

Polska instrukcja do gry planszowej



Robo Rally

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:

Szymon 'neishin' Szweda

STRESZCZENIE

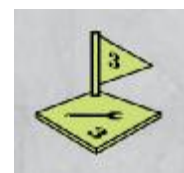
Przygotuj się do startu w wyścigach robotów Roborally! W każdej turze otrzymywać będziesz losowo dobrane karty Programu, na których zamieszczone są instrukcje dotyczące ruchu Twojego robota. W tajemnicy wybierz pięć spośród tych kart i dzięki nim zaplanuj ruch swojego robota poprzez pełną niebezpieczną trasę, by jako pierwszy dobrać do mety, po drodze zaliczając wszystkie punkty kontrolne we właściwej kolejności.

Jednak dotarcie do flag oznaczających punkty kontrolne nie zawsze jest łatwe, gdyż inni gracze także układają swoje programy w tajemnicy, a wszyscy odslaniają je równocześnie. Roboty zajeżdżają sobie drogę, przesuwają się nawzajem oraz strzelają do siebie z laserów. Czasami największym wyzwaniem jest przetrwanie!

Przygotowania

Przed Twoją pierwszą rozgrywką umieść naklejki na flagach – po jednej cyfrze na każdej fladze, by określić ich kolejność, oraz po jednej cyfrze i naklejce klucza francuskiego na podstawie.

Każdą grę rozpoczynaj według poniższego schematu:



1. Wybierz trasę z *Podręcznika Tras*, biorąc pod uwagę doświadczenie graczy oraz czas, jaki chcą poświęcić na rozgrywkę. Ustaw *planszę Zatoki Dokującej*, *plansze Fabryki* oraz *flagi* według schematu, jaki podaje opis trasy.
2. Każdy z graczy wybiera plastikową figurkę symbolizującą jego *robota*, *znacznik Archiwum* oraz *Podkładkę Programu* dla swojej maszyny.
3. Każdy gracz otrzymuje trzy *Znaczniki Życia* i kładzie je na swojej *Podkładce Programu* (Przy 5 lub więcej graczach można korzystać z zasady opcjonalnej, przyznając każdemu po 4 *Znaczniki Życia*).
4. Połóż *Znaczniki Uszkodzeń*, *Znaczniki Wyłączenia* oraz *Plan Fabryki* obok planszy. Przetasuj *talie Programu* oraz *Opcji* i połóż je obok planszy, zakryte.
5. Losowo określ, kto zacznie grę. Osoba ta kładzie swój *zacznik Archiwum* oraz *robota* w *Doku 1* na *Zatoce Dokującej* tak, by stał przodem w kierunku planszy. Gracz po lewej robi to samo na *Zatoce 2* - i tak dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, do momentu, aż wszystkie roboty zostaną zadokowane.

Może zdarzyć się, że kolejność dokowania będzie miała wpływ na pierwszeństwo w pewnych posunięciach w dalszym ciągu gry, pamiętaj więc, skąd wystartowałeś.

Jak grać

W każdej turze wykonaj kolejno następujące czynności:

1. Rozdaj karty Programu.

2. Wybierz pięć kart i ułóż je zakryte na pięciu rejestrach na podkładce Programu.
3. Poinformuj innych graczy, że w NASTĘPNEJ turze masz zamiar wyłączyć swoją maszynę lub że będzie ona działać dalej.
4. Uruchom każdy z rejestrów w kolejności: wykonaj zadania kart Programu, wykonaj ruchy robotem na planszy, rozwiąż wszystkie interakcje oraz dotknij flag i stacji naprawczych.
5. Wykonaj pozostałe efekty końca tury.



ŁAMANIE ZASAD

Niektóre trasy oraz karty Opcji posiadają specjalne zasady, które przeczą zasadom ogólnym. W takim przypadku tekst na karcie lub trasie jest ważniejszy niż zasady.

1. Rozdaj karty Programu

Przetasuj talię kart Programu i rozdaj zakryte karty. Każdy gracz, którego robot nie ma żadnych znaczników Uszkodzeń, otrzymuje dziewięć kart.

Kiedy roboty otrzymują Uszkodzenia, zmniejszają się możliwości pobierania programów. Za każdy znacznik Uszkodzeń, jaki robot posiada, kontrolujący go gracz otrzymuje o jedną kartę mniej. Przykładowo, gracz, którego robot ma 1 znacznik Uszkodzeń, otrzymuje osiem kart, zaś gracz, którego robot ma 2 znaczniki Uszkodzeń, dostaje siedem kart itd. (Sytuacja kiedy robot ma 5 lub więcej znaczników – patrz wyłączanie rejestrów).

Nie patrz na karty, które otrzymałeś, dopóki karty nie zostaną rozdane wszystkim graczom.

Rejestry Programu

Po tym jak wszyscy gracze otrzymali karty, możesz obejrzeć swoje karty i wybrać spośród nich te pięć, których użyjesz w tej turze. Ułóż je na rejestrach na swojej Podkładce Programu, od lewej do prawej, gdyż w tej kolejności będą wykonywane (rejestry są numerowane 1-5). Odrzuć resztę kart.

Kiedy skończysz układanie swojego Programu, ogłoś to pozostałym graczom. Kiedy już ogłosisz zakończenie programowania nie możesz przeglądać swoich kart w rejestrach ani zmieniać ich ułożenia.

	<p>TALIA KART PROGRAMU</p> <p>Karty ruchu</p> <p>18 Ruch 1</p> <p>12 Ruch 2</p> <p>6 Ruch 3</p> <p>6 Ruch w tył</p> <p>Karty obrotu</p> <p>18Obrót w prawo</p> <p>18 Obrót w lewo</p> <p>6 Zawracanie</p>
--	--

Czasomierz

Kiedy pozostał już tylko jeden gracz, który zdążył ułożyć swojego programu, należy obrócić 30 sekundowy czasomierz. Gracz ma dokładnie tyle czasu, że zakończyć programowanie swojego robota (po 30 sekund na każdego niezaprogramowanego robota jeżeli kontroluje więcej niż jednego robota).



Jeżeli programowanie nie zakończy się przed upływem czasu, gracz kontrolujący danego robota odkłada swoje karty zakryte na stole, a gracz po jego prawej stronie losowo wypełnia nimi pozostałe wolne rejestry (bez patrzenia na karty). Odrzuć karty, które nie zostały zużyte.

Jeżeli tylko jeden gracz wypełnia rejestry swojego robota w tej turze (ponieważ roboty innych zostały wyłączone lub skończyli już grę) to klepsydrę odwraca się zaraz po tym, jak zostaną rozdane karty Programu. Gracz ten ma 30 sekund na zapełnienie swoich rejestrów.

3. Ogłoszenie wyłączenia

Gracz, którego robot został uszkodzony, może go wyłączyć. Ogłoszenie wyłączenia robota oznacza, że wyłączy się on w następnej turze. Należy to zaznaczyć poprzez położenie znacznika Wyłączenia na swojej podkładce Programu.

Na początku tury, w której Twój robot się wyłączył, odrzucasz wszystkie znaczniki Uszkodzeń. W tej turze robot nie otrzymuje ani nie wykonuje kart Programu i nie rusza się, ale ciągle działają na niego elementy planszy, na przykład wyłączony robot na taśmociągu wciąż będzie przesuwany, nawet jeżeli sam się nie rusza.

Inne roboty mogą przesuwać wyłączonego robota i może on otrzymywać nowe uszkodzenia (Np. od laserów). Z tego powodu robot, mimo że jest wyłączony, może w tej turze otrzymywać nowe znaczniki Uszkodzeń.

KOLEJNOŚĆ WYŁĄCZANIA

Czasem decyzja o wyłączeniu może zależeć od tego, czy inny gracz także wyłączy swojego robota. W tym przypadku wyłączenie robota pierwsza ogłasza osoba, która rozpoczęła wyścig w Doku 1 Zatoki Dokującej, po czym pasuje. Następnie kolejni gracze ogłaszają wyłączenie lub pasują, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeżeli ogłosisz, że w następnej turze wyłączasz swojego robota, ale w tej turze zostanie on zniszczony, to może on wejść do gry włączony lub nie.

Przed rozdaniem kart Programu gracze, których roboty były w poprzedniej turze wyłączone, mogą zdecydować, czy włączają je z powrotem czy pozostawiają wyłączone (z powodu otrzymanych nowych znaczników Uszkodzeń). Na początku każdej tury, w której robot jest wyłączony, wszystkie znaczniki Uszkodzeń są usuwane.

4. Wypełnianie rejestrów

Uzupełnij swoje rejestry w kolejności od lewej do prawej. Każdy z rejestrów jest aktywowany według następującej sekwencji:

- A. Odkryj kartę Programu**
- B. Ruch robotów**
- C. Ruch elementów planszy**
- D. Włączenie laserów**
- E. Dotknięcie punktów kontrolnych**

A. Odkryj kartę Programu

Każdy gracz odkrywa swoją kartę Programu dla danego rejestru.

B. Ruch robotów

Ruch

Przesuń robota tak, jak wskazuje karta Programu. **Ruch 2** przesuwa robota o 2 pola do przodu, zaś karta Ruchu Wstecz pozwala ruszyć się o 1 pole do tyłu itd.

Priorytet

Numer priorytetu na każdej z kart Programu wskazuje kolejność, w jakiej ruszają się roboty podczas aktywacji tego rejestru. Jeżeli jest szansa, że robot zderzy się z innym robotem, to wyższy numer priorytetu wskazuje, kto rusza się pierwszy. Np. robot z kartą o numerze 200 poruszy się przed robotem z kartą o numerze 180.



Przykład:

Karta Twonkiego ma numer priorytetu 330, a karta Zoom Bota 290. Twonki porusza się pierwszy, przesuwaną przy tym Zoom Bota, jak pokazano na ilustracji poniżej.

Karta Twonkiego

Karta Zoom Bota

Pozycje początkowe

Twonki przesuwa się przesuwaną Zoom Bota

Ruch Zoom Bota

Pozycje ostateczne

Przesuwanie innych robotów

Kiedy roboty się zderzą, jeden przesuwa drugiego. Roboty mogą być przesuwane po całej planszy, a nawet poza nią, do dziur i na taśmociągi. Robot nie może jednak zostać przepchnięty przez ścianę, więc ruch przesuwanego robota zakończy się, kiedy robot przesuwany zetknie się ze ścianą. Roboty mogą wpadać na ściany wielokrotnie, nie powoduje to bowiem żadnych uszkodzeń.

C. Ruch elementów planszy

Kolejność ruchu elementów planszy:

1. Ekspresowe taśmociągi poruszają robotem o jedno pole w kierunku wskazanym przez strzałki.
2. Ekspresowe taśmociągi oraz zwykłe taśmociągi poruszają robotem o jedno pole w kierunku wskazanym przez strzałki.
3. Spychacze spychają, jeżeli tylko są aktywne.
4. Przekładnice obracają się o 90° w kierunku wskazanym przez strzałki.

Więcej niż jeden element planszy może mieć wpływ na robota w danej fazie rejestru. Przewodnik po Fabryce zwiiera kompletną listę wszystkich elementów planszy oraz ich działania.

Priorytet taśmociągów

Zazwyczaj wszystkie roboty na taśmociągach poruszają się równocześnie. Ponieważ ruchy te nie wynikają z kart Programu, nie mają one numeru priorytetu. Jednak czasem kilka taśmociągów będzie łączyć się w jednym miejscu i może się zdarzyć, że kilka robotów zostanie przesuniętych w to miejsce w tym samym momencie. Roboty na taśmociągach nie przesuują się wzajemnie, pozostają więc na swoich miejscach na taśmociągach.

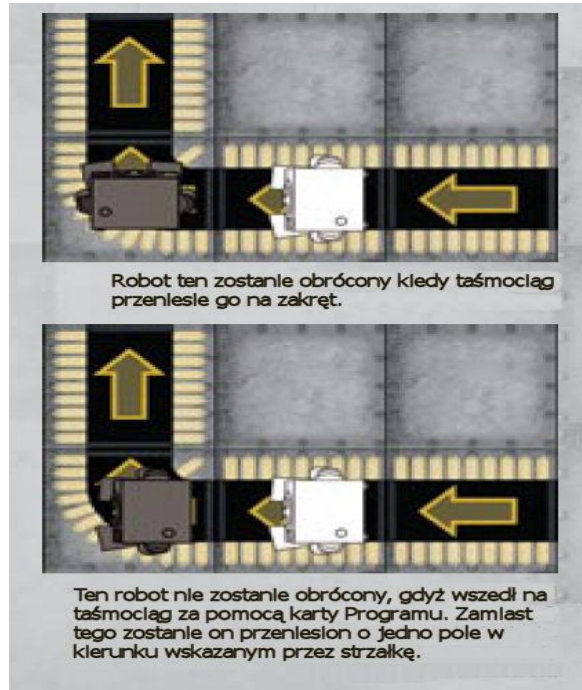
Na tej samej zasadzie, jeżeli robot ma zostać przesunięty przez taśmociąg na miejsce, które jest już zajęte przez innego robota, to pozostaje on na swoim miejscu.

W przypadku niejasnych sytuacji nie ruszaj żadnego z robotów.



Obrotowe taśmociągi

Na niektórych pola na taśmociągach znajdują się skrócone strzałki, oznaczające sekcje obrotowe. Robot przeniesiony na obrotowy taśmociąg zostaje obrócony o 90° i jednocześnie jest przesuwany w przód wraz z ruchem taśmociągu. Dzieje się tak nawet jeżeli robot został przesunięty przez ekspresowy taśmociąg na skręt zwykłego taśmociągu.



Obrót ten ma miejsce tylko wtedy, kiedy robot zostanie przesunięty na sekcję obrotową taśmociągiem, ale nie wtedy, kiedy trafił na to miejsce za pomocą karty Programu lub w wyniku popchnięcia przez innego robota. W takich wypadkach taśmociąg nie obraca robota, ale przesuwa go normalnie do przodu gdy włączą się elementy planszy.

D. Odpalenie laserów

Lasery na planszy

Robot, który skończy swój ruch na polu, przez które przebiega promień lasera, otrzymuje 1 znacznik Uszkodzeń na każdy promień przechodzący przez to pole. Lasery nie przechodzą przez roboty, więc jeżeli kilka robotów stoi na drodze tego samego lasera, to tylko robot stojący najbliżej źródła lasera otrzymuje uszkodzenia.



Roboty nie otrzymują uszkodzeń gdy przemieszczają się przez pola z laserem. Tylko roboty, które stoją na tych polach w chwili, gdy uruchamiane są elementy planszy, otrzymują znaczki Uszkodzeń.

Patrz dział „Uszkodzenia i zniszczenie” dotyczący efektów uszkodzeń.

Lasery robotów

Oprócz laserów rozmieszczonych na planszy, każdy robot ma zamontowany własny laser, który strzela do przodu. Tak więc robot stojący na linii strzału innego robota otrzymuje jeden punkt Uszkodzeń. Także ten typ laserów zatrzymuje się na ścianach oraz innych robotach. Promienie lasera będą biegły przez planszę dopóki nie natrafią na przeszkodę lub nie wyjdą poza planszę.

E. Dotknięcie flag i stacji naprawczych

Każdy robot, któremu udało się dotrzeć do tego momentu, i który znajduje się na polu z flagą „dotyka” flagi. Od następnej tury jego celem jest flaga z kolejnym numerem (Kartki papieru oraz ołówki mogą się przydać do notowania, który robot dotknął której flagi).

Każdy robot na polu z flagą lub stacją naprawczą zapamiętuje swoją nową pozycję poprzez położenie znacznika Archiwum na tym polu. Jeżeli robot zostanie zniszczony przed dotarciem do kolejnego punktu archiwalnego, pojawia się na polu ze znacznikiem Archiwum by kontynuować wyścig.

W ten sposób kończy się dany rejestr. Powtórz tę sekwencję dla każdego rejestru (od lewej do prawej).

PRIORYTET KART OPCJI

Gdy gracze decydują jak i kiedy użyć kart Opcji, czasem istotne jest, kto zagrywa taką kartę pierwszy. W takim przypadku gracz, który rozpoczął wyścig z Doku 1 w Zatoce Dokującej rozpoczyna zagrywanie kart, a dalej kolejka idzie w ruchu zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

5. Sprzątanie

Czas

Po zakończeniu ostatniej fazy piątego rejestru nadszedł czas by posprzątać powstały bałagan i przygotować się do kolejnej tury.

Naprawy i Ulepszenia

Gracz, którego robot stoi na polu z pojedynczym kluczem, może odrzucić jeden znacznik Uszkodzeń.

Gracz, którego robot stoi na polu ze skrzyżowanymi kluczem i młotem, odrzuca 1 znacznik Uszkodzeń oraz ciągnie jedną kartę Opcji. Kiedy pociągniesz kartę Opcji, odczytaj jej tekst na głos i połóż przed sobą (Więcej informacji na temat kart Opcji znajduje się w dziale „Używanie kart Opcji by zapobiegać Uszkodzeniom”).

Czyszczenie rejestrów

Odrzuć wszystkie niezablokowane karty Programu ze swoich rejestrów (Więcej informacji znajduje się w dziale „Zablokowane rejestry”).

KILKA ZNACZNIKÓW ARCHIWUM W TYM SAMYM MIEJSCU

Jeżeli dwa roboty miałyby wrócić do gry na tym samym polu, to pojawiają się na planszy w kolejności, w której zostały zniszczone.

Pierwszy w kolejności robot wchodzi do gry na polu ze znacznikiem Archiwum zwrócony w stronę, którą wybierze kontrolujący go gracz.

Następnie drugi w kolejności gracz kładzie swojego robota na sąsiednim polu (sąsiadującym poziomo lub pionowo). Robot może być zwrócony w dowolną stronę, z tym, że trzy pola przed nim nie mogą być zajmowane przez innego robota.

Zignoruj działanie wszystkich elementów planszy poza dziurami podczas wybierania pola sąsiedniego do Archiwum. Nie możesz zaczynać tury z robotem w dziurze, już dość się wycierpiał.

Przygotowania do następnej tury

Gracze, których roboty były w tej turze wyłączone, decydują, czy chcą włączyć roboty, czy też przez kolejną turę pozostaną one wyłączone.

Każdy robot, który został podczas tej tury zniszczony, wraca do gry na polu ze swoim znacznikiem Archiwum. Gracz wybiera stronę, w którą skierowany jest jego robot.

Roboty wracające do gry otrzymują 2 znaczniki Uszkodzeń (plus Uszkodzenia otrzymane podczas bycia wyłączonym). Gracz może zdecydować, że jego wchodzący do gry robot zostanie w kolejnej turze wyłączony (by odrzucić wszystkie znaczniki Uszkodzeń).

Kiedy skończysz sprzątanie, rozpocznij kolejną turę.

USZKODZENIA I ZNISZCZENIE

Ponieważ ciągle ataki laserem, taranowanie, skakanie czy spychanie w przepaść mają niedobry wpływ na zdolność robotów do „myślenia”, uszkodzone roboty otrzymują mniejszą ilość kart Programu. Za każdy znacznik Uszkodzeń gracz kontrolujący danego robota otrzymuje o jedną kartę mniej. Zaś gdy już robot zgromadzi 5 znaczników Uszkodzeń, zaczyna się robić naprawę interesująco...

Uszkodzenia	Efekt
0	Otrzymuje dziewięć kart Programu
1	Otrzymuje osiem kart Programu
2	Otrzymuje siedem kart Programu
3	Otrzymuje sześć kart Programu
4	Otrzymuje pięć kart Programu
5	Otrzymuje cztery karty Programu, zablokowany rejestr nr 5
6	Otrzymuje trzy karty Programu, zablokowane rejestry nr 4-5
7	Otrzymuje dwie karty Programu, zablokowane rejestry nr 3-5
8	Otrzymuje jedną kartę Programu, zablokowane rejestry nr 2-5

9	Nie otrzymuje żadnych kart Programu, zablokowane wszystkie rejestry
10	Zniszczenie robota!

Zablokowane rejestry

Jeżeli robot zgromadził 5 lub więcej znaczników Uszkodzeń, to jego rejestry zaczynają się blokować, począwszy od piątego aż do pierwszego. Oznacz zablokowany rejestr poprzez umieszczenie na nim znacznika Uszkodzenia.

Kiedy rejestr zostanie zablokowany, znajdująca się na nim karta Programu nie jest odrzucana, ale pozostaje na tym miejscu do momentu, aż robot nie zostanie naprawiony. Dopiero wtedy można odrzucić znacznik Uszkodzeń oraz zablokowaną kartę Programu.

Należy odblokowywać rejestry w kolejności odwrotnej do ich blokowania, czyli od najniższego (rejestr 1) do najwyższego (rejestr 5). Robot z zablokowanymi wszystkimi rejestrami wciąż się porusza – mimo że nie dostaje nowych kart, to wykonuje wciąż polecenia z kart zablokowanych.

BLOKOWANIE REJESTRÓW PODCZAS WYŁĄCZENIA

Ponieważ robot może zostać uszkodzony nawet kiedy jest wyłączony, może czasem zgromadzić wystarczającą ilość znaczników Uszkodzeń by któryś z jego rejestrów został zablokowany. Na rejestr, który został w ten sposób zablokowany, kładzie się wybraną losowo kartę Programu: należy pociągnąć pierwszą kartę z talii kart Programu i umieścić ją odkrytą na danym rejestrze.

Używanie kart Opcji by zapobiec uszkodzeniom

Gracz może odrzucić swoją kartę Opcji by jego robot nie otrzymał jednego znacznika Uszkodzeń (Opcja otrzymuje uszkodzenie zamiast robota). Możesz to zrobić tyle razy, ile posiadasz kart Opcji, ale musisz zdecydować się na takie rozwiązanie w momencie otrzymywania Uszkodzeń. Odrzucone karty Opcji układane są odkryte obok talii kart Opcji.

Zniszczenie

Robot zostaje zniszczony kiedy:

- otrzyma dziesiąty znacznik Uszkodzeń

LUB

- poruszy się lub zostanie wepchnięty do dziury

LUB

- wyjdzie lub zostanie wypchnięty poza planszę

Zniszczony robot automatycznie traci jedną kartę Opcji (wybraną przez gracza), zaś gracz odrzuca jeden znacznik Życia. Kiedy gracz odrzuci ostatni znacznik Życia - wypada z gry. W innym wypadku robot wraca do gry na polu, na którym znajduje się jego znacznik Archiwum.

ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą jest pierwszy gracz, którego robot dotknie wszystkich flag po kolei. Gra kończy się w momencie kiedy zwycięzca dotknie ostatniej flagi - lub toczy się dalej by wyłonić kolejnych finalistów.

KARTY OPCJI (ułożone alfabetycznie angielskimi nazwami)

Ablative coat (Płaszcz ochronny)

Płaszcz ochronny pochłania trzy następne uszkodzenia Twojego robota. Połóż znaczniki na tej karcie zamiast na podkładce Programu. Odrzuć tą kartę razem ze znacznikami po otrzymaniu trzech Uszkodzeń.

Abort switch (Przycisk Anuluj)

Raz na turę możesz zamienić kartę w którymś ze swoich rejestrów z górną kartę z talii Programów. Jeżeli z tego skorzystasz, to karty z kolejnych rejestrów także muszą zostać zamienione z talią.

Brakes (Hamulce)

Kiedy Twój robot wykonuje Ruch 1, to może nie ruszać się w ogóle. Numer Priorytetu jest numerem karty.

Circuit breaker (Przerwanie obwodów)

Jeżeli pod koniec tury Twój robot ma 3 lub więcej znaczników Uszkodzeń, to automatycznie w następnej turze się wyłączy.

Conditional program (Program Warunkowy)

Kiedy zapełnisz już swoje rejestry, możesz zatrzymać jedną dodatkową kartę – kładziesz ją zakrytą na karcie Programu Warunkowego. Podczas gry możesz zamienić jedną z Twoich kart w rejestrach z tą kartą, odrzucając kartę zdejmowaną z rejestru. Ogłoś zamianę kart zanim gracze odkryją swoje karty Programów na tą fazę. Jeżeli nie użyjesz leżącej na tej Opcji karty, to odrzuć ją pod koniec tury.

Crab legs (Nogi kraba)

Podczas programowania Twojego robota możesz położyć kartę Ruch 1 w tym samym rejestrze co Obrót w lewo lub Obrót w prawo. Jeżeli tak zrobisz, to w tym rejestrze Twój robot

przesunie się o jedno pole w lewo lub w prawo, bez obracania się. Numer Priorytetu jest numerem karty Ruch 1.

Double-Barreled Laser (Laser Dwulufowy)

Za każdym razem, gdy Twój robot używa swojego głównego lasera, strzela dwoma pociskami zamiast jednego. Można używać tej Opcji razem z Fire Control i/lub High-Power Laser.

Dual procesor (Podwójny procesor)

Przy układaniu swojego Programu możesz położyć w jednym rejestrze kartę ruchu (Ruch 1, Ruch 2, Ruch 3 oraz Ruch w tył) i kartę obrotu (Obrót w lewo, Obrót w prawo lub Zawrót). Jeżeli tak zrobisz, to podczas tej fazy Twój robot rusza się o 1 pole mniej niż mówi to karta ruchu, a następnie działa karta Obrótu. Jeżeli obrót to Zawrót, robot rusza się o 2 pola mniej.

Extra memory (Dodatkowa pamięć)

Co turę dostajesz jedną dodatkową kartę Programu (wciąż musisz odrzucić wszystkie nie zużyte karty).

Fire control (Wstrzymać ogień)

Za każdym razem, gdy Twój robot trafi swoim głównym laserem przeciwnika, zamiast zadawać mu Uszkodzenia możesz zablokować jeden z jego rejestrów lub kazać mu odrzucić wybraną przez Ciebie kartę Opcji (gracz nie może odrzucić karty Opcji by tego uniknąć).

Flywheel (Koło zamachowe)

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą programowanie swoich robotów, możesz położyć jedną swoją kartę zakrytą na karcie Flywheel. Nie odrzucasz jej podczas tej tury, dodajesz ją do kart, które otrzymasz w którejś z kolejnych tur. Na tej Opcji możesz położyć tylko jedną kartę.

Fourth gear (Czwarty bieg)

Kiedy wykonujesz Ruch 3, możesz przesunąć swojego robota o 4 pola. Numer priorytetu jest numerem tej karty.

Gyroscopic stabilizer (Stabilizator żyroskopowy)

Zanim gracze odsłonią swoje karty na pierwszym rejestrze, musisz ogłosić, czy ta Opcja jest w tej turze aktywna. Jeżeli Opcja ta jest aktywna, Twój robot nie jest obracany przez prowadnice oraz skręcające taśmociągi.

High-power laser (Potężny laser)

Laser Twojego robota może przestrzelić przez jedną ścianę lub jednego robota. Jeżeli przestrzelisz robota, to otrzymuje on Uszkodzenie. Ta opcja działa razem z Fire Control oraz Double-barreled cannon.

Mechanic arm (Mechaniczne ramię)

Twój robot może dotknąć flagi lub stacji naprawczej, jeżeli znajduje się na polu sąsiadującym z nimi (pionowo lub poziomo) – ale tylko gdy pomiędzy Twoim robotem a flagą/stacją naprawczą nie ma ściany.

Mini howitzer (Mini haubica)

Zamiast strzelać do robota z lasera, możesz strzelić do niego z mini haubicy. Nie dość, że cel otrzymuje 1 Uszkodzenie, to jeszcze odsuwa się od Ciebie o 1 pole (nie może przechodzić przez ściany). Możesz użyć tej Opcji 5 razy. Za każdym razem, gdy z niej korzystasz, połóż na niej znacznik Uszkodzeń. Gdy będzie ich pięć – odrzuć kartę Opcji razem ze znacznikami.

Power-down shield (Osłona wyłączeniowa)

Kiedy Twój robot jest wyłączony, możesz zignorować po jednym obrażeniu nadchodzącym z każdego kierunku podczas fazy każdego rejestru

Pressor beam (Promień przesuwający)

Zamiast strzelać do robota z lasera możesz wystrzelić do niego z promienia przesuwającego. Odpycha on danego robota o 1 pole.

Radio control (Kontrola radiowa)

Kiedy mógłbyś strzelić laserem w innego robota, możesz zamiast tego użyć promienia Kontroli radiowej. Powoduje on, że trafiony robot wykonuje Program Twojego robota do końca tej tury. Trafiony robot porusza się zaraz po Tobie, bez względu na numer priorytetu.

Ramming gear (Taran)

Za każdym razem, kiedy Twój robot popchnie innego robota lub na niego wpadnie, ten robot otrzymuje 1 Uszkodzenie.

Rear-firing laser (Tylni laser)

Oprócz lasera zamontowanego z przodu Twój robot posiada także laser z tyłu. Jest on taki sami jak główny laser.

Recompile (Przeprogramowanie)

Raz na turę możesz odrzucić wszystkie swoje karty i pociągnąć nowe. Twój robot otrzymuje 1 Uszkodzenie.

Reverse gear (Wsteczny bieg)

Kiedy Twój robot wykonuje polecenie z karty Ruch to tyłu, to możesz przesunąć się o 2 pola zamiast o 1. Numerem priorytetu jest numer karty.

Scrambler (Zagłuszacz)

Kiedy mógłbyś strzelić laserem w innego robota, możesz zamiast tego użyć na nim zagłuszacza. Zamienia on kartę w kolejnym rejestrze z kartą z góry talii. Nie możesz użyć tej opcji w fazie piątego rejestru.

Superior archive (Potężne archiwum)

Kiedy Twój robot wraca do gry po tym jak został zniszczony to nie otrzymuje 2 znaczników Uszkodzeń.

Tractor beam (Promień ściąający)

Za każdym razem, kiedy mógłbyś strzelić swoim laserem w robota, który nie jest na sąsiednim polu, możesz zamiast tego użyć promienia ściąającego. Ściąga on danego robota o jedno pole w Twoim kierunku.

SPIS TRAS

JAK CZYTAĆ OPISY TRAS

Zamieściliśmy tutaj opis ponad trzydziestu gotowych tras, dzięki którym możesz szybko zacząć się ścigać.

Trasy dla początkujących przeznaczone są dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją zabawę z Roborally.

Trasy dla ekspertów są trudniejsze oraz mają swoje własne specjalne zasady.

Przygotowaliśmy nawet Trasy grupowe, by jeszcze bardziej zróżnicować rozgrywkę. Każda trasa opisana jest w następujący sposób:

Gracze: dla ilu graczy przeznaczona jest ta trasa. Mniejsza ilość graczy oznacza łatwiejszą (i krótszą) grę, podczas gry duża ilość wpływa na złożoność rozgrywki i czas gry.

Czas: przeciętny czas, jaki jest potrzebny średnio zaznajomionym z grą graczom do skończenia tej trasy (gracze początkujący pewnie będą grali dłużej). Oznaczenia: krótki to mniej więcej godzina, średni to 1-2 godzin, zaś długi to ponad 2 godziny.

Plansze: jakie plansze Fabryki są potrzebne by ułożyć tą trasę. Większość tras wykorzystuje jedną lub dwie plansze, ale niektóre trasy zagłady wymagają aż czterech.

Zasady specjalne: zasady odmienne od zasad ogólnych. Kiedy zasada specjalna przeczy zasadzie ogólnej – zasada specjalna jest ważniejsza.

<p>Trasa dla ekspertów: Fabryczne odrzuty</p> <p>Gracze: 5-8</p> <p>Czas: Krótki</p> <p>Plansze: Chop Shop</p> <p>Zasady specjalne: Wszystkie roboty zaczynają grę z 2 znacznikami Uszkodzeń i nie mamóżliwości by je wyłączyć.</p>

PRZEGLĄD TRAS

TRASY DLA POCZĄTKUJĄCYCH			
Czas	Gracze	Poziom	Trasa
Krótki	2-8	Łatwy	Pokręcony sprint (Dizzy Dash)
Krótki	2-4	Trudny	Śmiertelna pułapka (Death Trap)
Krótki	5-8	Łatwy	Szach mat (Checkmate)
Średni	2-8	Łatwy	Ryzykowna Wymiana (Risky Exchange)
Średni	2-4	Średni	Wyspiarski skok (Island Hop)
Średni	2-4	Średni	Szachowa rzeźnia (Bloodbath chess)
Średni	2-4	Średni	Wyzwanie Chop Shop (Chop Shop Challenge)
Średni	5-8	Średni	Kręciek (Twister)
Długi	2-8	Trudny	Pielgrzymka (Pilgrimage)
Długi	5-8	Trudny	Dokoła świata (Around the World)
TRASY DLA EKSPERTÓW			
Czas	Gracze	Zasady	Trasa
Krótki	2-4		Włamanie na śniadanie (Vault Assault)
Krótki	2-8	•	Piorun kulisty (Ball Lighting)
Krótki	2-8	•	Smażone Flagi (Flag Fry)
Krótki	5-8		Król Wyspy (Island King)

Krótki	5-8	•	Fabryczne odrzuty (Factory Rejects)
Średni	2-4		Stracone drobiazgi (Lost Bearings)
Średni	2-4		Gulasz z robota (Robot Stew)
Średni	2-4		Pod prąd (Against the Grain)
Średni	2-4	•	Zakłócenia (Interference)
Średni	2-8	•	Ruchome cele (Moving Targets)
Średni	2-8	•	Świat opcji (Option World)
Średni	2-8	•	Ciasna obroża (Tight Collar)
Średni	5-8		Ekspresówka (Whirlwind Tour)
Średni	5-8	•	Licencja za zabijanie (Set to Kill)
Średni	5-8	•	Dzień SuperŚruby (Day of the SuperBolt)
Długi	2-4	•	Jazda bez trzymanki (Tricksy)
Długi	5-8		Najdziwniejsze z mórz (Oddest Sea)
Długi	5-8	*	Szalona Fabryka (Frenetic Factory)
Długi	5-8	*	Zwariowany Maraton (Marathon Madness)

TRASY GRUPOWE

Czas	Gracze	Poziom	Trasa
Średni	4,6,8	•	Podwójna Jatka (Tandem Carnage)
Średni	4,6,8	•	Zdobyc flagę (Capture the Flag)
Średni	4,6,8	•	Przepychanki (Toggle Boggle)
Średni	4,6,8	•	Strefa Walki (War Zone)
Długi	4,6,8	•	Jeden za wszystkich czy wszyscy za jednego? (All for One or One for All?)

* - wymagane dodatkowe plansze

TRASY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Ryzykowna Wymiana

Łatwy start, ale postaraj się nie spaść za krawędź!

Gracze: 2-8

Czas: Średni

Plansze: Exchange

Szach mat

Kolejna łatwa trasa. Po prostu wrzucaj przeciwników do dziur. Szach mat!

Gracze: 5-8

Czas: Krótki

Plansze: Chess

Pokręcony sprint

Hej, czy ja właśnie widziałem flagę? Nie martw się, to ciągle trasa dla początkujących.

Gracze: 2-8

Czas: Krótki

Plansze: Spin Zone

Wyspiarski skok

Przez wyspę czy na około?

Gracze: 2-8

Czas: Średni

Plansze: Island

Wyzwanie Chop Shop

Wielkie niebezpieczeństwo, wielka nagroda.

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Chop Shop

Kręciek

Uważaj, żeby Ci się nie zawróciło w głowie.

Gracze: 5-8

Czas: Średni

Plansze: Spin Zone

Szachowa rzeźnia

Nie brać jeńców!

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Chess

Dokoła świata

Tutaj zaczyna się prawdziwie trudna gra!

Gracze: 5-8

Czas: Długi

Plansze: Island, Spin Zone

Śmiertelna pułapka

Tam, gdzie musisz dojść, to niekoniecznie tam, gdzie chciałbyś iść.

Gracze: 2-4

Czas: Krótki

Plansze: Island

Pielgrzymka

Ciężka wędrówka.

Gracze: 2-8

Czas: Długi

Plansze: Cross, Exchange

TRASY DLA EKSPERTÓW**Włamanie na śniadanie**

Wejście i wyjście ze strzeżonego skarbcza.

Gracze: 2-4

Czas: Krótki

Plansze: Vault

Zasady specjalne: Brak

Stracone drobiazgi

Postaraj się nie pogubić swoich rzeczy na ostrych skrętach.

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Cross

Zasady specjalne: Brak

Ekspresówka

Na szczęście nie jest to kolejna długa trasa.

Gracze: 5-8

Czas: Średni

Plansze: Maelstrom

Zasady specjalne: Brak

Gulasz z robotą

Postaraj się nie być dzisiejszym daniem głównym.

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Chop Shop

Zasady specjalne: Brak

Najdziwniejsze z m6rz

Walcz z wirem i wygraj nagrodę.

Gracze: 5-8

Czas: Długi

Plansze: Maelstrom, Vault

Zasady specjalne: Brak

Pod prąd

Jedziesz na taśmociągach czy z nimi walczysz?

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Chop Shop, Chess

Zasady specjalne: Brak

Król Wyspy

Kto się koronuje?

Gracze: 5-8

Czas: Kr6tki

Plansze: Island

Zasady specjalne: Brak

Jazda bez trzymania

Dziwna plansza, dziwne flagi.

Gracze: 2-4

Czas: Długi

Plansze: Cross

Zasady specjalne: każdy z graczy na początku gry otrzymuje 3 zakryte karty Opcji. Każdy wybiera jedną, a reszta chowa na sp6d talii Opcji.

Ruhome cele

Goń flagi, ale nie spadnij do dziury.

Gracze: 2-8

Czas: Średni

Plansze: Maelstrom

Zasady specjalne: Podczas fazy każdego rejestru flagi ruszają się na taśmociągach tak jak roboty. Flaga, która spadnie do dziury, na początku następnej tury pojawia się w swojej pozycji wyjściowej. Wszystkie Archiwa na flagach wciąż tam są, a roboty, które dotknęły tej flagi, wciąż mają ją „zaliczoną”.

Licencja za zabijanie

Trzymanie się z tyłu nie zawsze jest złym pomysłem.

Gracze: 5-8

Czas: Średni

Plansze: Exchange

Zasady specjalne: Wszystkie lasery strzelają z podw6jną mocą, także te z kart Opcji, np Tylni laser także strzela za dwa, a Laserowa dubelt6wka za cztery. Bronie, które zastępują laser, jak Kontrola radiowa czy Promień Przesuwający, nie powodują uszkodzeń.

Fabryczne Odrzuty

Roboty są wadliwe, ale przynajmniej wszystkie jadą na jednym wózku.

Gracze: 5-8

Czas: Krótki

Plansze: Chop Shop

Zasady specjalne: Wszystkie roboty rozpoczynają grę z 2 znacznikami Uszkodzeń i nie mają możliwości by się wyłączyć.

Ciasna obroża

Staraj się wyjść z ciasnych zakrętów.

Gracze: 2-8

Czas: Średni

Plansze: Chop Shop, Cross

Zasady specjalne: Gracze mają minutę (dwa obrocenia czasomierza) by zaprogramować swoje roboty. Jeżeli któryś z graczy nie skończy układać programu, odkłada karty zakryte na stół, a gracz po jego prawej stronie układa je na pozostałych pustych rejestrach w przypadkowej kolejności (bez patrzenia). Reszta kart jest odrzucana.

Świat opcji

Najedź skarbiec, opcji masz w bród!

Gracze: 2-8

Czas: Średni

Plansze: Vault

Zasady specjalne: Roboty, które skończą turę na polu flagi lub stacji naprawczej ciągną karty Opcji zamiast odrzucania znaczników Uszkodzeń. Roboty, które skończą turę na polu ze skrzyżowanym kluczem/młotem ciągną 2 karty Opcji zamiast odrzucić znacznik Uszkodzenia, po czym ciągną jeszcze jedną kartę Opcji.

Piorun kulisty

Myśl szybko jak błyskawica i programuj swojego robota jeszcze szybciej.

Gracze: 2-8

Czas: Krótki

Plansze: Spin Zone

Zasady specjalne: Gracze mają tylko 30 sekund (1 obrócenie czasomierza) na zaprogramowanie swoich robotów. Jeżeli któryś z graczy nie skończy układać programu, odkłada karty zakryte na stół, a gracz po jego prawej stronie układa je na pozostałych pustych rejestrach w przypadkowej kolejności (bez patrzenia). Reszta kart jest odrzucana.

Dzień SuperŚruby

Zniszcz SuperŚrubę i ukradnij mu moce.

Gracze: 5-8

Czas: Średni

Plansze: Maelstrom

Zasady specjalne: Robot startujący z Doku 1 jest SuperŚrubą. Pod koniec każdej tury odrzuca wszystkie swoje znaczniki Uszkodzeń. Jego lasery mają podwójną siłę rażenia, co dotyczy też laserów dodanych z kart Opcji, np Tylni Laser strzela za dwa, a Laserowa Dubeltówka za cztery. Bronie, które zastępują laser, jak Kontrola Radiowa czy Promień Przesuwający, nie powodują uszkodzeń. SuperŚruba jest także jednym robotem, który może dotykać flag.

Haczyk? Robot, który ostatecznie zniszczy SuperŚrubę, otrzymuje ten tytuł wraz z mocami, a ex-SuperŚruba musi nauczyć się żyć jako zwykły robot. Jeżeli kilka strzałów trafia SuperŚrubę jednocześnie, sprawdź numer Priorytetu na kartach Programu w tym rejestrze. Robot z najniższym numerem oddał ostatni strzał i zostaje SuperŚrubą. Jako że tylko SuperŚruba może dotykać flag, to jedynym celem reszty robotów jest zniszczenie go, choć nie muszą one ze sobą współpracować – wciąż mogą do siebie strzelać i na siebie wpadać.

Jeżeli SuperŚruba dotknie pierwszej flagi, potem zostanie zniszczony, a następnie znów zostaje SuperŚrubą to flagę tę ma już „zaliczoną”. Pierwsza SuperŚruba, która dotknie obu flag (w kolejności!) wygrywa.

Zakłócenia

Kontrolujesz dwa roboty – wyścigowego i blokującego

Gracze: 2-4

Czas: Średni

Plansze: Chess

Zasady specjalne: Ta plansza najlepiej sprawdza się przy dwóch graczach, ale trzech lub czterech graczy także da sobie radę. Każdy z graczy kontroluje dwa roboty – „ścigacza” oraz „blokującego”. Robot blokujący nie może dotyka flag, więc jego jedynym celem jest przeszkadzanie ścigaczom innych graczy. Gracze otrzymują w każdej turze dwa oddzielne zestawy kary, po jednym dla każdego robota, i dla każdego układają osobny program. Nie można wymieniać kart pomiędzy robotami. Czasomierz włącza się jedynie wtedy, gdy każdy oprócz jednego gracza skończył już programowanie obu swoich robotów. Gracz wygrywa, gdy ścigacze wszystkich przeciwników nie mają już znaczników życia LUB dotknął w odpowiedniej kolejności wszystkich flag.

Smażone Flagi

Jakiś sadysta umieścił flagi w promieniach lasera.

Gracze: 2-8

Czas: Krótki

Plansze: Chess

Zasady specjalne: Na początku gry rozdaj po jednej karcie Opcji każdemu graczowi.

Szalona Fabryka

Witamy w szalonym świecie.

Gracze: 5-8

Czas: Długi

Plansze: Chess, Chop Shop, Cross, Island

Zasady specjalne: Za każdym razem, gdy robot dotknie flagi, jego właściciel rzuca monetą. Jeżeli wypadnie orzeł, obróć planszę, na której stoi robot o 90° w kierunku ruchu wskazówek zegara. Wszystkie flagi i roboty na tej planszy pozostają na swoich miejscach.

Zwariowany Maraton

Maraton dla graczy o mocnych nerwach

Gracze: 5-8

Czas: Długi

Plansze: Exchange, Maelstrom, Spin Zone, Vault

Zasady specjalne: na początku gry rozdaj po 1 karcie Opcji każdemu graczowi.

TRASY GRUPOWE

Podwójna Jatka

Dwuosobowe drużyny walczą przeciwko sobie

Gracze: 2, 4 lub 6

Czas: Średni

Plansze: Exchange, Maelstrom

Zasady specjalne: Każda z dwuosobowych drużyn usiłuje ukończy wyścig dotykając wszystkich flag. Haczyk polega na tym, że tylko jeden robot z tandemu musi dotknąć flagi, ale ciągle trzeba ich dotykać w odpowiedniej kolejności. Możecie zdecydować, że tylko jeden z robotów będzie dotykał flag, ale najlepszą strategią jest współpraca.

Jeden za wszystkich czy wszyscy za jednego?

Gracze: 2, 4 lub 6

Czas: Długi

Plansze: Spin Zone, Vault

Zasady specjalne: Gracze podzieleni są na dwie równe drużyny. W momencie gdy jeden robot dotknie wszystkich flag w kolejności, jego drużyna wygrywa grę. Drużyna musi zdecydować, czy wszystkie roboty dążą do flag, czy też niektóre będą przeszkadzać przeciwnikom.

Przepychanki

Dwie drużyny przepychają się w walce kontrolę nad trzema flagami jednocześnie.

Gracze: 2, 4 lub 6

Czas: Średni

Plansze: Exchange

Zasady specjalne: Roboty Twojej drużyny mogą dotykać flag w dowolnej kolejności, przejmując je dla drużyny. Zwycięża ta drużyna, która kontroluje jednocześnie wszystkie flagi! Jest tylko jeden problem: flagi należą do Was tylko dopóki nie dotkną ich przeciwnicy. Gdy robot dotyka flagi, umieść na niej znacznik Archiwum wskazujący, która drużyna sprawuje nad nią kontrolę. Jeżeli robot zostanie zniszczony, jego właściciel musi odczekać pełną turę przed ponownym włączeniem się do gry.

Strefa Walki

Walka na śmierć i życie między dwoma drużynami.

Gracze: 2, 4 lub 6

Czas: Średni

Plansze: Island

Zasady specjalne: Zapomnij o flagach! Teraz chodzi o wojnę totalną. Gracze dzielą się na dwie równe drużyny, zaś jedyną drogą do wygranej jest całkowite pozbawienie przeciwnika znaczników Życia. Dla jeszcze większej uciechy każdy gracz otrzymuje jedną kartę Opcji na początku gry. Teraz rozchodzi się o popychanie, strzelanie i zdobywanie dodatkowych Opcji, które dadzą Wam przewagę nad przeciwnikiem.

Zdobyć flagę

Zdobądź flagę przeciwniej drużyny i donieś ją do domu!

Gracze: 2, 4 lub 6

Czas: Średni

Plansze: Chop Shop, Vault

Zasady specjalne: Tym razem nie chodzi o dotykanie flag – trzeba je zabrać i dotrzeć na swoją planszę! Gracze dzielą się na 2 drużyny i rzucają monetą. Zwycięzcy wybierają planszę i ustawiają swoje roboty na dowolnych polach w sześciu tylnych rzędach tej planszy (najdalszych od planszy przeciwnika). Potem druga drużyna ustawia roboty w sześciu tylnych rzędach swojej planszy. Roboty można ustawia na dowolnych polach oprócz dziur.

Jeśli robot znajdujący się na swojej planszy popchnie robota z przeciwniej drużyny, zdejmij popchniętego robota z planszy. (Nie powoduje to zniszczenia robota, więc nie traci on znacznika Życia). Na końcu tury robot ten wznawia grę na swojej planszy na dowolnym polu w ostatnich 6 rzędach, przy czym na linii jego wzroku nie może znajdować się robot przeciwnika, który stałby w odległości 3 lub mniej pól.

Po dotknięciu flagi przeciwniej drużyny robot chwytą ją i niesie. Robot niosący flagę po planszy przeciwnika musi ją upuścić jeśli zostanie zniszczony lub popchnięty. Flaga leży dopóki ktoś jej nie podniesie. Jeśli robot znajdujący się na swojej planszy dotknie flagi swojej drużyny, automatycznie wraca ona na pierwotną pozycję.

Drużyna wygrywa, kiedy na koniec tury jeden z jej robotów trzyma flagę przeciwnika na swojej planszy.

TWORZENIE WŁASNYCH TRAS

Po rozegraniu kilku partii sam będziesz w stanie wyczuć, jak należy składa trasy wyścigowe i rozmieszcza flagi. Najważniejszą kwestią, jaką trzeba rozważyć podczas składania własnej trasy jest pytanie „Czy chcemy rozgrywki z mnóstwem interakcji pomiędzy robotami, czy też mamy większą ochotę na indywidualne zmagania z elementami planszy?”

Im częściej roboty wchodzi w interakcje między sobą, tym częściej podczas programowania musisz brać pod uwagę swoich przeciwników, a nie tylko układ planszy. Nie da się ukryć, że zepchnięcie robota z trasy (albo z planszy!) może człowiekowi całkowicie pokrzyżować plany.

Nawet bez interakcji pomiędzy robotami gra może być całkiem trudna, ponieważ będziesz musiał obmyśla programy odpowiednie do najdziwniejszej nawet sytuacji, w jaką się wpakujesz. Lasery i dziury są zabójcze, a jeśli nagle stwierdzisz, że nie wzięłeś pod uwagę jakiegoś taśmociągu, kto może wiedzieć, gdzie Twój robot skończy!

Interakcje między robotami.

Dla większości graczy prawdziwa zabawa podczas partii RoboRally polega na interakcji między robotami. Czy twoje szczone plany zostaną pokrzyżowane przez innego gracza przepychającego twojego robota po planszy? A może będziesz miał kilka okazji, żeby ustrzeli przeciwników z lasera albo poprzekadzać im przy pomocy kart Opcji>

Podczas projektowania tras nastawionych na interakcje, najważniejszą rzeczą, jaką musisz wziąć pod uwagę, jest rozmieszczenie flag. Po pierwsze, wybierz łatwo dostępne miejsca, aby roboty koncentrowały się na flagach (i swoich konkurentach), a nie na wszystkich okolicznych dziurach i laserach. Po drugie, upewnij się, że roboty będą musiały nabiegać się po planszy, zamiast po prostu przesuwać się w linii prostej od jednej flagi do następnej. Zapewni to nie tylko więcej interakcji między robotami, ale także pozwoli pozostającym w tyle robotom poprzekadzać tym z przodu i da im szansę dopaść liderów – niech nie czują się zbyt swobodnie!

Samotne zmagania

Czasami będziesz miał ochotę na wyścig opierający się na interakcjach pomiędzy Twoim robotem a elementami planszy. Spójrzmy prawdzie w oczy: niektóre z tych plansz są tak trudne, że samo przebrnięcie przez nie jest wystarczającym wyzwaniem, nawet bez innych robotów płaczących się pod nogami. Aby taka gra była zajmująca, używaj bardzo skomplikowanych plansz – do tego celu dobrze nadają się Maelstrom, Vault i Cross.

Nie próbuj jednak całkowicie wyeliminować interakcji między robotami – po prostu rozmieść flagi w taki sposób, by interakcje nie były tak istotnym czynnikiem gry. Pomocne może być rozmieszczenie flag w miejscach trudno dostępnych.

Czas i stopień skomplikowania

Długie, bardzo skomplikowane kursy niekoniecznie są najfajniejsze. Nikt nie lubi rozgrywać partii, które trwają w nieskończoność!

Podczas obmyślania pierwszych tras, daj graczom trochę luzu: wybierz prostsze plansze i nie używaj ich zbyt wielu i rozmieść flagi w taki sposób, aby dotarcie do nich nie było prawie niemożliwe. Znacznie przyjemniej będzie rozegrać prostszą i krótszą partię niż początkowo zamierzałeś, niż przeciwnie. (No ale na wypadek, gdybyś miał palącą potrzebę rozegrania prawdziwego maratonu, dołożyliśmy kilka dodatkowych flag. Możesz użyć wszystkich ośmiu i kazać jednej drużynie zdobywać parzyste, drugiej zaś nieparzyste – bądź kreatywny!)



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartianek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 8000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>