:*** *0*)
Текст: отримайте 3 заряди.

ПОВТОРНА ІНІЦІАЛІЗАЦІЯ (***вартість:*** *1*)
Текст: віддайте жетон пріоритету будь-якому гравцеві за столом (включно із собою).

ПРОТОКОЛ КАЛІБРУВАННЯ (***вартість:*** *2*)
Текст: покладіть усі карти пошкоджень зі своєї руки у скид пошкоджень, а потім візьміть таку ж кількість карт із колоди програмування.

РОЗГІН (***вартість:*** *2*)
Текст: поліпшення руху. Рух 2.

СКИДАННЯ ТИСКУ (***вартість:*** *2*)
Текст: поліпшення руху. Перемістіться назад на 5 клітинок, але зупиніться, якщо ваш робот має штовхнути іншого робота.
Ваш робот також зупиниться, якщо вдариться об стіну або впаде в яму.

УСІ НА БОРТ! (***вартість:*** *1*)
Текст: поліпшення руху. Активуйте всі конвеєри, але тільки для свого робота. Спочатку сині конвеєри, потім – зелені.
Діють звичайні правила для конвеєрів. Це не замінює та не запобігає активації конвеєрів за звичайними правилами.

ЩАСЛИВИЙ ПРИСКОРЮВАЧ (***вартість:*** *1*)
Текст: розкривайте та скидайте карти з колоди пошкоджень, доки не натрапите на збій. Можете замінити ним карту регістра, яку щойно відкрили, або покласти його у скид пошкоджень.
Якщо замінена карта є картою пошкоджень, покладіть її у скид пошкоджень. Якщо це звичайна карта програмування, покладіть її у свій скид.

ГОТОВІ ТРАСИ ДЛЯ ПЕРЕГОНІВ

У цьому розділі наведено опис 13 готових трас для перегонів, які ви можете розкласти та одразу ж розпочати змагання.
Кожна з них має назву, складність та спеціальні правила. Обов'язково зверніть увагу на орієнтацію кожної мапи!

СПРОЄКТОВАНІ ТРАСИ ДЛЯ ПЕРЕГОНІВ

Нижче ви знайдете 13 готових трас для перегонів! Кожен запис містить назву траси, час, який можуть зайняти перегони, якщо грає 4 гравців, список ігрових полів, які слід використати, і кількість контрольних точок. Знайдіть свою ідеальну трасу для себе та друзів!

Коротка	**Середня**	**Довга**
До 45 хв.	46-75 хв.	76+ хв.

Траси поділені за 4 рівнями складності: стартовим, початковим, середнім та просунутим. Цей рейтинг здебільшого базується на складнощах подолання ігрових полів у спробі досягти контрольних точок. Довжина траси не впливає на складність. Тривалість гри переважно залежить від кількості ігрових полів, контрольних точок і гравців.

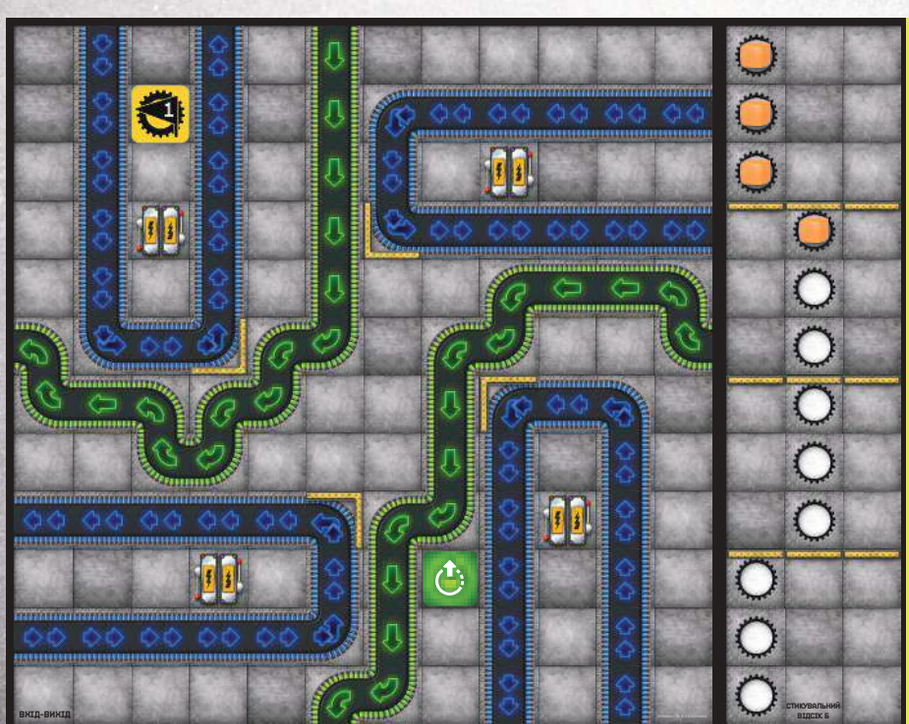
Уважно подивіться на зображення вибраної вами траси під час її підготовки. Назва ігрового поля вказана на одному з його кутів. Деякі ігрові поля можуть розташовуватися так, що їхню назву неможливо прочитати не повернувши голову. Зверніть увагу на цифри на контрольних точках і напрямок стрілки на жетоні перезавантаження, зображені на малюнках. Дуже важливо точно відтворити трасу.

Рекомендовані клітинки старту

На більшості трас подекуди на чорно-білих стартових клітинках стикувального відсіку розміщені кубики відстеження заряду. Гравцям слід уникати розташування своїх роботів на цих клітинках на початку гри. Щойно кожен гравець поставить свого робота на стартову клітинку, приберіть ці кубики з ігрового поля.

СТАРТОВА ТРАСА

Це ідеальна траса для знайомства з грою, якщо ніхто з вашої компанії ще не грав у «Robo Rally».
Ви опануєте базові правила, не переймаючись через велику кількість різних елементів на ігровому полі.



РАНКОВА РУХАНКА

Тривалість гри: коротка

Ігрові поля: Вхід-вихід, Стикувальний відсік Б

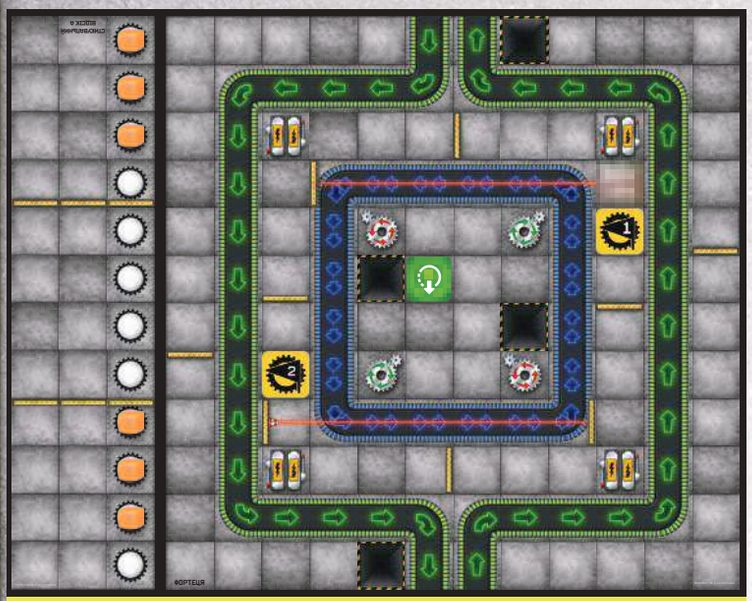
Контрольні точки: 1

Роботи не повинні стартувати з клітинок, на яких розміщені кубики відстеження заряду.

Не забудьте покласти жетон архівації під свого робота на початку гри!

ТРАСИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

Коли ваша компанія буде готова, спробуйте трасу для початківців, щоб ознайомитися з більшою кількістю елементів ігрового поля!

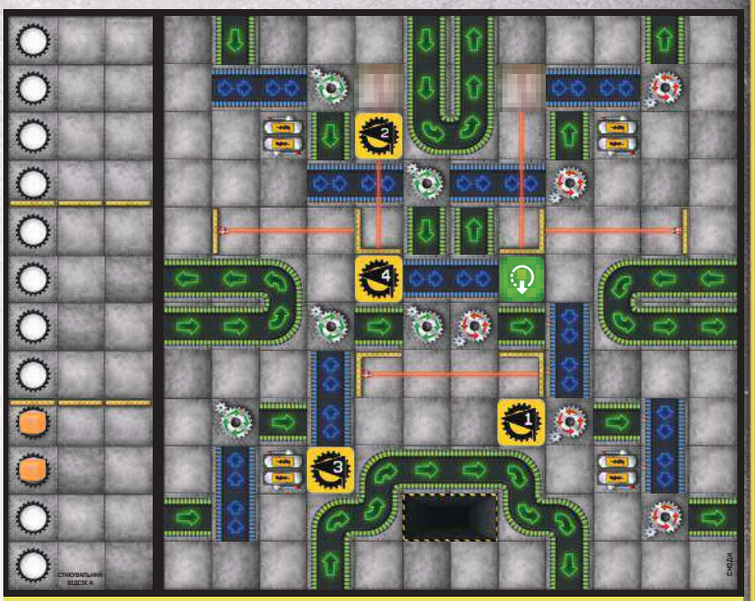


ЕКСКУРСІЯ ФОРТЕЦЕЮ

Тривалість гри: коротка

Ігрові поля: Фортеця, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 2

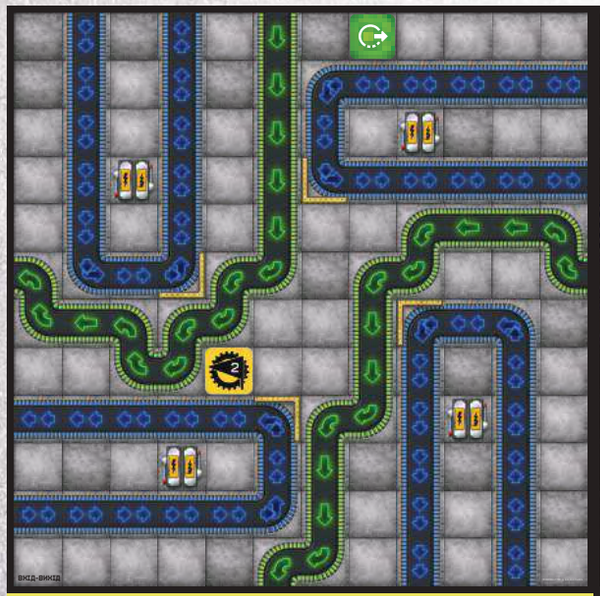


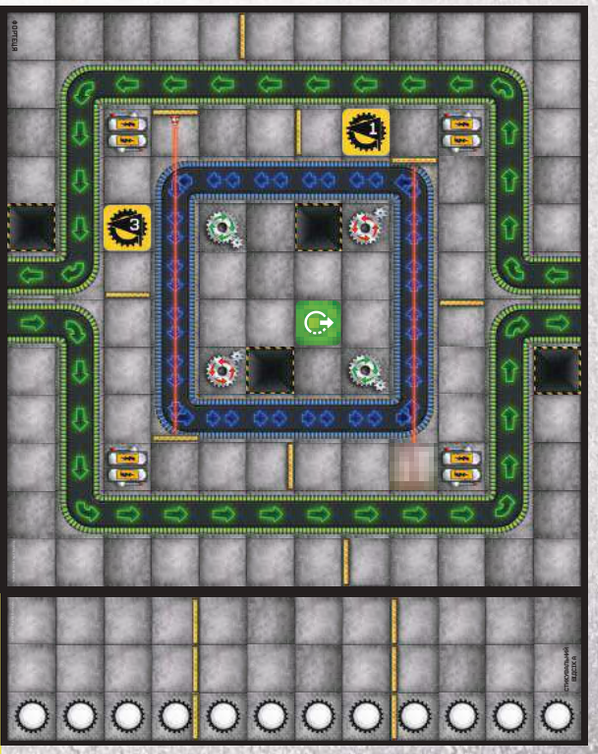
ГОДИНА ПІК

Тривалість гри: середня

Ігрові поля: Сходи, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 4





МАЛИЙ КАНЬЙОН

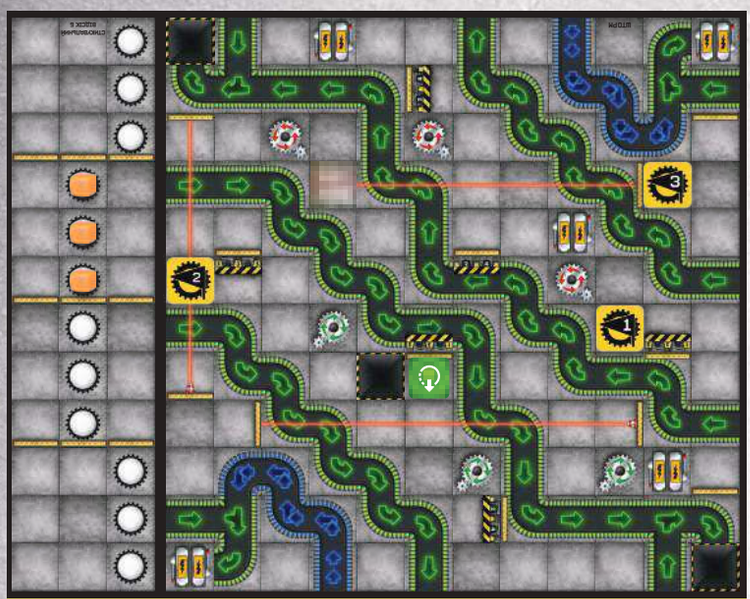
Тривалість гри: середня

Ігрові поля: Вхід-вихід, Фортеця, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 3

ТРАСИ СЕРЕДНЬОГО РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Якщо ваша компанія може швидко заповнювати регістри та всі розуміють, як працює конвеєр, настав час для знайомства з новими трасами.

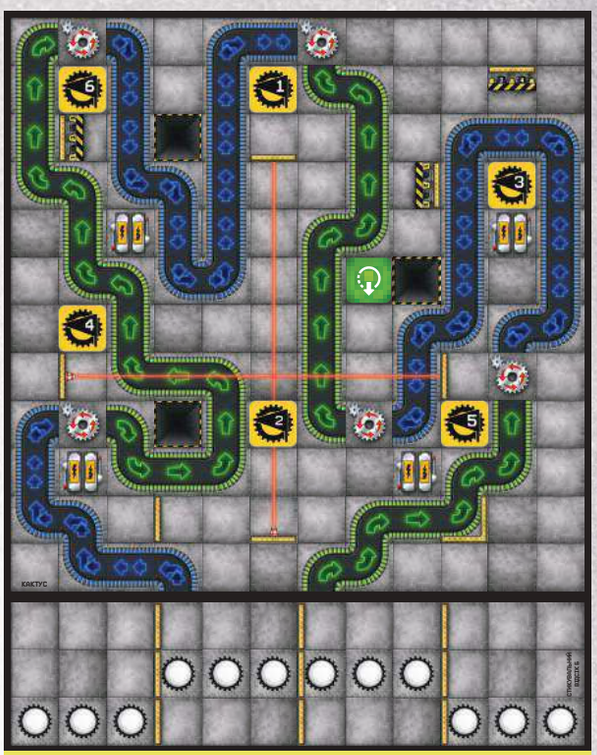


ЗАБІГ РІЧКОЮ

Тривалість гри: середня

Ігрові поля: Шторм, Стикувальний відсік Б

Контрольні точки: 3

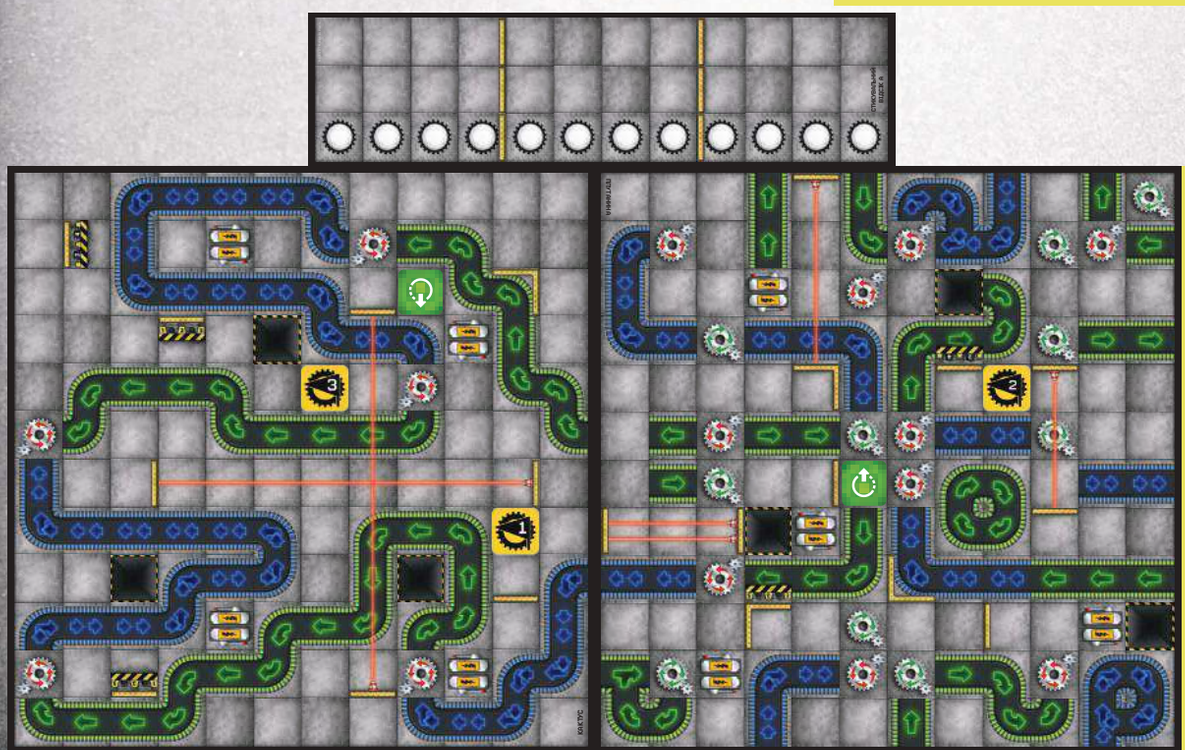


КУБОК КАКТУСА

Тривалість гри: довга

Ігрові поля: Кактус, Стикувальний відсік Б

Контрольні точки: 6



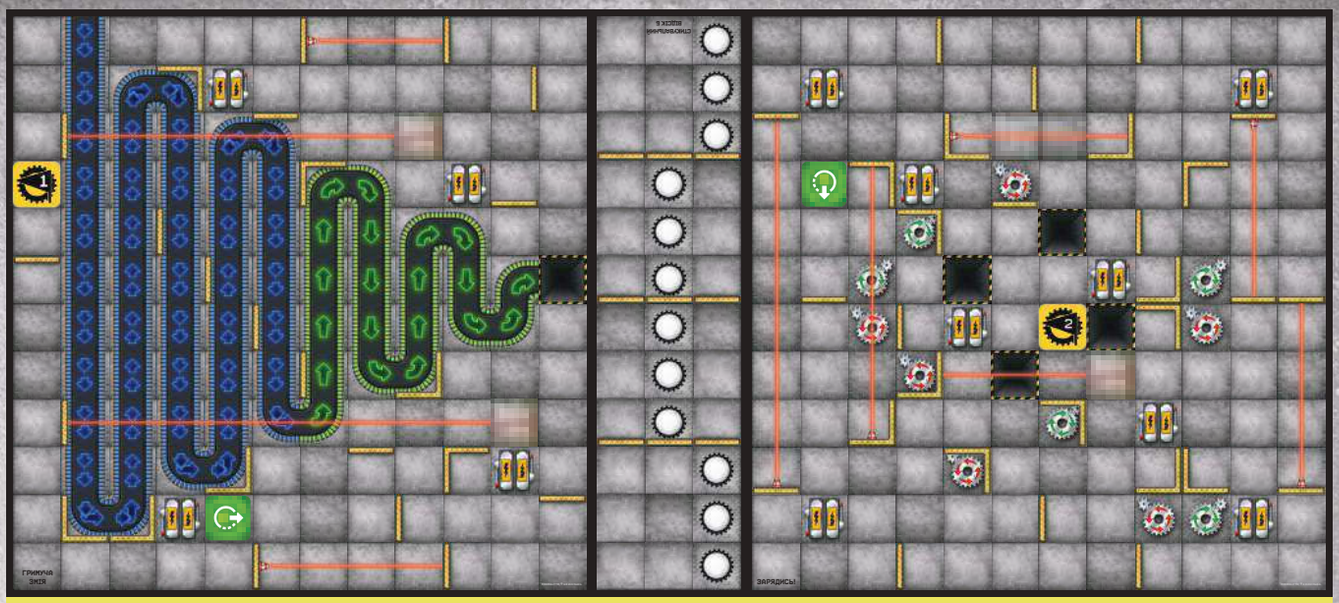
НЕБЕЗПЕЧНІ ПОВОРОТИ

Тривалість гри: середня

Ігрові поля: Кактус, Плутанина, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 3

Зверніть увагу, що контрольна точка 2 займає клітинку з акумулятором, тому він не активний впродовж цієї гонки.



ДИКІ ТАНЦІ

Тривалість гри: середня

Ігрові поля: Гримуча змія, Зарядись!, Стикувальний відсік Б

Контрольні точки: 2

Так, стикувальний відсік розташований між 2 ігровими полями!

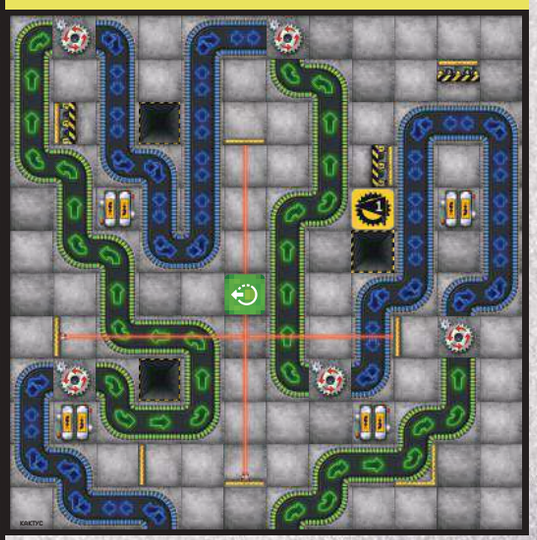


ЗРАДА

Тривалість гри: довга

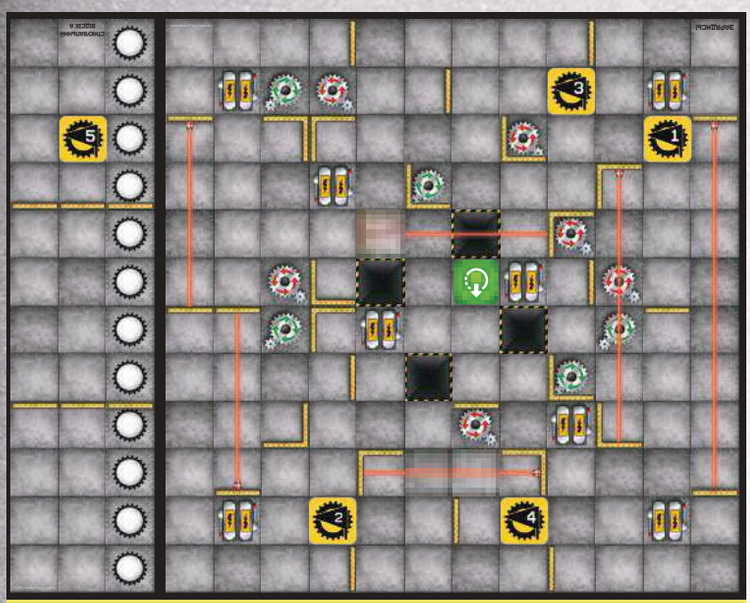
Ігрові поля: Фортеця, Кактус, Плутанина, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 3



ТРАСИ ДЛЯ ПРОСУНУТИХ ГРАВЦІВ

Коли ваша компанія опанує всі елементи ігрового поля, готуйтеся перевірити свої навички на цих трасах!





БОЙОВИЙ КЛИЧ

Тривалість гри: довга

Ігрові поля: Зарядись!, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 5

Так, контрольна точка 5 розташована у стикувальному відсіку!

Особливе правило: якщо ваш робот перезавантажується, ви повинні взяти 3 карти пошкоджень замість 2, як зазвичай.

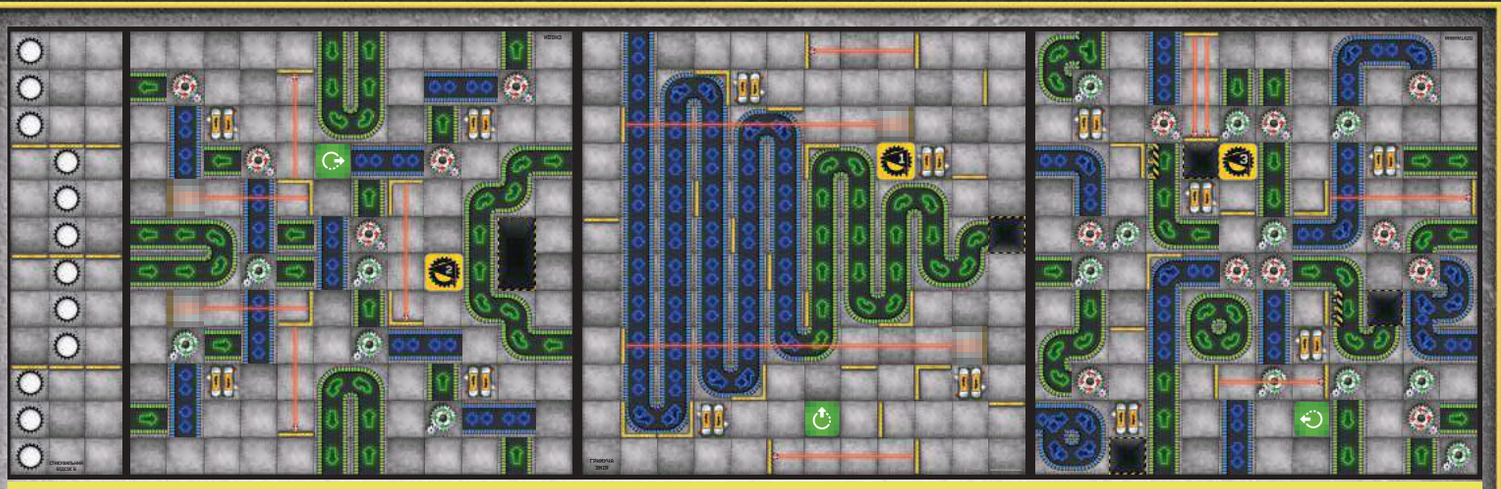


НАПРУГА

Тривалість гри: довга

Ігрові поля: Шторм, Сходи, Стикувальний відсік А

Контрольні точки: 4



ПРИБОРКАТИ БЛИСКАВКУ

Тривалість гри: довга

Ігрові поля: Сходи, Гримуча змія, Плутанина, Стикувальний відсік Б

Контрольні точки: 3

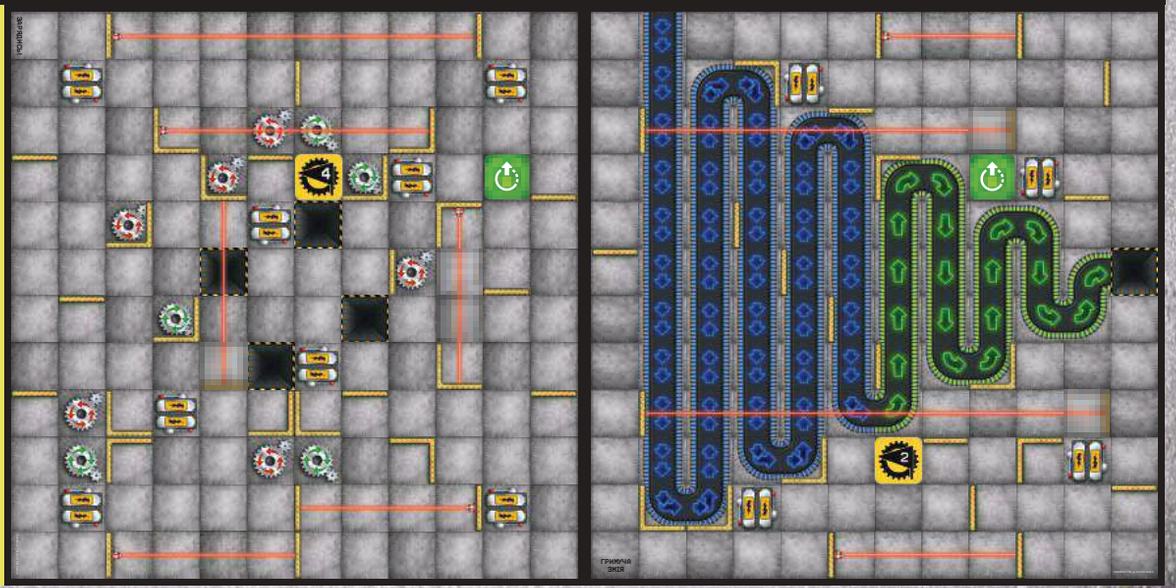


ЗАРАДИ СЛАВИ

Тривалість гри: довга

Ігрові поля: Вхід-вихід, Шторм, Зарядись!, Гримуча змія, Стикувальний відсік Б

Контрольні точки: 4



СТВОРЕННЯ ВЛАСНИХ ТРАС ДЛЯ ПЕРЕГОНІВ

Щойно ваша компанія набуде досвіду в «Robo Rally», ви зможете розширити свої горизонти, створивши власні траси. Нижче наведено кілька порад, які допоможуть вам створити веселі та збалансовані траси, розраховані на вашу кількість гравців та бажану тривалість гри.

Рекомендації для новачків

Якщо ви ніколи не створювали власну трасу, розгляньте можливість модифікації готової траси, змінивши розташування контрольної точки 1 чи 2 і, можливо, навіть перемістивши (або перевернувши) стикувальний відсік.

Переконайтеся, що щільність роботів збережена

Об'єднання 4 ігрових полів для створення епічної гри на трьох гравців може здатися гарною ідеєю. Однак в іграх на 4 або менше гравців ви, найімовірніше, не побачите багато взаємодії роботів з усім цим додатковим простором. Іноді краще додати ще контрольних точок на трасу з двох ігрових полів, ніж додавати 3-тє або 4-те ігрове поле.

Більша кількість гравців = більше хаосу та триваліша гра

Що більше роботів, то божевільніші пригоди на полі. Ігри на 5-6 гравців, природно, тривають довше, ніж ігри на 2-3 гравців. Траса з одним ігровим полем може бути занадто тісною для 6 роботів. Якщо ви розраховуєте на гру тривалістю 1 годину, то краще створити трасу з двома ігровими полями та розмістити лише 2 контрольні точки.

Де розміщувати контрольні точки

Маршрути між контрольними точками повинні проходити через усі ігрові поля, щоб максимізувати взаємодію гравців. Уникайте розміщення контрольних точок на прямій лінії від одного ігрового поля до іншого, подалі від стикувального відсіку. Ваша мета – аби лідер гонки був змушений розвернутися, щоб зустрітися зі своїми суперниками на шляху до наступної контрольної точки.

Контрольні точки повинні стояти в місцях, де є кілька входів і виходів. Уникайте їх розміщення в кутах, де є лише один вхід і один вихід. Найкраще розміщувати контрольні точки на відкритій ділянці без стін і ніколи не розміщувати їх у куті між двома стінами.

Інакше через вузькі місця на гравців чекатиме розчарування після 2 раундів марної штовханини. Надто небезпечними можуть бути контрольні точки поруч із ямами та краями ігрового поля, особливо контрольна точка 1.

Де розміщувати жетони перезавантаження

На кожному ігровому полі, окрім стикувального відсіку, повинен бути тільки 1 жетон перезавантаження.

Жетони перезавантаження зазвичай слід розміщувати трохи далі від контрольних точок. Робот, який перезавантажився, не повинен з'являтися занадто близько до наступної контрольної точки. Розміщення їх по центру гарантує, що робот, який перезавантажується, не зможе впасти за межі ігрового поля та знову з'явитися на іншому його боці.

Пильнуйте за тим, який напрямок указує стрілка перезавантаження. Її використовують тільки якщо жетон перезавантаження зайнятий, коли робот намагається повернутися на ігрове поле, але якщо вона вказуватиме в напрямку ями – це буде нечесно. Крім того, в напрямку, на який вказує стрілка, має бути вдосталь клітинок на випадок, якщо через несприятливий збіг декілька роботів перезавантажаться на той самий жетон. У грі на 5-6 гравців має бути щонайменше 2 вільні клітинки в напрямку, на який вказує стрілка.

Де розміщувати стикувальний відсік

Розмістіть стикувальний відсік на краю ігрового поля, де не надто багато перешкод або конвеєрів. Якщо робот застрягне, щойно виїхавши на ігрове поле, він відстане не з власної провини. І навпаки, легкий доступ до конвеєра, який прямує до контрольної точки 1, може швидко вивести робота в лідери, що не надто справедливо.

Використовуйте той бік стикувального відсіку, який задовольняє всіх гравців.



ТВОРЦІ ГРИ



Автори гри: Richard Garfield & Michael Davis
Розробка гри: Matt Hyra
Старший продюсер настільних та карткових ігор: Dan Bojanowski
Помічник продюсера настільних та карткових ігор: Jimmy Le
Ілюстрації: Gonçalo Lopes
Графічний дизайн: Cold Castle Studios
Редактор: William Niebling
Технічне керівництво виробництва: Noelle Lopez
Головні тестувальники: Dave Kennerud, Rick Steeves
Дизайн ігрових полів: Matt Hyra, Rick Steeves, & Michael White
Тестувальники: Johnny Bellanger, Rick Blaha, Randal Divinski, Lori Harris, Joe Helfrich, Kenton Mattos, Leah Nohrenberg, Matthew Sanchez, Adam Schumph, Edward Shannon, Janek Spaderna, Michael White, & Matt Williams

HASBRO
Команда Hasbro: Elizabeth Artale, Paul Strickland, Tayla Reo, Brian Casentin, Kaiser Ramos & Christopher Troise

RENEGADE GAME STUDIOS
Президент і видавець: Scott Gaeta
Віцепрезидентка з продажів та маркетингу: Sara Erickson
Контроль: Robyn Gaeta
Операційна директорка: Leisha Cummins
Помічниця керівника проєкту: Katie Gjesdahl
Менеджерка з продажів: Kaitlin Ellis
Е-комерція: Nick Medinger
Менеджер програм із продажу та маркетингу: Matt Holland
Менеджер спільноти: Jordan Gaeta
Старший продюсер настільних та карткових ігор: Dan Bojanowski
Помічник продюсера настільних та карткових ігор: Jimmy Le
Помічник продюсера, RPG: Kevin Schluter
Провідна розробниця, Світ темряви: Juhana Pettersson
Розробник продукту, RPG: Jason Keeley
Старший автор ігор: Matt Hyra
Автори ігор: Dan Blanchett & Christopher Chung
Директорка з візуального дизайну: Anita Osburn
Креативна директорка, ігри: Jeanne Torres
Креативна директорка, RPG: Sarah Robinson
Креативне виробництво: Todd Crapper, Noelle Lopez, & Gordon Tucker
Асистентка з виробництва відео: Katie Schmitt
Менеджерка по роботі з клієнтами: Jenni Janikowski
Служба підтримки клієнтів: Bethany Bauthues
Фінансова секретарка: Madeline Minervini

ІГРОМАГ

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Юлія Арсенюк
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Зощенко, І. Парубець, М. Кучеров, С. Ніконенко, Т. Джигар

Licensed by:

AVALON HILL

Hasbro

RENEGADE GAME STUDIOS

/PlayRGS • @PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios • /RenegadeGameStudios

Компоненти гри можуть відрізнятися від зображених. ROBORALLY і HASBRO та всі пов'язані торгові марки і логотипи є торговельними марками компанії Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.0

АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРАВИЛА

Полегшена гра

Якщо у вашій грі беруть участь новачки, молодші гравці або ті, хто не хоче слідкувати за кожним кроком гри, ви можете прибрати з гри всі поліпшення для всіх гравців. Просто приберіть фазу поліпшень, карти поліпшень і кубики відстеження заряду. Клітинки з акумуляторами на ігровому полі також нічого не дають.

Менш смертоносна гра

Якщо у вашій грі беруть участь новачки, молодші або неконфліктні гравці, варто виключити правило «падіння за межі ігрового поля». Вважайте, що всі краї ігрового поля, біля яких немає іншого ігрового поля, мають невидимі стіни. Якщо ваш робот повинен з'їхати з ігрового поля, він натомість вдариться об стіну.

Менше спаму

Якщо у вашій грі беруть участь новачки, молодші гравці або ви хочете трохи зменшити частку випадковості та тривалість гри, гравці повинні скинути всі карти спаму з рук наприкінці фази програмування. Покладіть свій спам у скид. Ви продовжуватимете брати спам із колоди, але у такий спосіб ви будете частіше брати інші карти.

Динамічна архівація

Замість того, щоб класти жетони перезавантаження на кожне ігрове поле, роботи «архівуються», коли завершують регістр на контрольній точці чи на клітинці з акумулятором. Покладіть жетон архівації свого робота на цю клітинку. Якщо ваш робот повинен перезавантажитися, він робить це на своїй клітинці архівації. У великих іграх ви можете покласти жетон архівації свого робота збоку ігрового поля, нарівні з клітинкою, де ваш робот заархівувався. Це запобігає розміщенню великої кількості жетонів архівації на одній контрольній точці.

Якщо ваша клітинка архівації зайнята роботом, дотримуйтеся правил, наведених у розділі «Перезавантаження». Стрілка на вашому жетоні архівації діє так само, як стрілка на жетоні перезавантаження.

Жетони архівації менші, ніж клітинки, тому гравці можуть бачити, яка клітинка ігрового поля розташована під ними. Ці жетони не змінюють властивості елементів ігрового поля.

Змагальний режим

Для досвідчених гравців. Після підготування траси та визначення першого гравця кожен (згідно з пріоритетом, за годинниковою стрілкою) може розмістити свій кубик відстеження заряду на одній зі стартових клітинок стикувального відсіку. Стартові клітинки з кубиками не можуть бути стартовими клітинками для жодного робота. Це може завадити роботові стартувати з клітинки, яка має явні переваги над іншими клітинками. Якщо ви використовуєте готову трасу з цих правил, не розміщуйте кубики так, як показано на малюнку; дозвольте гравцям розмістити їх. Після цього тільки чорні та білі клітинки без кубиків можуть стати стартовими клітинками. Щойно всі гравці розмістять своїх роботів на полі стикувального відсіку, вони повертають свої кубики відстеження заряду на клітинку 3 шкали заряду свого планшета.

Швидкісний режим

Для досвідчених гравців. Якщо ви вважаєте, що деякі гравці занадто повільні для перегонів (а швидко – це весело), то таймер зворотного відліку може мотивувати їх. Один із гравців повинен запустити 2- або 3-хвилинний таймер на мобільному телефоні (вирішіть, наскільки швидкою ви хочете зробити гру) після того, як усі гравці візьмуть по 9 карт у руку. Якщо після закінчення цього часу у гравця залишилися порожні регістри, він повинен перетасувати карти з руки та випадковим чином заповнити порожні регістри.

Менше передбачень

Для досвідчених гравців. Наприкінці кожного раунду перетасовуйте разом карти зі своєї колоди, скиду та карти програмування (окрім карт пошкоджень) зі своєї руки, щоб сформувати нову колоду програмування. Отже, кожна нова рука карт буде випадковою, і ніхто й гадки не матиме, які карти будуть у руках далі. Рекомендовано тільки для гравців, які добре тасують карти!

