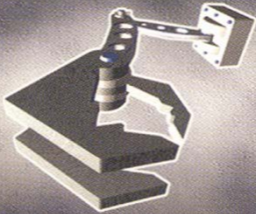


LÖVÉSIRÁNYÍTÓ



Amikor a robotod eltalál egy másik robotot a fölézerével, akkor sérülés okozása helyett választhatsz a célzott robot regisztereiből egyet, hogy zárold azt, VAGY választhatsz a játékos Opciókártyáiból egyet, hogy eldobd azt. *(A játékos nem dobhat el opciókártyát, hogy kivédje annak hatását.)*

MECHANIKUS KAR



A robotod meg tud érinteni egy zászlót vagy javítóhelyet 1 mező távolságból (átlósan vagy merőlegesen), amennyiben nincs fal közte és a zászló vagy a javítóhely között.

VÉDŐRÉTEG

A védőréteg elnyeli a következő 3 sérülést, ami a robotodat érné. Tedd ezeket a sérülésjelzőket a programlapod helyett erre a kártyára. Amikor a harmadik jelzőt is rátetted, akkor a kártyát és a jelzőket is dobod el.



HÁTRAMENET VÁLTÓ

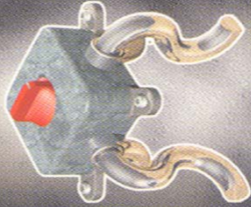


Amikor egy Hátrát (Back Up) futtatnál, akkor a robotod 1 helyett 2 mezőt is mozoghat visszafelé. A prioritása az ami a Hátráé.

MEGSZAKÍTÁS KAPCSOLÓ

Minden körben egyszer kicserélheted az egyik programkártyádat a pakli tetejéről felfedett lappal.

Ha így teszel, akkor ebben a körben minden még hátralévő regisztráción is ki kell cserélned ugyanilyen módon a programkártyáid.



DUPLACSÖVŰ LÉZER



Amikor a robotod tüzel a főlézerével, akkor egy helyett kettőt lő. Használhatod ezt az opciókártyát a lövésirányító és/vagy nagyenergiájú lézer lapokkal együtt is.

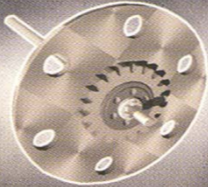
DUÁL PROCESSZOR



Amikor programozod a regisztereid, tehetsz ugyanarra a regiszterre egy Mozgatólapot (Előre 1, Előre 2, Előre 3, Hátra) és egy Forgatókártyát (Balra fordul, Jobbra fordul, Visszafordul) is. Ha így teszel, akkor az adott fázisban a robotod 1 mezővel kevesebbet lép, mint amennyi a mozgatólapon van, és aztán kell futtatnod a forgatókártyát. Ha a forgatókártya egy „Visszafordul”, akkor ha lehetséges, 2 mezővel kevesebbet lép a robotod, mint amennyi a mozgatólapon van.

LENDKERÉK

Minden körben, miután minden játékos beprogramozta a regisztereit, tehetsz a megmaradt programkártyáidból egyet képpel felfelé erre a lapra. Ezt a lapot bármelyik következő körben hozzáadhatod azokhoz, amiket osztanak neked. A lendkeréken egyszerre csak egy lapod lehet.



HÁTRAFELÉ TÜZELŐ LÉZER



A robotod a fölézere
mellé kap pluszban egy
hátrafelé tüzelő lézert.
Erre a lézerre ugyanazok
a szabályok érvényesek,
mint a fölézere.

MINI TARACK



Amikor tüzelhetnél a főlézerreddel egy robotra, akkor helyette a Mini tarackkal is lőhetsz. Ez a célzott robotot egy mezővel messzebb löki a tiedtől, és kap egy sérülésjelzőt is. *(A robotokat nem lehet átlökni a falon.)*

Ezt az opciólapot ötször használhatod. Amikor használod, tegyél mindig egy sérülésjelzőt a lapra, és amikor az ötödik sérülésjelző kerülne rá, akkor dob a lapot.

VONÓSUGÁR



Amikor a főlézerrel egy nem szomszédos mezőn álló robotra tüzelnél, akkor használhatod helyette a vonósugarat. Ez egy mezővel közelebb húzza feléd a célzott robotot.

KÓDOLÓ



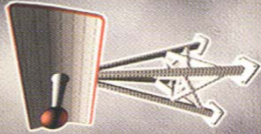
Amikor a főlézereddel egy robotra tüzelnél, akkor helyette használhatod a Kódolót. Ez lecseréli a célzott robot következő programkártyáját a programkártya-pakli tetején lévővel. Ezt a lapot az ötödik regiszter fázisban nem használhatod.

NEGYEDIK SEBESSÉG



Amikor egy Előre 3-at
(Move 3) futtatsz,
akkor a robotoddal 3
helyett 4 mezőt is
mehetsz előre. A
prioritása az, ami az
Előre 3-é.

RÁDIÓVEZÉRLÉS



Amikor tüzelhetnél a főlézerreddel egy robotra, akkor helyette használhatod a rádióvezérlést. Ez esetben a célzott robot a te programjaid fogja futtatni a kör hátralévő részében. A kártya prioritás: a célzott robot közvetlenül a te robotod után mozog.

TOLÓSUGÁR

Amikor tüzelhetnél a főlézerrel egy robotra, akkor helyette használhatod a tolósugarat. Ez egy mezővel távolabb mozgatja a robotodtól a célzott robotot.



RÁKLÁBAK



Amikor programozod a regisztereid, tetsz egy Előre 1 (Move 1) kártyát arra a regiszterre, amin már van egy Balra fordul vagy Jobbra fordul lap. Ha így teszel, akkor ezen regiszter futtatásakor egy mezőt balra vagy jobbra lép a robotod anélkül, hogy fordulna. A prioritás annyi, mint az Előre 1-et lapé.

FELSŐBBRENDŰ TÁROLÓ



Amikor egy megsemmisülés után visszatérsz a játékba, akkor a robotod nem kapja meg az alapesetben járó 2 sérülésjelzőt.

NAGYENERGIÁJÚ LÉZER

A robotod főlézere át tud lőni egy falon vagy egy másik roboton, hogy elérje a cél robotot. Ha egy robotot lősz át, akkor az a robot is teljes sérülést szenved. Ezt az opciókártyát használhatod a duplacsövű lézerrel és/vagy a lövésirányítóval is.



ÚJRAFORDÍTÓ



Minden körben egyszer
eldobhatod a kezedből a
neked osztott
programkártyákat, és
húzhatsz egy új adagot a
pakliból. A robotod 1
sérülésjelzőt kap.

KIKAPCSOLÁSI PAJZS



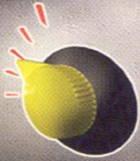
Amíg a robotod
kikapcsolva van,
minden regiszter
fázisban legfeljebb 1
sérüléstől megóv
mind a 4 irányból.

GIROSKÓPIKUS STABILIZÁTOR

Minden körben, mielőtt a játékosok felfednék a lapjukat az első regiszterükről, meg kell állapítani, hogy ez az Opció aktív-e. Ha az, akkor ezen kör egyetlen fázisában sem fordítja el a robotodat sem a fogaskerék, sem a forduló futószalag.



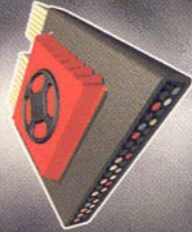
FELTÉTELES PROGRAM



Minden körben, miután beprogramoztad a regisztereidet, ahelyett, hogy eldobnád, tehetesz a megmaradt kártyáidból egyet képpel lefelé erre az opciólapra. Később a kör során kicserélheted ezzel a kártyával valamelyik beprogramozott

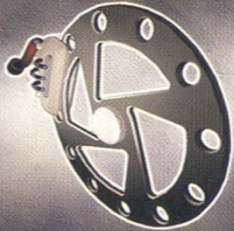
regisztered lapját, eldobva arról az eredeti lapot. A cserét az előtt kell bejelentened, mielőtt bárki is felfedné azt a regiszterét. Ha tettel lapot erre a kártyára, de nem használtad fel, akkor a kör végén azt a lapot dobnod kell.

PLUSZ MEMÓRIA



Minden körben kapsz
egy plusz
programkártyát.
(Regisztereid
beprogramozása után
dobnod kell minden fel-
nem használt
programlapot.)

FÉK



Amikor Előre 1-et
(Move 1) futtatnál,
akkor a robotod 1
helyett mehet 0 mezőt
is. A prioritása az
Előre 1-é.

ÁRAMKÖR-MEGSZAKÍTÓ



Ha a köröd végén 3
vagy több
sérülésjelző van a
programlapodon,
akkor a robotod
kikapcsolva kezdi a
következő kört.

ÖKLELŐ SZERKEZET



Amikor a robotod
megtol egy másik
robotot vagy
összeütközik egy másik
robottal, akkor az a
robot kap egy
sérülésjelzőt.

The background of the title screen is a dark, industrial-looking environment. It features various mechanical components, including gears, pipes, and a large, stylized robot head with a wide, toothy grin on the right side. In the center, the title "ROBO RALLY" is written in a bold, red, metallic font with a 3D effect. The letters are outlined in a gold or yellow color, giving them a mechanical appearance. A small "TM" trademark symbol is located at the bottom right of the word "RALLY".

**ROBO
RALLY™**