

FILIP NEDUK

Goblins inc.

Bzzt. *Ropogás!* Figyelem, goblin munkások. Ez egy közlemény— Be van ez kapcsolva? Hogy kell?— Oké, jó. Figyelem, goblin munkások. Ez egy közlemény a Főnöktől:

Amint tudjátok, az év végén tervezem a visszavonulásom. De be szeretném jelenteni, hogy úgy döntöttem, hogy nem adom a gyárat a nyafogó unokaöcsém kezébe. Mert az óriás-mechanikus-végzetrobot elkészítése nem az a dolog, amit az üzleti iskolákban tanítanak. Az óriás-mechanikus-gyárban lehet megtanulni. A fogaskerekekről, a zsírról beszélék, és a goblinok hátszúrásáról, amikor úgy látod, hogy föléd léptetik.

Tehát ezért bejelentem az óriás-mechanikus-végzetrobot tervezői versenyt, ami nyitva áll minden munkás részére. Amelyik goblin megnyeri ezt, az lesz az új főnök. Így igaz. Hallottátok. A győztes kapja a munkám.

Sok szerencsét mindenkinek, és lehet, hogy a legrosszabb csirkefogó nyer. *Ropogás!* Bzzzzzzzzzzzzzzt.



Játékélemek

2 ÉPÍTÉSI TELEP TÁBLA



60 ÉPÍTÉSI LAPKA



33 fegyverlapka



9 páncéllapka



9 motorlapka



9 dekorációs lapka

15 VÉDELEMJELZŐ



1 PONTOZÓTÁBLA



8 TERVRAJZ-KÁRTYA



3 CSAPATKÁRTYA



84 TITKOS FELADAT KÁRTYA



4 db 21 elemű titkos feladat kártya szett



Romboló feladatok



Védkező feladatok



Fogadási feladatok

24 TAKTIKAKÁRTYA



4 ELŐLEPTETÉSKÁRTYA



2 PILOTÁK VEZÉRLŐJE



4 kapocs

2 célzó nyíl

2 kormánytárcsa



2 vezérlőalap



Az összeszerelés módja



Összeszerelt pilóta vezérlő

2 TAKTIKAI VEZÉRLŐ



10 SPECIÁLIS KOCKA



12 GOBLIN BÁBU 4 SZÍNEN



Előkészület & köráttekintő

Hello, a nevem Norbert! Azért vagyok itt, hogy bemutassam az új munkahelyed a GOBLINS inc. gyárbán.

Kezdjük a doboz kinyitásával. (Duh.) Készítsétek elő a játékot az ezen az oldalon látható képeknek megfelelően.

Minden játékos válasszon egy színt. Tartsatok meg a színetekből 2 Goblint. A harmadik Goblin bábút tegyétek a pontozótábla 0-s mezőjére. Vegyétek el

a színetek Előlépteteskártyáját, és tegyétek magatok elé a 0-s oldalával felfelé. (Hé, hát valahol el kell kezdeni.) Vegyétek el a színetek titkos feladat kártyáit, és keverjétek meg a paklit.

Valakinek meg kell kevernie az összes többi cuccot is: a csapathártyákat, a tervrajzkártyákat, a taktikakártyákat és az építéslapkákat. Alapvetően, ha valami a játékot képpel lefelé kezd, azt meg kell kevernetek. Ne less!

ELŐKÉSZÜLETEK

EGY FORDULÓ ÖSSZEGLÉSE

Csapatképző kártyák  **Tervrajz-kártyák** 

Titkos feladat kártyák 

Csapatképzés – Kezdeként találkozol partnereddel, és kitalálsz, mivel nyűgözheted le a Főnököt.

1. Fordíts fel egy csapathártyát.
2. Fordíts fel egy tervrajzkártyát.
3. Húzz 7 titkos feladat kártyát.

piros játékos  **sárga játékos** 

kék játékos  **zöld játékos** 

Építési telep tábla  **Építési telep tábla** 

építéslapkák  **Goblin bábuk** 

védelenjelzők 

Építs! – Minden csapat a saját óriásmechanikus végzet robotját építi! (Miközben "segítik" a másik csapatot a tied.)

1. Válassz lapkákat:
 - I. Húzz 5-öt.
 - II. Tarts meg 3-at.
 - III. Cseréld el 2-t az ellenfél játékosal.
2. Tedd le mind az 5 lapkát.
3. Folytasd míg a robot elkészül. Amíg te választasz, a társad pakol le.

pilóta vezérő  **Taktikakártyák**  **pilóta vezérő** 

kocka  **kocka** 

taktikai vezérő  **taktikai vezérő** 

Harc! – Yeah!

1. Készülj fel a harcra.
2. Harcolj! Legfeljebb 4 csataforduló:
 - I. Fordíts meg 3 taktikakártyát.
 - II. Válassz pilótát és taktikát.
 - III. Fedd fel az akciókat.
 - IV. Okozz sérülést!
 - V. Ellenőrizd a robotokat és válts munkát.

Goblin bábuk  **pontozótábla**  **Előlépteteskártya** 

Pontozz! – Természetesen kapunk pontokat. Nem vagyunk számolni képtelen barbárok.

1. A győztes csapat pontot kap a győzelemért.
2. Mindenki pontot kap a titkos feladatokért.

Áttekintés

Te és a többi játékos goblinként dolgoztok egy gyárban, ami óriás-mechanikus végzetrobotokat gyárt. A főnök versenyt szervez, amiben egy másik játékosal párban tervezitek, építitek és aztán a másik csapat elleni csatával tesztelitek a robotot. Minden fordulóban más játékosal kerül sz párhoz. Igen, meg kell próbálnod együttműködni a partnerreddel a forduló megnyeréséhez, de titkos feladataid is vannak, amik lehetővé teszik az előrelépést. A társadnak persze lehet, hogy nem fognak tetezeni a titkos feladataid.

És akkor mi van? Te nagyobb tétben játszol: A verseny győztese lesz az új főnök! És a főnök azt mondta, hogy nincs Goblin "csapatmunka".

A forduló

A verseny 2 fordulós. Minden fordulóban sorban kell csinálnod a dolgokat. De ne aggódj; van itt rengeteg káosz is.

Csapatképzés

Kezdésként találkozol az új partnerreddel. Ne felejtse: legyél segítőkész és barátságos. Ha a partnered megbízik benned, akkor könnyebb rávenni arra, hogy azt csinálja, amit te szeretnél.

Háromféle titkos feladat kártya van:

1. Romboló feladatok - Az ellenfél robotjáról levett lapkákért kapsz pontot.

Csapatkártya



A játékban 3 csapatkártya van, amit a játék elején meg kell kevernetek. Fordítsátok fel a felső lapot. Ez megmutatja, hogy hol fogtok ülni ebben a fordulóban. Üljetek oda. (Ó, igen: lehet, hogy másik székbe kell ülnötök. Senki sem mondta, hogy a gyári melő könnyű lenne.)

A melletted ülő goblin lesz a társad ebben a fordulóban. Az asztal másik oldalán ül pedig az ellenfeled.

A következő forduló kezdetén fordítsátok fel egy újabb csapatkártyát. Tehát légy udvarias, ha megsemmisíted ellenfeled ebben a fordulóban, mert a következőben egyikük lesz az új társad.



2. Védekező feladatok - A harc végén a robotodon maradt lapkákért kapsz pontot.



3. Fogadási feladatok - Akkor kapsz pontokat, ha helyesen tippel meg a csata kimenetelét.

Tervrajzkártya



Fordítsátok fel a legfelső tervrajzkártyát. Ez mutatja meg a megépítendő robotok alakját. Az összefirkált négyzetek azok a mezők, amikre nem építhettek. Neked és a társadnak meg kell jelölnotök ezeket a mezőket az építési telepen a Goblin bábuinak odarakásával. (Igen, hozzáad. Két goblinod dolgozik roboton. A harmadik a pontjaid számolja. Pontos könyvelés. Jó üzlet.)

Titkos feladatok

Hihi. Most jönnek az igazán szórakoztató dolgok. Húzz fel 7 lapot a titkos feladatok paklid tetejéről. Megnézheted őket, de tartsd titokban! (Innen a nevük). Ne mutasd meg őket a partnerrednek ... sőt főleg a partnerrednek ne!

Ezek a kártyák pontot hoznak neked. Minden kártya leírása megtalálható ennek a szabályfüzetnek a hátán. A harc előtt majd 4-et kell megtartanod belőlük. De jobb már most megsemmisíteni mind a 7-et.



Próbálj olyan robotot építeni, amin sok olyan dolog van, amit igyekszel majd megvédeni.

Az ellenfeleid biztasd sok olyan elem beépítésére, amiket megszeretnél kísérelni megsemmisíteni.

ÉPÍTS!

Üdvözlünk az építési telepen. Ez ahol te és a partnered megépítitek az óriás mechanikus végzetrobotokat!

De nem beszélgethettek. A főnök dühös lesz, ha meghallja a vitatkozásunk. Így itt a következőt tehetitek: Míg az egyikőtök épít, addig a másiktok megnézi a lapkákat, és tervet készít; ezután munkát cseréltek. De a legelső dolog a kezdő:

Kezdőjátékos

Aki kinyitotta a dobozt, az a kezdőjátékos az első fordulóban. A második fordulóban (és a harmadikban, ha annyit játszotok) a kezdőjátékos az lesz, akinek a legkevesebb pontja van. Döntetlen feloldás: egy jó kis kockadobás. (Hah. Ez rímél.)

Munkacsere

A kezdőjátékos, és a vele szemben ülő lapkahúzással és tervezéssel kezd. Ha végeztek a tervezéssel, akkor építenek, a másik 2 játékos pedig ekkor nekilát a tervezésnek. Ha az építők elkészültek az építéssel, és a tervezők a tervezéssel, akkor megcserélik a munkájukat.

A munkaváltást **EGYMÁSSAL BESZÉLÉS NÉLKÜL** kell megtenni. Mindegyik társ hozzáadja a lapkáit a robothoz, 5-öt egyszerre. Ahogy te és a társad odatettétek a 10 lapkátok, az építési telepetek megteelik, és a robototok elkészül.

Na most nézzük a tervező és az építő munkáját:

Tervező

Ha tervező vagy, akkor húzz 5 lapkát. 3-at tarts meg belőle. A másik 2-t add a szemben ülő ellenfelednek. (Az ellenfél akkor tervez, amikor te is építesz.)

Te is fogsz kapni 2 lapkát az ellenfeledtől, így a végén 5 lapkád lesz – 3 amit megtartottál, és 2 amit az ellenfeled neked szánt. Szólj a társadnak, hogy kész vagy a munkaváltásra. Ha a társad még építkezik, akkor várd meg, míg befejezi.

Építő

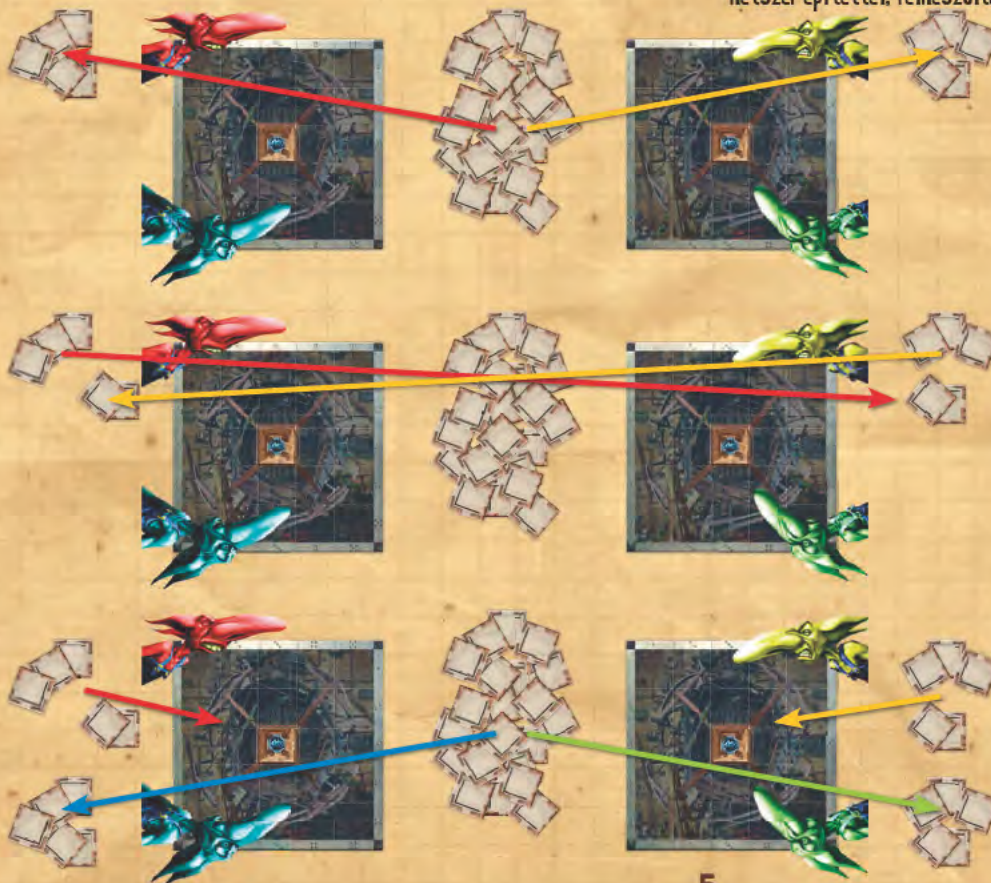
Ha építő vagy, akkor helyet kell találnod a roboton mind az 5 lapkádnak. A lapkáknak az építési telep üres mezőire kell kerülniük. Nem tehetsz egy lapkát sem egyetlen Goblin bábuval jelölt mezőre sem (a tervrajzkártya 4 összefirkált mezője). Nem tehetsz lapkát a középső mezőre. Az a pilótafülkéd.

Új lapkát letehetsz bármelyik üres mezőre. A lapka a 4 irány bármelyike felé állhat. Nem kell szomszédosnak lennie más lapkával. Nem kell úgy letenned, hogy a fém szélek egyezzenek.

Azonban az egy jó ötlet, hogy mindent összekötve tartsatok (vagy legalább összeköthetően) az építés során. Amikor a robot elkészül, minden olyan darab, ami nem csatlakozik a pilótafülkéhez leesik.

A lapka típusa (lásd a lapka leírásokat a következő oldalon) nem határolja be a lehetőségeid. Akár egy fegyverlapkát is le lehet tenni egy üres mezőre bármilyen orientációval.

Ha elkészültél az építéssel, tudasd a társaddal, hogy kész vagy visszatérni a tervezéshez. Ha mindenki elkészült, akkor mindenki munkát cserél. Amint kétszer építettél, felkészültél a harcra.



Piros és sárga a **TERVEZŐK** – mindketten 5 lapkát húznak.

Kék és zöld az **ÉPÍTŐK** – ők mennek, és készítenek egy hanna kávé.


Piros és sárga még mindig a **TERVEZŐK** – kicserélnék 2 lapkát egymással.

Kék és zöld még mindig az **ÉPÍTŐK** – elmennek, és hoznak sütit is.

Piros és sárga az **ÉPÍTŐK** – az 5. tulajdonukban lévő lapkából építenek.

Kék és zöld a **TERVEZŐK** – mindketten húznak 5 lapkát...

Az építési lapkák típusai

4 féle lapka van. Minden fajtának van prémium típusa is, amit ezzel a jelölünk: . A prémiumlapkák kétszer olyan jók. (Nos, kivéve, hogy ezeken általában kevesebb a fém, amitől fele olyan jók lesznek.)

FEGYVERLAPKA

A fegyverlapkák az ellenségnek okoznak sérülést! A nyíl a szélén azt az oldalát mutatja a robotodnak, ami használja a fegyvert. Mindegyik nyíl egy sérülést okoz a csatában. Azt szeretnéd, ha minden irányban sok nyílad lenne. A prémium fegyverek kétszer olyan jók, mert két nyíl van rajtuk!



MOTORLAPKA

A motorlapkák tartanak mozgásban. Egy motor mindig van a pilótafülkében, de sokkal többet szeretnél – vagy legalábbis többet, mint az ellenfeled. A prémium motorlapka kétszer olyan jó, mert két motor van rajta.



PÁNCÉLLAPKA

A páncéllapka védi a robotod. Kapsz egy védelemjelzőt, hogy véd a páncéllapkát. Ha a páncélozott rész a szomszédos lapkával fém a fémmel módon érintkezik, akkor a védelemjelző azt a lapkát is védi. (Nos, kivéve a pilótafülkét.) A prémium páncéllapka kétszer olyan jó, mert 2 védelemjelzőt ad.



DEKORÁCIÓSLAPKA

A dekorációs lapkák királyul néznek ki. És fém élek veszik minden irányból körbe. A prémium dekorációs lapkák még királyabbak! (Ne kérdezd miért. Csak.)



HARC!

Szeretem a harc zaját. A fogaskerekek csattogása, ahogy a két robot egymásnak támad. Fém csattan fémhez. Rakéták robbannak. És ahogy az ellenséges robot belsejéből ellenfeleid kiáltanak aggodalmasan: "Balra fordultál? Hagy vezessek!"

Harci előkészületek

De mielőtt elkezdhetnének összetörni egymást, pár dolgot meg kell tenni:

LAZA LAPKÁK ELLENŐRZÉSE

Úgy szeretnéd, hogy összekapcsolva legyenek az elemek, hogy a pilótafülkéből bármelyik lapkához el tudj sétálni, anélkül, hogy lelépnél a fémről. (Igen, tudom, jó ugró vagy. Nem ez a lényeg.) Azok a lapkák, vagy lapkacsoportok, amik nem kapcsolódnak a pilótafülkéhez, leesnek még a harc kezdete előtt. Tedd őket az ócskavas-telepedre. (Az ócskavasteleped csak egy hely az asztalon, ahova leteheted az összes lapkát, védelemjelzőket, és Goblin bábukát, amik leesnek a robotodról a harc során.)



SZÁMOLJ TAKTIKAKÁRTYÁKAT

Számold le a felső 12 lapját a taktikakártya-paklinak. Ne nézd meg őket még, csak számold le. A másik 12 lapot tedd félre a második fordulóra. (Ha harmadik forduló is játszotok, akkor össze kell majd keverned az összest, és le kell számolnod majd egy új 12-es csomagot.)

VÁLASZSZ TITKOS FELADATOT

Sok időd volt arra, hogy nézegesd a 7 titkos feladatodat. Most eljött az idő, hogy utoljára megnézd ezeket, és 4-et kiválassz belőlük magadnak.

A többi 3-at dobd el. Tedd vissza a dobozba ezeket. Ennek a fordulónak a titkos feladat kártyáit fogjátok használni a következő fordulóban is.

Tedd a választott feladatokat képpel lefelé magad elé az asztalra. Ha egy Fogadás feladatot választottál (egy 2 névvel), akkor el kell döntened, hogy melyikre fogadsz. Amikor a kártyákat képpel lefelé teszed, akkor ügyelj arra, hogy a kártyának a fogadásod fele az ellenfeled felé mutasson. (Lásd a példát.)



A LOPIKÁLÁS (SNITCH) FELADAT VÁLASZTÁSOKOR A KÁRTYÁT ÚGY TEDD AZ ASZTALRA, HOGY AMIKOR MEGFORDÍTOD, AKKOR A "SNITCH" LEGYEN FELÜL.

SZÁLLJ BE A PILÓTAFÜLKÉBE



Te és a társad is vegyétek fel a Goblin bábuikat az üres mezőkről, és tegyétek őket a pilótafülkébe. Ó, igen, azok a munkások, akik megépítették a robotot fogják vezetni azt. A Főnök ezt úgy hívja "minőségbiztosítási program".

TEGYÉL LE VÉDELEMJELZŐKET

Mind egyik pánccella 1 vagy 2 védelemjelzőt ad: A normál lapka 1 pánccellemezt mutatja, és 1 jelzőt ad; a prémium lapkán 2 pánccellemez látható, és 2 jelzőt ad.

Ha a pánccellemez fémet fémmezel köti össze egy szomszédos lapkával, akkor a védelemjelzőt mindkét lapkát fedően tedd le. A harc során, mindkét lapkát védi, elnyelve az első találatot bármelyikük is kapja.

A pilótafülkére sosem kerül védelemjelző.

PÉLDÁK:



EZ A VÉDELEMJELZŐ MINDKÉT LAPKÁRA RÁKERÜL



EZ A VÉDELEMJELZŐ CSAK A PÁNCCÉLLAPKÁRA KERÜL, MERT VÉDELEMJELZŐ NEM KERÜLHET A PILÓTAFÜLKÉRE.



EZ A 2 VÉDELEMJELZŐ CSAK A PÁNCCÉLLAPKÁRA KERÜL



EZ A 3 VÉDELEMJELZŐ MINDKÉT LAPKÁRA RÁKERÜL



EZT A 2 VÉDELEMJELZŐT ÍGY KELL LETENNI

Harci feladat

Minden csapatnak van egy pilótája és egy taktikusa. A vezetés és a lövés annyira szórakoztató tud lenni, ha mindenki mindkettőt egyszerre akarja csinálni. De ez így nem működne, ezért felváltva csináljuk.

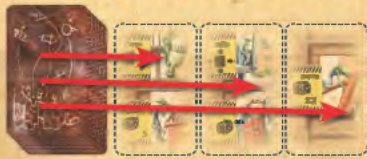
Azok a játékosok, akik az építési fázist kezdték, lesznek a pilóták a csapatukban először. A többi játékos taktikus lesz. A társaddal cseréljétek minden forduló végén szerepet.

A harci forduló

Most lehet elkezdni egymás darabokra törését.

1. Fordítsatok meg 3 taktikakártyát.
2. Válasszatok akciót.
3. Hajtsátok végre az akciót.
4. Sérülés!
5. Robotok ellenőrzése.

FORDÍTSATOK MEG 3 TAKTIKAKÁRTYÁT



Fordítsátok fel a taktikapakli tetejének 3 lapját, és tegyétek úgy, hogy mindkét taktikus láthassa. Az egyes kártyák leírása a függelékben található.

VÁLASSZATOK AKCIÓT

Mind a 4 játékos egyszerre kiválasztja az akcióját. Az akciótartás titokban! Ne mondd meg senkinek, hogy mit akarsz tenni. Ne beszélj a társaddal.

Ha beállítottad a vezérlődet, tedd képpel lefelé az asztalra, hogy mindenki lássa: kész vagy. Aki először elkészült, az önelégülten mosolyoghat.

Pilóta

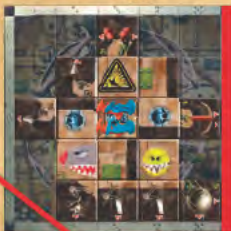
KORMÁNYTÁRCSA



CÉLZÓ MECHANIZMUS

PILÓTA VEZÉRLŐJE

Amikor te vagy a pilóta, akkor a pilóta vezérlőjét használod (Duh.) Állítsd a KORMÁNYTÁRCSÁT arra az oldalra, amerre támadnál. Ezzel a robotod úgy fog fordulni, hogy az az oldala legyen elől.



... ÍGYEZ AZ OLDALA LESZ ELŐL

HA A TÁRCSÁT ... AKKOR 1 MOTORDE ÁLLÍTOD ... TORT HASZNÁLSZ

A ROBOTOD ERRE FORDUL ...

Fordítsd a CÉLZÓ MECHANIZMUST úgy, hogy azt mutassa, hogy merre támadnál. Ne felejtsetd, fordulhatsz is, ezt érdemes figyelembe venni.



... EZT AZ OLDALT CÉLZOD

HA EZT AZ OLDALT VÁLASZTOD ... 1 MOTORT HASZNÁLSZ

A ROBOTOD FORDULÁSA UTÁN...

De szükség van MOTORRA. A szükséges motorszámot a vezérlő mutatja. (90 fokos fordulás ára 1 motor. Egy hátraarc ára 2. Az oldal megcélzásának ára 1 motor. A hátsó megcélzásának ára 2. Az összes költséged 0 - 4 közt lesz.)

Azokat az akciókat nem választhatod, amihez több motor kell, mint amennyi a robotodnak van. Ha elrontod (például, ha 3 motorod van, de 4-et próbálsz használni), akkor az összes motorod használatod, de nem fordulsz, és az előlő oldaluk támadod. (És túlmelegszel.)

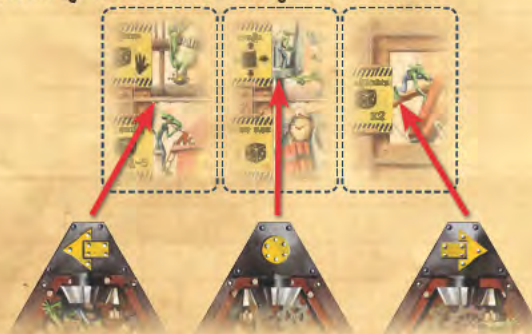
Ha bármikor TÚLMELEGSZEL, akkor nem fordulsz. (Általában mert az előlő oldaluk támadását választod, de néha azért, mert megpróbálsz több motort használni, mint amennyid van.) Ez azt jelenti, hogy a taktikusodnak eggyel kevesebb kockája lesz a dobáshoz. A kormánytárcsán lévő jel ~~X~~ emlékeztet erre.

A pilótafülkéd 1 motorral megy, ezért mindig kell legalább 1. A taktikusok a döntetlenek eldöntésére a fel nem használt motorokat használják, ezért nem árt, ha hagysz néhányat a társadnak. (Vagy nem. Néha szeretnéd, hogy a társad veszítsen.)

Taktikus

Amikor te vagy a taktikus, akkor (fogadjunk nem találod ki) a TAKTIKUS VEZÉRLŐJÉT használod. A taktikus vezérlőjével kiválaszthatod a 3 taktikakártya egyikét.

Tartsd úgy, hogy az a sarka álljon a taktikakártyák felé, amin az acélkorong van. A bal oldali kártya felvételéhez, forgasd a tárcsát a balra nyílhoz. A jobb oldali kártya felvételéhez, forgasd a tárcsát a jobbra nyílhoz. A középső kártya felvételéhez, a korongra mutasson.



Elég egyszerű. Kivéve, ha az ellenfeled is ezt csinálná. És ha mindketten ugyanazt a kártyát akarjátok, akkor az kapja, akinek a robotján több felhasználhatatlan motor van. És nem tudod, hogy a pilótád mennyi motort fog használni.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Most, hogy mindenki eldöntötte, hogy mit csinál (anélkül, hogy megbeszélnek) megnézzük mit csináltak! MINDENKI FELFEDI A VEZÉRLŐJÉT.

A PILÓTÁK MEGSZÁMOLJÁK A MOTOROKAT. Bemondják, hogy mennyit használnak, és mennyi marad használaton kívül. (Ha több motort használnál, mint amid van, akkor elrontottad: Fordítsd a Kormánytárcsát és a célzó mechanizmusod is előre.)

A PILÓTÁK ELFORDÍTJÁK A ROBOTOKAT. A Kormánytárcsád a négy oldal egyikére mutat. Fordítsd a robotod úgy, hogy az az oldal legyen előre felé.

A TAKTIKUSOK CIVAKODNAK A KÁRTYÁKON. Ha a taktikusok különböző kártyákat választottak, akkor nincs probléma. Mindegyik használja amit választott. HA A TAKTIKUSOK UGYANAZT A KÁRTYÁT VÁLASZTOTTÁK, AKKOR AZ A CSAPAT HASZNÁLHATJA, AKINEK TÖBB FEL NEM HASZNÁLT MOTORJA VAN. A másik csapat nem kap taktikakártyát ebben a fordulóban. DE HA UGYANANNYI FEL NEM HASZNÁLT MOTORJUK VAN, AKKOR MINDKETTEN HASZNÁLHATJÁK.

Megjegyzés: Néhány taktikakártyának 2 képessége is van. Ha használhatod a kártyák, akkor használhatod csak az egyik, vagy akár mindkét képességet is.

Hé, hát nézzünk rá egy példát:

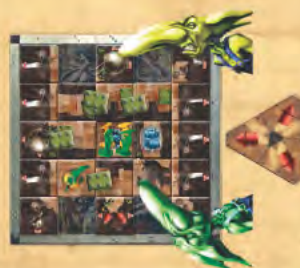
Az A csapat pilótája megmutatja a vezérlőjét. Az óramutató járásával ellentétes irányban forgatja a robotot, hogy a jobb oldala legyen elől. A célzó mechanizmus azt mutatja, hogy az A robot a B robot hátsó részét fogja támadni. Az A robot 3 motort használ, 0 felhasználatlan marad.



A B csapat pilótája úgy dönt, hogy nem fordul a robottal. Ami azt jelenti, hogy a robot túlmelegszik, és eggyel kevesebb kockával kell dobni. A célzó mechanizmus azt mutatja, hogy a B robot oldalról fog támadni. A B robot 1 motort használ, 2 marad felhasználatlanul.



Mindkét taktikus a középső taktikakártyát választotta. A csapatoknak össze kell hasonlítaniuk a motorokat. Mivel a B csapatnak több felhasználatlan motorja van, ezért csak a B csapat taktikusa hajthatja végre a taktikakártyát. Az A csapat nem kap taktikakártyát ebben a fordulóban. (Haha!)



SÉRÜLÉS!

Nos, itt az idő, hogy a két robot szétzúzza egymást.

CSAK AZZAL A FEGYVERREL TÁMADHATSZ, AMI ELŐRE FELÉ MUTAT. Megjegyzendő, hogy a prémium fegyverek 2 irányba mutatnak, és ezek egyike mutathat előre. Néha mindkét irány az előre. A taktikusnak **MEG KELL SZÁMOLNIA AZOKAT A NYILAKAT**, amik előre mutatnak, és **ELVESZ ANNYI KOCKÁT**.

De ennek van egy korlátja. **NEM VEHETSZ EL 5-NÉL TÖBB KOCKÁT.**

Ő, és ne feledkezzünk el a túlmelegedésről sem. **HA A ROBOTOD NEM FORDULT, 1 KOCKA BÜNTETÉST KAPSZ.** Adj vissza 1 kockát. (Szóval szedjük össze egybe, legyen mondjuk 7 előre mutató nyíl. Csak 5 kockát kapsz. És ezután, ha a robotod túlmelegedett, akkor 1-et vissza kell tenned, így 4 marad neked.)

NÉHÁNY TAKTIKAKÁRTYA KÉPESSÉGÉT A KOCKADOBÁS ELŐTT KELL HASZNÁLNI. A szabotázs például, ad neked egy plusz kockát a dobáshoz. Ez akkor is működik, ha nincs előre mutató fegyvered. A szigetelőszalagot (Duct Tape), és a Darut (Crane) szintén a kockadobásod előtt kell használni. Nézd meg a függelékot, hogy melyik taktikakártya mit csinál.

Ha mindkét csapatnak van taktikája, akkor használhatják a kockadobás előtt, **A TÖBB FEL NEM HASZNÁLT MOTORRAL RENDELKEZŐ TAKTIKUS MEGVÁRHATJA, HOGY A MÁSIK TAKTIKUS MIT CSINÁL** mielőtt eldönti, hogy használja-e a taktikakártyáját. Holtverseny esetén dobjatok kockát. De ha nem érdekli a taktikust, hogy a másik mit csinál, akkor használja a kártyáját, és tegye amit kell.

MINDKÉT TAKTIKUS EGYSZERRE DOB A KOCKÁIVAL. Ha a taktikakártyát lehetővé teszi a kockadobás változtatást, akkor előre, és most használd a képességét. (Ha szeretnél várni, hogy a dobásod előtt lásd a másik taktikus mit dobott, akkor talán túl komolyan veszed ezt.)

ÁLLÍTSD OLYAN SORRENDBE a kockáid, ahogy ütök az ellenfelet. Ennek a sorrendnek megfelelően tedd sorba őket. Amelyikkel először támadsz, azt tedd legközelebb az ellenfeledhez.

AZ ÜRES DOBÁS MELLÉ. Ez nem talál el semmit. (Mi goblinok tudnánk olyan fegyvert tervezni, amik nem romlanának el gyakran, de a megbízhatatlan fegyverek viccesebbek.)

A szemben álló csapat pilótája sorban, egyesével elveszi a kockákat. Mind-egyik kocka a robot egy sorának felel meg. (Vagy oszlopának, de mi egyszerűen "soroknak" hívjuk mindegyiket.) **A TÁMADÁS A VÁLASZTOTT OLDARÓL ÉRKEZIK, ÉS A KOCKA ÁLTAL JELÖL SOR ELSŐ LAPKÁJÁT ÉRI A CSAPÁS.** (Ha nem emlékszel, hogy melyik oldal lett kiválasztva, akkor nézd meg a támadó célzó mechanizmusát.)

TANÁCS: Amint eldönt, hogy ki melyik taktikakártyát kapja, a taktikus vezérlődet fordítsd meg, és tedd úgy az asztalra, hogy a robotod azon oldalára mutasson, amit a másik csapat támad.

Ha egy lapkát találat ér, vegyél le róla egy védelemjelzőt. Ha több mint 1 van rajta, akkor a pilóta választja ki, hogy melyiket veszi le. De általában, nem lesz védelemjelző a lapkák többségén. Hehehe! Ha olyan lapkát ér találat, amin nincs védelemjelző: akkor az megsemmisül!

A megsemmisített lapkák és védelemjelzők a csapat ócskavastelepére kerülnek. De nem ez a legjobb rész. A legjobb rész: **MINDEN OLYAN LAPKA AMI NEM KAPCSOLÓDIK TOVÁBBRA IS A PILÓTAFÜLKÉHEZ, SZINTÉN MEGSEMMISÜL!** A pilóta az összes ilyen eltávolítja még mielőtt a következő kockát elvenné a sorból.

HA A MEGCÉLZOTT SOR ÜRES, AKKOR NEM SEMMISÜL MEG SEMMI. Ez elég szomorú.

A pilótafülke különleges. Nem lehet megsemmisíteni, de ettől még jó ötlet löni. **HA A PILÓTAFÜLKÉT ÉRI TALÁLAT, AKKOR EGY GOBLIN BÁBUT KELL LEVENNI RÓLA.** Általában a pilóta goblinját veszed le. (Az ő hibája, hogy rosszul vezet.) Ha a pilóta mindkét goblinja lekerült már, akkor helyette a taktikus egyik goblinjára kerül sor. A levett goblinok is az ócskavastelepre kerülnek. (Azt mondjuk, hogy "megsemmisülnek", de valójában csak kiűzték őket. A következő forduló kezdetére magukhoz térnek.)

Ha az ellenfeled összes goblinja lekerült, az nagyszerű! Megbénítottad a robotjuk. Ami azt jelenti, hogy nyertél ... kivéve, ha ők is megbénították a robotod. **MINDKÉT CSAPATNAK BE KELL FEJEZNI AZ ÖSSZES DOBOTT KOCKA FELDOLGOZÁSÁT MIELŐTT A KÖVETKEZŐ LÉPÉS, AZ "ELLENŐRIZD A ROBOTOKAT" JÖNNE.** Egy üres pilótafülkét érő plusz találatnak nincs hatása.

A csapat



Az A csapat taktikusa 4, a másik robotra irányuló nyilat számol. 4 kockával dob, az eredmény: 🎲🎲🎲🎲 Ki kell választania a sorrendet, úgy dönt, hogy a 🎲🎲🎲 a jó sorrend. Az első a 🎲 kettőtöri a robotot, a második 🎲 eltalálja a pilótafülkét (egy pilóta goblin leesik). A 🎲 nem talál, mert nincs több lapka abban a sorban. Megjegyezzük, hogy akkor is ez lenne az eredmény, ha elsőnek ezt tenné: 🎲.

ROBOTOK ELLENŐRZÉSE

Itt az idő ellenőrizni, hogy valamelyik robot lebénult-e. Egy robot lebénul, ha:

- Nem marad goblin bábu a pilótafülkében; vagy
- Nincs fegyverlapkája.

HA AZ EGYIK ROBOT LEBÉNULT, AKKOR VÉGE A HARCNAK.

PONTOZZ!

Végül nézzük kinyűgözte le legjobban a Főnököt.

LÁSSUK KI NYERT

A te csapatod nyer, ha az ellenfeled robotja lebénul, és a tied nem. (És az ő csapatuk nyer, ha a tied bénul le, és az övék nem.)

Ha egyik robot sem bénul meg 4 forduló után, vagy mindkét robot ugyanabban a fordulóban bénul le, akkor a döntetlen feloldására ezt használod: számoljátok össze az összes lapkát, védelemjelzőt és Goblin bábút, amit lelőktetek az ellenfeletek robotjáról. Amelyik csapat több dolgot semmisített meg, az nyer.

Ha még ezután is döntetlen lenne, akkor senki sem nyer, és senki sem kap pontot a győzelemért. (Ugorjatok a "Feladatok felfedése"-hez.)

Ha a te csapatod nyert, akkor minden, a pilótafülkében lévő Goblin bábudért kapsz 2 pontot, és 1-1 pontot a társad pilótafülkében lévő goblinjaiért. (Így összesen maximum 6 pontot szerezhetsz a győzelemért.)

FELADATOK FELFEDÉSE

Most jön a legmókásabb rész! ... Igazából persze a robotok szétverése a legmókásabb rész. De ez is elég szórakoztató.

Fordítsátok meg a feladataitokat, hogy mindenki jól láthassa. Számítsátok ki, hogy mennyi pontot szereztek az egyes kártyákkal, és lépjétek a goblin bábutokkal ennyi mezőt előre a pontozótáblán. (Az egyes kártyák értékelésének leírása a függelékben található.)

B csapat



A B csapat taktikusa 5 nyilat számol, de mivel a pilótája nem fordult a robottal, az túlhevült, így 4 kockával dob – 🎲🎲🎲🎲 Van neki Őnvezető (Homing) képessége, amivel megváltoztathat egy számot. A 🎲-ből 🎲-at csinál. A lővés sora: 🎲🎲🎲🎲. Első 🎲 megsemmisít egy védelemjelzőt a fegyverről, a következő 🎲 megsemmisíti a fegyvert magát, vele azt a 3 lapkát, ami hozzácsatlakozik. Az utolsó 🎲 megsemmisíti a páncéllapkát. Végül a 🎲 a motort, és a hozzákapcsolódó fegyverlapkát semmisíti meg. Megjegyezzük, hogy fontos a sorrend, mert ha az első támadásnak a 🎲 választotta volna, akkor 2-vel kevesebb lapkát semmisített volna meg.

A HARC SOSEM LEHET 4 FORDULÓNÁL HOSSZABB. Ha ez a 4. forduló, akkor a harc véget ér, akkor is, ha egyik robot sem bénul le. Ha kiszámoltad a 12 taktikakártyát, ahogy kértem tőled (és ha jól számoltál), akkor a 4. forduló kezdetén fogod felfordítani az utolsó 3 lapot.

Ha a harc véget ér, akkor jön a pontozás. Egyébként pedig a taktikus és a pilóta szerepet cserél, és kezdődik a következő harci forduló.



A Játékosok egymás után jönnek, hogy mindenkinek legyen esélye megmutatni a többieknek. Ha kész, akkor tegyétek a felfedett feladatokat a dobozba. Ezeket már nem fogjátok használni újra a játék során.



Ha eléred az 50 pontot, akkor tedd a goblin bábud vissza a 0-ás mezőre. Ne aggódj, nem mentél vissza a nullára. Valójában előléptettek! Fordítsd az előléptetési kártyádat az 50-es oldalával felfelé. Yeah! Jóóóó! nézel ki.

(És ha az utolsó mezőn állsz, akkor se érezd magad túl rosszul. Ne feledd, így te leszel a kezdőjátékos a következő fordulóban.)

A vége

2 fordulót játszottok.

Ha neked van a legtöbb pontod a játék végén, akkor te leszel az új Főnök, és előléptethetsz engem a Nyilvános Kapcsolatok alelnökévé.

Ha valaki másnak több pontja van, mint neked, akkor nem nyersz.

De lehet, hogy az új Főnök előléptet téged a Nyilvános Kapcsolatok alelnökévé, és akkor adhatsz nekem fizetésemelést.

Ha holtverseny van, akkor vagy játszottok egy harmadik fordulót, vagy marad a holtverseny. Ha a verseny döntetlennel ér véget, akkor a Főnök unokaöccse lesz az új Főnök.

Variációk

A TELJES VERZIÓ

Játsszatok 3 fordulót. Így egyrészt több esélyed van szétzúzni az ellenfeled, másrészt mindenkinek egy plusz fordulót kell játszania egy olyan csapatban, amiben egy időta elront mindent.

PARTI VERZIÓ

Itt a könnyebb verzió, kevesebb háttasúrással, több csapatmunkával. 2 változtatást tegyetek a szabályokban:

Játsszatok 3 fordulót. Így mindenki kap esélyt arra, hogy a társad legyen, és baráti köteleket építhet ki, ami lehetővé teszi számukra az előléptetést, ha te leszel a Főnök.

Nincs Titkos feladat: Csak az egyik játékos feladatkártya-pakliját használjátok. Minden forduló kezdetén, amikor megfordítjátok a csapatkártyát, fordítsatok fel 3 feladatot is. A forduló végén minden játékos ezért a 3 feladatért kap pontot. Ha kihúztok egy Fogadási feladatot (ahol ki kell választani a 2 oldal közül egyet), akkor azt dobjátok, és húzzatok helyette újat.

2 JÁTÉKOS VERZIÓ

Ketten, mint egy párbajt játszhatjátok a játékot. Nem kell senkit háttasúzni, de még mindig kapsz majd eleget szemből.

Előkészületek

Csak 2 színt használtok. A másik 2 szín tárgyai maradjanak a dobozban.

Építés

Úgyanúgy építsetek, mint ezelőtt, kivéve, hogy te teszed fel mind a 20 lapkát a robotodra.

Harc

Te játszod a pilótát és a taktikust is minden fordulóban. Csak 2 goblin bábud lesz a pilótafülkében.

3 JÁTÉKOS ESETE

Két fős csapat egy ellen. A csapatok szabálya némileg különbözik.

Előkészületek

Csak 3 színt használtok. A negyedik szín cuccai maradjanak a dobozban.

Csapatképzés

A csapatkártya úgy működik, ahogy gondold.

Két játékos ugyanabban a csapatban van. Az a játékos, aki a nem játszó színnel kerül párba, az lesz a szóló játékos abban a fordulóban.

Csapat szabályok

Az építés alatt nem tudtok egyszerre játszani. Az egyikőtök tervez és épít a szóló játékosal, azután a másiktok fog tervezni és építeni vele. A kezdőjátékos az lesz közületek, aki jobban le van maradva. Döntetlen feloldás: egy jó kis kockadobás. (És iigen, még mindig rímel.)

Szóló szabályok

Ez leginkább a 2 személyes játék szabályaira hasonlít: felváltva tervezel és építesz, míg mind a 20 lapkát le nem teszed. A harc során te játszod a pilótát és taktikust is egyszerre. Csak 2 goblin bábud lesz a pilótafülkében.

A 2 goblin bábu hátrány, de a háttasúrással nélküli építkezés és harc nagyobb előny. De még kell neked további hátrány:

Szóló játékos hátránya: Csak 6 titkos feladatot húzol. Ez azt jelenti, hogy kevesebből választhatsz, de még mindig 4-et választhatsz.

Ha három fordulót játszottok, akkor mindenki lesz egy fordulót szóló játékos, és ekkor a szóló játékos hátrány nem szükséges.

Szerző:

Filip Neduk

Illusztrátor: David Cochard

Grafika: Filip Murmak

Magyar fordítás: Dunda

Főtesztelők: Petr Murmak

Vít Vodička

TESZTELŐK: Rene Bachrach-Krištofić, Marko Dabetić, Margareta Dellić, Ivan Flis, Lovro Grgić, Zlatko Grom, Amel Hamzabegović, Igranje.org, Ana Jagić, Ivan Kokić, Tihomir Munda, Sven Nemet, Tea Pećnik, Matko Romić, Marko Salopek, Višen Tadić, Joel Zuppa, Ena Hrelja, Iva Hrelja, Jan Hrelja, Damir Cerčićata Vlahov, Kreten, Vlaada, Viték, Filip, Paul, dilli, Yuri, Sniper, Mišo, Tomáš, Plema, Flygon, Miloš, Petr, Honza, Radka, Jirka, Rumun, Monča, Vlāda, Jirka Bauma, Vytick, Michal, Fanda, és sokan mások a Cseh társasjátékos eseményekről.

KÜLÖN KÖSZÖNET: barátnőmnek, Anja Hreljanak, aki első számú rajongóm lett, Hrvoje Copnak, aki mindig segített, mikor szüksége volt rá, Filip Fucicnak, hogy minden megtörténhetett, Ivan Hamaricnak, a know-how-ért, Vlaada Chvatilnak az inspirációért, és a kapott tanácsokért, amikre szükség volt, David Cochardnak, aki életet adott az ötletnek, Paul Grogannak a promocióért, és éleslátásáért, Jason Holtnek a vidámságos fordításért, Filip Murmaknak az örületes tudásáért, 300 dpiben, Petr Murmaknak vezetésért, és tanácsokért, Vít Vodičkanak a háromszoros ellenőrzésért minden részletben, szüleimnek a segítségükért, és mindenkinek, aki tett valamit a játékért, ti tudjátok kik vagytok.



© Czech Games Edition,
October 2012

www.CzechGames.com

Taktikakártyák

Mindegyik taktikakártyán egy vagy két képesség van, amik alább vannak részletezve. Némely képességet a kockadobáskor kell használni. Másokat a kockadobás előtt kell. Ha a kártyádon két képesség van, akkor azokat használhatod egyszerre is, és tetszőleges sorrendben is felhasználhatod őket.



Nitro – ÚJRADOBHATSZ AZ EGYIK, VAGY AZ ÖSSZES KOCKÁD-DAL. Az újradobás mellé is lehet. Az újradobás eredményét meg kell tartanod.



Dinamit – AZ ELSŐ CSAPÁSOD KÉTSZER SZÁMÍT. Kezeld úgy, mintha 2 kocka lenne ugyanabban a sorban. Ezt a taktikát nem használhatod, ha 5 kockával dobod.



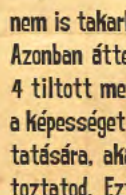
Daru – MOZGATHATSZ EGY LAPKÁT. Nem mozgathatod, és nem fordíthatod úgy, hogy leessen a lapka. Nem mozdíthatod olyan lapkát, amin van védelemjelző. Nem mozgathatod a pilótafülkét, és



Szabotázs – ENNÉL A TÁMADÁSNÁL 1-GYEL TÖBB ELŐREMU-TATÓ NYILAD VAN. Még akkor is, ha 0 előremutató fegyvered van, ez a kártya ad neked 1 kockát. Ha 5 vagy több előremutató fegyvered van, akkor ezt a kártyát elpazaroltad.



Önvezérlő – MEGVÁLTOZTAT-HATOD AZ EGYIK DOBOTT SZÁMOD. Csak fogd meg, és állítsd át egy másik számra. Nem használhatod üres kocka megváltoztatására, de arra igen, hogy megváltoztass egy olyan kockát, ami üres sort löne.



Szigetelőszalag – A PÁNCÉLLAPKA ÉS A PILÓTAFÜLKE KIVÉTELÉVEL EGY TETSZŐLEGES LAP-KÁHOZ HOZZÁADHATSZ EGY VÉDELEM-JELZŐT. A jelző csak egy lapkát véd. Ezt a kártyát a kockadobásod előtt kell használnod.



Vészhelyzet – ÚJRADOBHATSZ AZ ÖSSZES ÜRES KOCKÁD-DAL. Ha néhány kockán az újradobás is üres, akkor ezeket is újradobhatod. Addig dobhatsz újra, míg az összes kocka egy sor számát nem mutatja. Azt a kockát, ami egy üres sor számát mutatja, azt nem dobhatod újra.

Titkos feladatok

VÉDEKEZŐ FELADATOK

Ezek azokért az elemekért adnak pontot neked, amik a harc végén is még a robotodhoz csatlakoznak.

MŰVÉS (ARTIST): 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden dekorációs lapkáért.

ÁLCÁZÓ (CAMOUFLAGER): 2-2 pontot kapsz a pilótafülkéddel szomszédos lapkáért, ahogy mutatja.

CSALI (DECOY): 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden védelemjelzőért.

GREASEMONKEY: 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden motorlapkáért. (A pilótafülke nem motor.)

ŐRZŐ (GUARDIAN): 1 pontot kapsz a robotodon lévő minden lapkapárért. (Minden lapka típus számít.)

JELLYBONES: 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden páncéllapkáért.

HULLADÉKÁLLER (JUNKDEALER): 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden 3 nemprémium-lapkáért . (A jel nélküli lapkák a "nemprémiumok".)

FÉMFEJ (METALHEAD): 2 pontot kapsz a robotodon lévő minden prémium lapkáért. (A jelük:).

HOMOKZSÁKOLÓ (SANDBAGGER): 1 pontot kapsz a pilótafülkéd körüli minden lapkáért, ahogy ábrázolva van.

ROMBOLÓ FELADATOK

Ezek az ellenfeled ócskavasudvarában található elemekért adnak pontot neked.

BERSERKER: 1 pontot kapsz minden 3 megsemmisített lapkáért. (Minden lapka típus számít.)

FÚRÓMUNKÁS (DRILLER): Pontokat kapsz az ellenfél pilótafülkéje körüli minden üres mezőért, ahogy az ábrázolva van.

VADÁSZ (GUN NUT): 3 pontot kapsz minden megsemmisített védelemjelző párért.

KAMIKAZE: 2 pontot kapsz minden megsemmisített páncéllapkáért.

NINJA: 3 pontot kapsz minden megsemmisített Goblin bábuért.

PIROMÁNIÁS (PYROMANIAC): 2 pontot kapsz minden 3 megsemmisített fegyverlapkáért.

RAKÉTAKEZELŐ (ROCKETEER): 2 pontot kapsz minden 3 megsemmisített nem-prémium lapkáért . (A jel nélküli lapkák a "nemprémiumok".)

SZABOTŐR (SABOTEUR): 2 pontot kapsz minden megsemmisített motorlapkáért.

MESTERLÖVÉS (SHARPSHOOTER): 3 pontot kapsz minden megsemmisített prémium lapka párért.

(A jelük:).

KÉRMEDŐ (SHOW OFF): 2 pontot kapsz minden megsemmisített dekorációs lapkáért.

HALMOZÓ (STOCKPILER): 4 pontot kapsz minden megsemmisített motorlapka/fegyverlapka/dekorációs lapka hármásért.

FOGADÁSI FELADAT

Ez a feladat 2 lehetőségből áll. Az egyik oldalt kell választanod tippnek a harc kezdete előtt.

ÁRULÁS (SNITCH): 4 pontot kapsz, ha a csapatod veszít.

STAR: 4 pontot kapsz, ha a csapatod nyer.

Megjegyzés: Ha egy kártya valamiből minden párért vagy minden 3 elemért ad pontot, akkor csak a teljes 2 (vagy 3) elemből álló szettért jár pont. Például, a Mesterlövész nulla pontot ad 0 vagy 1 prémium lapkáért, három pontot 2 vagy 3 lapkáért, 6 pontot 4 vagy 5 lapkáért, stb. A raktárosnál hasonlóan, csak a teljes szettek számítanak, azaz amikben van 1 motorlapka, 1 fegyverlapka és 1 dekorációs lapka.