

ROBO RESCUE

KÉZIKÖNYV



ROBO RESCUE

BEVEZETŐ

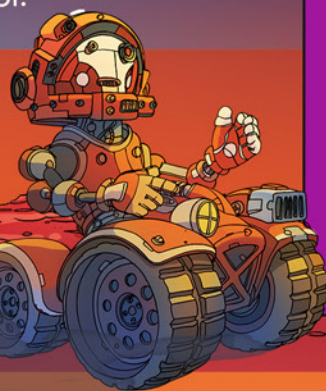
2047. Néma csend ül az egykor nagyon is élénk Nemzetközi Kutatóbázison, a Marson. A kutatók munkája megszűnt, mindenki elhagyta a helyszínt, amelyen lassan úrrá lesz az enyészet. Azonban a kialvó fények között négy robot még az aktivitás jeleit mutatja, digitális szemeik mindent észlelnek, és továbbítanak a Földre, a programozóik felé. Ők pedig igyekeznek mindent elkövetni, hogy a mozgó masinákat, akiket az évek során a szívükbe zártak, távirányítással valahogy visszahozzák. Nekilátnak hát, hogy ki-ki a saját, rég használhatatlan szállító űrhajóját újra működésbe hozza.

Versenyfutás indul az idővel; a robotoknak össze kell gyűjteniük a mindenfelé szétszórta alkatrészeket, meg kell javítaniuk a tönkrement szerkezeteket. A programozók távoli utasításokkal kezelik őket a Földről, hogy a bázis labirintusában rátaláljanak a szükséges elemekre, szerszámokra.

Vajon ki lesz az első, akinek sikerül beindítania a rakétákat, aki elsőként térhet haza? Ez a verseny a honvágyról, leleményességről, a robotok és alkotóik közötti szoros kötelékről is szól.



PIERROT



NAGY ZOLTÁN

A JÁTÉK CÉLJA

A FELADATOD, HOGY A TÖBBIEK ELŐTT ÖSSZESZERELD AZT A HÁROM (KÉT JÁTÉKOS ESETÉN NÉGY) **RAKÉTA-HAJTÓMŰVET**, AMELLYEL ÜZEMKÉPESÉ TEHETED AZ **ŰRHAJÓDAT**. TÖBBFÉLE LEHETŐSÉG ÁLL ELŐTTED; BÁRMELYIK FELTÉTELEIT TELJESÍTED, SZERZEL EGY RAKÉTA-HAJTÓMŰVET, AMIT FELSZERELHETSZ AZ ŰRHAJÓDRA:

OLAJ GYŰJTÉSE



PROCESSZORLAPKÁK
GYŰJTÉSE



ENERGIAKOCKÁK
GYŰJTÉSE



KÁBELHÁLÓZAT
ÖSSZEÁLLÍTÁSA



A Készletek szűkösek, így többféle módszert is alkalmaznod kell ahhoz, hogy mind a négy hajtóművet megépítsd!

KOMPONENSEK:



1 ADAT-
MEGHAJTÓ
KEZDŐJÁTÉKOS
JELZŐ



4 ROBOTFIGURA



4 LÁDA



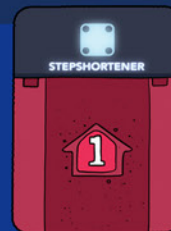
2 KÁBEL-
KOCKA



12 HATOLDALÚ
DOBÓKOCKA



48 OLAJ-
KOCKA



32 KÉPESÉG-
KÁRTYA



32 BÓNUSZ-
KÁRTYA



60 PARANCS-
KÁRTYA



16 RAKÉTA-
HAJTÓMŰ



8 ENERGIA-
KOCKA



16 PROCESSZOR-
LAPKA



68 KÁBEL-
LAPKA



8 ENERGIA-
TOKEN

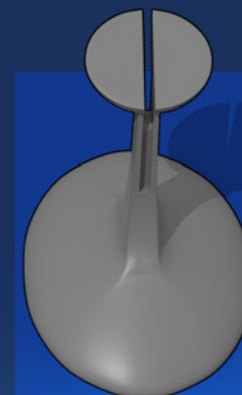


56 AKCIÓ-
KORONG



68 MÓDOSÍTÓ-
LAPKA

4 JÁTÉKOS-
TÁBLA

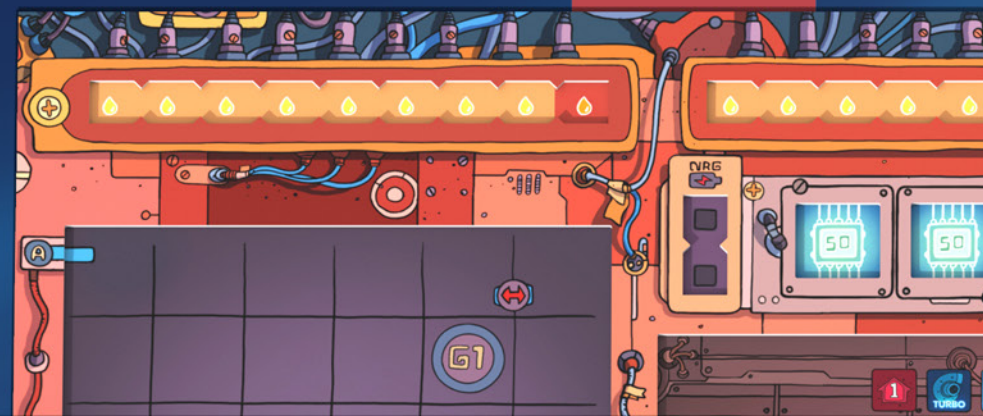


4 ŰRHAJÓ-
ÁLLVÁNY

1 JÁTÉK-
TÁBLA



4 ŰRHAJÓ



ROBO RESCUE

ELŐKÉSZÜLETEK

1

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, és helyezzétek az összes **akciókorongot** a nekik megfelelő ikonokra, típus szerint:



2

A **ládákat** helyezzétek a világos „+” jellel jelölt mezőkre, a kétoldalas **energiatokeneket** pedig a megfelelő ikonokra, kikapcsolt (☐) oldalukkal felfelé, az ábra szerint.

3

A kezdőjátékos (ld. 5. pont) vegye el:

- ▶ 1 adatmeghajtó

Minden játékos vegye magához a következőket:

- ▶ 1 játékos tábla
- ▶ 1 robotfigura (a játékos táblának megfelelő); ezt mindenki a tábla hozzá legközelebb eső sarkába helyezi, arccal bármelyik szomszédos mező felé.
- ▶ A választott robothoz tartozó űrhajó.
- ▶ 3-4 játékos esetén: 1 rakétahajtómű, melyet mindenki felhelyez a saját űrhajójára. 2 játékos esetén nincs előre beépített rakétahajtómű. (Az űrhajó összeállítását lásd a 18. oldalon).
- ▶ Mindhárom irányú mozgáskártyából egy-egy, kezdőkészletként.



4

A maradék parancskártyákat alaposan megkeverve képezzetek egy **parancskártya-húzópaklit**, és azt helyezzétek lefordítva a tábla mellé. Ugyanígy képezzetek egy **paklit a bónuszkártyákból**. Ha bármelyik pakli kifogyna, a megfelelő dobópaklit megkeverve nyissatok újat.

5

- ▶ Vegyék ki a 4 db Master Coder kártyát a képességek paklijából.
- ▶ A többi keverjétek meg, majd játékosonként egyet-egyet csapjatok fel az asztalra, képpel felfelé. Döntsétek el, ki lesz az, aki elsőként választ ezek közül, majd az óramutató járásával ellentétes irányban haladva a többiek is válasszanak egy lapot kezdő képességgént. Aki utoljára választ, az kezdi a játékot!
- ▶ Húzzatok még 4 képességek kártyát és tegyétek le egy sorba, képpel felfelé, a játékos tábla fölé. A kártyák között nem lehet két egyforma. Ha bármelyik húzott kártya megegyezik egy másikkal, azt tegyétek vissza a pakli aljára, és húzzatok új lapot addig, amíg 4 különböző kártya nem kerül a sorba. Ezután helyezzétek a 4 Master Coder kártyát képpel felfelé, egy pakliban a sor mellé. Végül keverjétek meg a maradék képességek kártyákat, és képezzetek belőlük egy paklit képpel lefelé, a felfordított lapok mellé. Ez az egész elrendezés együtt alkotja a **képességek kínálatát**.

6

Válogassátok szét az összes többi lapkát, játékelemet típus szerint, és halmozzátok őket külön-külön készletekbe, a következők szerint:

- ▶ Rakétahajtóművek (16)
- ▶ 6-oldalú dobókockák (12)
- ▶ Energiakockák (8)
- ▶ Kábelkockák (2)
- ▶ Olajkockák (48)
- ▶ Kábellapkák (68)
- ▶ Processzorlapkák (16)
- ▶ Módosítólapkák (68)

TIPP: Kezdetben érdemes lehet szétválogatni külön kupacokba az 5-féle kábellapkát és a 7-féle módosítólapkát (ahogy a képen látható), hogy az összes különböző típus jól áttekinthető legyen.

PÉLDA EGY 3 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE



A JÁTÉK MENETE

A játékosok köreinek száma nincs előre meghatározva, de egy kör mindig három fázisból áll:

1. PROGRAMOZÁS

2. LÉPÉS ÉS AKCIÓK TÁBLÁN

3. ELEMENKONVERTÁLÁSA

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok addig következnek egymás után, amíg valamelyikük meg nem építi az űrhajója összes rakétahajtóművét. Ezután az adott forduló még befejeződik, hogy minden játékos azonos számú kört játsszon le. Majd a játék véget ér, és az győz, akinek addig sikerült megépítenie az összes rakétahajtóművét! (Előfordulhat, hogy több győztes is van.)

INFO:

EGY NORMÁL KÖR VÉGREHAJTÁSA HELYETT DÖNTHETSZ ÚGY, HOGY STANDBY MÓDBA LÉPSZ. EZ KICSIT MÁSKÉPP MŰKÖDIK -- LÁSD A **STANDBY KÖR** C. RÉSZT A 10. OLDALON.



TÖREKEDJ A HATÉKONYSÁGRA, HOGY MEGMENTS D A ROBOTODAT! IGYEKEZZ MINÉL RITKÁBBAN VÁLASZTANI STANDBY KÖRT, ÉS HASZNÁLD KI ÜGYESEN AZ AKCIÓIDAT!

A MOZGÁSKÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

Minden mozgáskártya 2 mezővel mozgatja a robotodat a rajta látható, két egységből álló nyíl iránya szerint. Az első lépés iránya mindig az, amerre a robotod éppen néz; a második lépés pedig vagy egyenesen viszi tovább a robotot, vagy elfordítja és továbblépteti balra, illetve jobbra.

INFO:

A MOZGÁS ÚTVONALÁT AZ HATÁROZZA MEG, HOGY MERRE NÉZ A ROBOT. FALAK (A JÁTÉKTÁBLA SZÉLE) VAGY TÁRGYAK (LÁDÁK ÉS MÁS ROBOTOK) ELZÁRHAJTJÁK EZT AZ ÚTVONALAT; EBBEN AZ ESETBEN ILYEN LÉPÉS NEM PROGRAMOZHATÓ. MÁ S SZÓVAL CSAK OLYAN PARANCST PROGRAMOZHATSZ, AMELY LEHETŐVÉ TESZI, HOGY A ROBOT AZ ÖSSZES LÉPÉSÉT VÉGREHAJTSA.

MÓDOSÍTÓLAPKÁK

A parancsot módosítólapkákkal egészítheted ki. Ezzel elérheted, hogy a robotod bizonyos műveleteket végezzen egy mozgáskártya végrehajtása előtt vagy után (az ábrán az **1**, **3** és **5** pozícióban), illetve befolyásolhatod magának a mozgáskártyának a végrehajtását (az ábrán a **2** és **4** pozícióban).

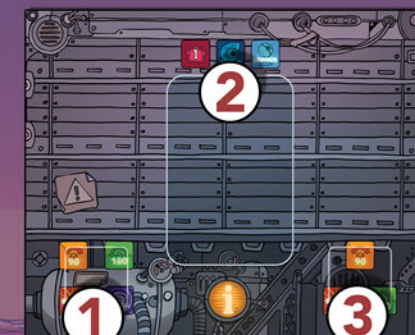
- ▶ Egy parancsban legfeljebb 3 módosítót használhatsz, ezek között **nem lehet két egyforma, és különböző pozíciókba kell kerülniük**. A rendelkezésre álló módosító pozíciók száma 3 vagy 5, attól függően, milyen típusú lépést programozol.
- ▶ Az ikonok mutatják, hogy az egyes pozíciókba milyen módosítók kerülhetnek.



Példa: Ebbe a pozícióba csak egyetlen OneStep, Turbo vagy Levitate módosítólapkát tehetsz.

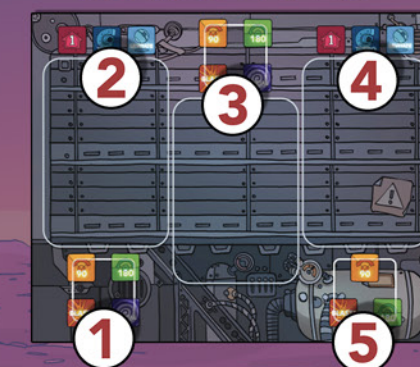
- ▶ A programozott szimpla és kombi lépésparancsokat az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

SZIMPLA LÉPÉS



Miután a szimpla lépést végrehajtottad, tedd vissza a felhasznált módosítókat a készletbe, és dobd el a mozgáskártyát.

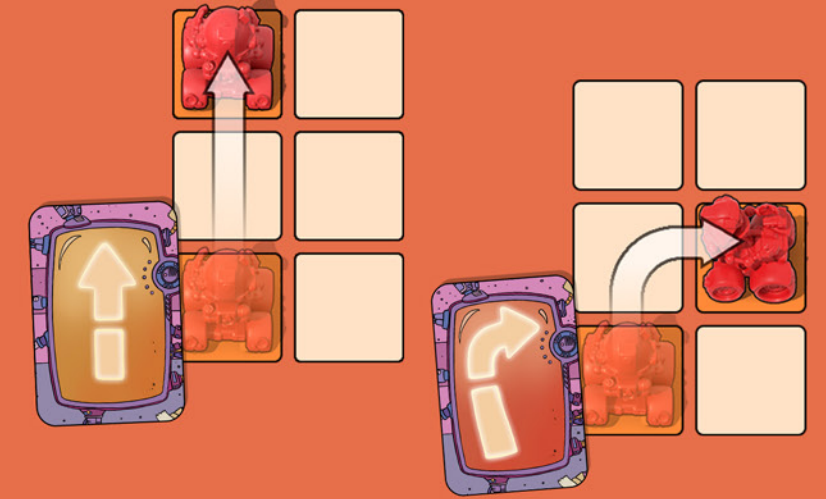
KOMBI LÉPÉS



Miután a kombi lépést végrehajtottad, tedd vissza a felhasznált módosítókat a készletbe, dobd el a kombi kártyát, és vedd vissza a 2 mozgáskártyát a kezedbe.

PÉLDA

AZ ALÁBBI MOZGÁSKÁRTYÁK AZ ÁBRÁN JELZETT PÁLYÁN MOZGATJÁK A ROBOTOT (FELTÉVE, HOGY AZ ÚTON NINCS AKADÁLY).



INFO:

A KÖZVETLENÜL A MOZGÁSKÁRTYÁRA HELYEZETT MÓDOSÍTÓLAPKA AZ ADOTT MOZGÁSKÁRTYÁT MÓDOSÍJTJA. MINDEN MÁ S MÓDOSÍTÓLAPKA ÖNÁLLÓAN KERÜL VÉGREHAJTÁSRA.

PROGRAMOZÁS

A robotok mozgatásához előzetesen programoznod kell egy **parancssorozatot** a játékos táblára helyezett parancskártyákkal és módosítólapkákkal. Kétféle lépésprogram lehetséges:

- ▶ **Szimpla lépés** egyetlen mozgáskártyával
- ▶ **Kombi lépés** 2 mozgáskártya és 1 kombi kártya felhasználásával

A lépéshez mindkét változatban legfeljebb 3 módosítólapkát játszatsz ki (a módosítók működését lásd a következő oldalon).

INFO:

EGYIDEJŐLEGE LEGFELJEBB 10 PARANCSKÁRTYÁD ÉS BÁRMENNYI MÓDOSÍTÓLAPKÁD LEHET.

SZIMPLA LÉPÉS

Szimpla lépéshez 1 mozgáskártyát játszol ki a játékos táblád szimpla lépés oldalára:



Ezután hozzáteheted a használni kívánt módosítólapkákat.

KOMBI LÉPÉS

Kombi lépéshez 1 kombi kártyát játszol ki 2 mozgáskártyával együtt, a játékos táblád kombi lépés oldalára:



A kombi kártya mindig középre kerül, a mozgáskártyák pedig a két oldalára. A kombi kártyának nincs más szerepe azon kívül, hogy egyetlen parancs keretében lehetővé teszi 2 mozgáskártya programozását.

MÓDOSÍTÓLAPKÁKAT LEGTÖBBSZÖR KONVERTÁLÁSSAL (10. OLDAL) VAGY BÓNUSZKÁRTYÁKKAL (15. OLDAL) SZEREZHETSZ. MINDEGYIK MÁS MÓDON JAVÍTJA A ROBOTOD MANÓVEREZÉSI KÉPESSÉGEIT A JÁTÉKTÁBLÁN. NÉZZÜK MEG KÖZELEBBRŐL AZ EGYES MÓDOSÍTÓLAPKÁK MŰKÖDÉSÉT!

MOZGÁSKÁRTYA-MÓDOSÍTÓK

Az alábbi módosítólapkákat a lépés közben kell végrehajtani.

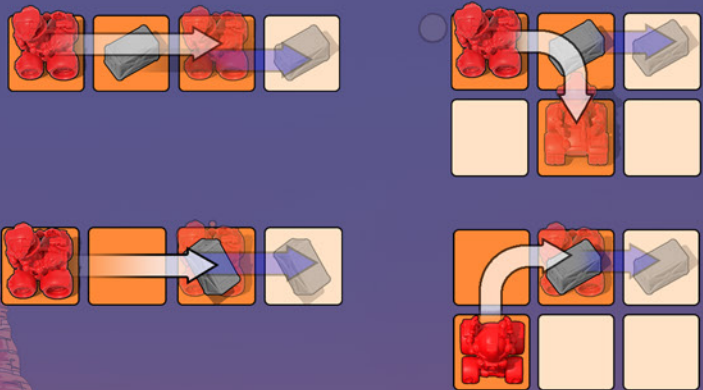
1 ONESTEP

Lehetővé teszi, hogy a robot csak egyetlen mezőt lépjen előre a haladási iránya szerint, **figyelman kívül hagyva az adott (bármilyen) mozgáskártya második lépését**. Ha kanyarodó mozgást rövidítesz le ezzel a módosítóval, akkor eldöntheted, hogy a robotod merre nézzen az egy mezőnyi lépés után: az eredeti menetirány felé, vagy a mozgáskártyán jelzett kanyarodás irányába.



TURBO

Lehetővé teszi, hogy a robot a mozgása során eltoljon egyetlen, útjába eső tereptárgyat (ládát vagy másik robotot). A robot a tárgyat mindig a mozgásirányával szemben fekvő mezőre tolja.



Minden olyan esetben, amikor az eltolás során a tárgy áttörné a falat, vagy egy második tereptárgyat is el kellene tolni, a robot mozgása azonnal leáll.

LEVITATE

Lehetővé teszi, hogy a robot **átlebegjen** egy mozgását blokkoló tereptárgy (láda vagy másik robot) fölött. A robotnak az akadály túloldalán fekvő mezőre kell érkeznie, ahol nem lehet másik tereptárgy.



EGYÉB MÓDOSÍTÓK

Az alábbi módosítólapkákat a lépés **ELŐTT** vagy **UTÁN** kell végrehajtani.



90° TURN

Elfordítja a robotot 90°-kal balra vagy jobbra azon a mezőn, ahol áll.



180° TURN

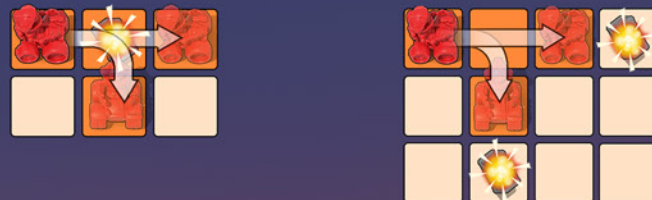
Elfordítja a robotot 180°-kal, így az ellenkező irányba néz azon a mezőn, ahol áll.



BLAST!

Két különböző célra alkalmas:

1. Egy láda szétzúzására használhatod, ha a robotod egy oldal-szomszédos mezőn áll, és a láda felé néz. Az időzítés attól függ, hogy mikor teljesülnek a feltételek; a Blast! módosítót a mozgás **ELŐTT** kell aktiválnod, ha a robotod lépése a szomszédos mezőről, arccal a láda felé indul, illetve a mozgás **UTÁN**, ha a lépés ilyen pozícióban végződik. Ha megsemmisítesz egy ládát, távolítsd el a játékból, és vegyél fel 3 olajat.

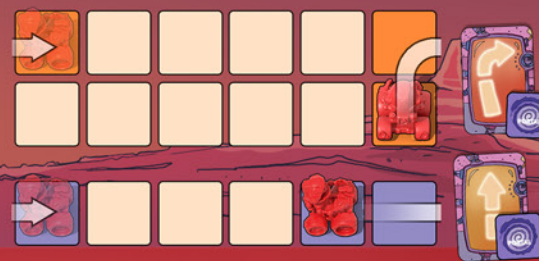


2. Egy energiacella feltöltésére használhatod akkor, amikor a robotod egy SAROKMEZŐN áll. Vegyél fel egy energiakockát és helyezd a játéktáblára (max. 2 a játék során).



PORTAL

Egy tér-idő portált nyit a falban, ezáltal lehetővé teszi, hogy a robot a következő mozgáskártyával a játéktábla egyik szélén megkezdett lépését a tábla közvetlenül átellenes széléről folytassa (feltéve, hogy a mező nincs blokkolva).



► Ne feledd: általános szabályként egy-egy módosítólapka programozható minden mozgáskártya előtt és után, valamint magukra a mozgáskártyákra is, de egy parancson belül legfeljebb 3 módosító használható, köztük **nem lehet két egyforma, és különböző pozíciókba kell kerülniük!**

► Lépésparancsot programozhatsz csak parancskártyák felhasználásával, de kizárólag módosítólapkával nem. **Ha nem tudsz, vagy nem akarsz parancskártyákkal lépést programozni, akkor egy standby kört kell végrehajtanod** (lásd a 10. oldalon).



LÉPÉS ÉS AKCIÓK A TÁBLÁN



Minden egyes mozgáskártya végrehajtása után azonnal akciókat végezhetsz a táblán.

- **Szimpla lépés** után válassz **2 különböző akciót**, ami elérhető azon a mezőn, ahol a robotod éppen áll (az akciókorong, illetve ikon megtalálható a mezőn).
- **Kombi lépés** esetén **az első mozgáskártya** végrehajtása után **válassz 1 elérhető akciót**, majd **a második mozgáskártya** után **további 2 különböző akciót**.

A táblán az akciókat közvetlenül a mozgáskártya végrehajtása után, minden mást megelőzően kell elvégezni. Csak olyan akciót választhatsz, amely elérhető a mezőn, ahol a robotod áll (az akciókorong még nem lett levéve), továbbá egy akciótípus egy körben csak egyszer hajtható végre. (Vagyis egy kombi lépést tartalmazó kör során legfeljebb 3 akciót végezhetsz a táblán, feltéve, hogy mindegyik más típusú.)

AKCIÓTÍPUSOK

A táblán 5-féle alapvető akció érhető el:



Parancskártya-akció:

Húzz fel a kezedbe 3 parancskártyát a pakliból. (Ez az akció minden mezőn elérhető.) Nem választhatod, ha már 10 kártya van a kezedben.



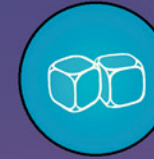
Bónuszkártya-akció:

Vedd le a korongot a játéktábláról, és húzz 1 lapot a bónuszpakliból. Ezután válassz egyet a kártyán szereplő 2 bónusz közül; azt azonnal megkapod, végül dobd el a kártyát. (Lásd a Bónuszkártyák c. részt a 15. oldalon.)



Olajkocka-akció:

Vedd le az olajkorongot a játéktábláról, majd vegyél el 2 olajkockát a készletből, és helyezd őket a játéktáblád olajtartályaiba. (Lásd az Olajtartályok c. részt a 13. oldalon.)



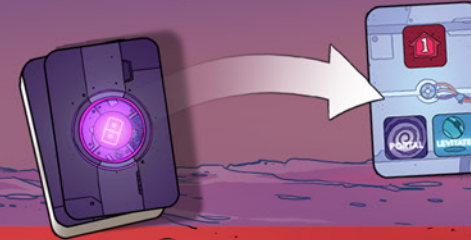
Kábelkocka-akció:

Vedd le a dobókocka-korongot a játéktábláról, majd dobj a 2 kábelkockával. Vedd fel a dobott kábellapkákat: minden kockaoldal egy bizonyos lapkátípust jelöl, míg a „joker” dobása esetén tetszés szerint választhatsz egyet. A megszerzett 2 lapkát azonnal helyezd el a játéktáblád a kábelmátrixban, a kábelvezetés szabályai szerint. (Lásd a 14. oldalon.)



Energia-akció:

Ez az akció csak akkor érhető el, ha a robotod olyan mezőn áll, amelyen egy ON állású energiatoken található (lásd a Kapcsolók c. részt a következő oldalon). Vegyél fel egy Blast! módosítólapkát vagy egy processzorlapkát, majd fordítsd vissza az energiatoken a kikapcsolt (OFF) oldalára.



ROBO RESCUE

KAPCSOLÓK



Bizonyos mezőkön egy kapcsoló található, ezek mindegyike **3 energia-tokent** vezérel ugyanabban a sorban vagy oszlopban:



Minden egyes mozgáskártya végrehajtása után, ha egy tereptárgy (láda vagy robot) kapcsolót tartalmazó mezőre érkezik, fordítsd át a 3 hozzá tartozó tokent az OFF oldaláról az ON oldalára – vagy fordítva.

Ez automatikus művelet: nem minősül akciónak, így nem számít bele a körben elvégezhető akcióid számába.

A kapcsolók csak azután aktiválódnak, hogy végrehajtottad a mozgáskártyát és az akciót a táblán. Ha egy robot vagy láda áthalad egy kapcsolón, de nem ott fejezi be a lépést, a kapcsoló nem lép működésbe.

STANDBY KÖR

Ha nem tudsz, vagy nem szeretnél parancskártyákat felhasználni a robotod programozásához, akkor standby kört kell végrehajtanod.

Egy standby kör során:

- ▶ nem léphetsz, és nem hajthatsz végre akciókat a táblán;
- ▶ nem használhatsz módosítólapkákat;
- ▶ nem aktiválhatsz kapcsolókat.

Ehelyett csupán húzz **2 parancskártyát** (a 10 lapos kéz-limitig), majd azonnal lépj tovább a konvertálási fázisba, amelyet továbbra is végrehajthatsz a köröd végén.



A **CARD SUPPLIER**, A **JERRY CAN** ÉS A **CABLE GUY** KÉPESSÉGEK STANDBY KÖRBEN IS AKTIVÁLHATÓK, DE MINDEN MÁS KÉPESSÉGHEZ PARANCS VÉGREHAJTÁSA SZÜKSÉGES (A KÉPESSÉGEKET LÁSD A 19. OLDALON).

Miután befejezted a konvertálást, a köröd véget ér. Ha szimpla lépést programoztál, dobd el a mozgáskártyát a parancskártya-pakli mellé. Kombi lépés esetén dobd el a kombi kártyát, a két mozgáskártyát pedig vedd vissza a kezedbe. Mindkét esetben tedd vissza a felhasznált módosítólapkákat a készletbe (vagy a képességekártyákra). **Ha 10-nél több parancskártya van a kezedben, el kell dobnod annyit, hogy 10 maradjon.** Ezután a tőled balra ülő játékos következik.

PÉLDA EGY KÖRRE

A Kai Tanakát, KENZO irányítóját képviselő játékos kombi lépést programoz egy **90°-os**, egy **Turbo** és egy **Blast!** módosítóval.

A parancs elején végrehajtja a 90°-os módosítót, ennek hatására KENZO jobbra fordul, és most közvetlenül egy láda felé néz:



Ezután Kai végrehajtja az első mozgáskártyát, amelyen van egy Turbo módosítólapka. Ennek segítségével KENZO két mezőt halad előre egyenes irányban, miközben maga előtt tolja a ládát:



KENZO most egy olyan mezőn áll, ahol van egy egy és egy akciókorong ill. ikon, melyek közül 1-et választhat (de ez nem lehet az akció, mert az jelenleg OFF állásban van). A kábelkocka-akciót választja: dob a 2 kockával, így 2 kábelkockát szerez (a kábelkockákról később lesz szó).



Ezután lefut a Blast! módosító. Mivel KENZO egy szomszédos mezőn álló láda felé néz, megsemmisíti azt: a láda kikerül a játékból, és Kai 3 olajat szerez.

ROBO RESCUE



ELEMEK KONVERTÁLÁSA

A parancs lefuttatása és az akciók elvégzése után, utolsó lépésként, a birtokodban lévő elemek némelyikét más erőforrássá konvertálhatod. A játékossegédlet mutatja, milyen konverziókat hajthatsz végre:

2 egység
parancskártya,
módosító/kábellapka,
vagy olaj

3 egység
parancskártya,
módosító/kábellapka,
vagy olaj

5 egység
parancskártya



Ne feledd: a **Blast!** módosítóval 3 olaj elköltése ellenében megsemmisíthetsz egy ládát, az energiátokennel pedig szerezhetsz egy processzorlapkát vagy egy Blast! módosítólapkát!

AZ ALÁBBIKBÓL VÁLASZTHATSZ 1-ET:

A feltüntetett módosítólapkát vedd fel a készletből.

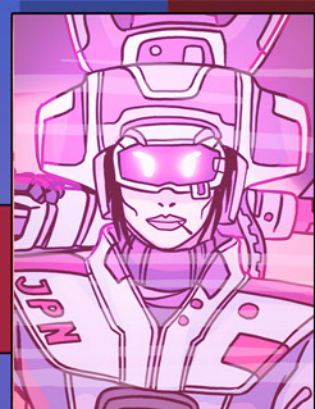
A feltüntetett kábelkockát vedd fel a készletből.

Vegyél fel egy Master Coder kártyát.

Vegyél fel egy tetszés szerinti mozgáskártyát.

Vegyél fel egy képességekártyát a látható kínálatból. *

* A KÉPESSÉGEKÁRTYÁK ISMERTETÉSÉT LÁSD A 19. OLDALON!



UGYANABBAN A KÖRBEN TÖBB KONVERZIÓT IS VÉGREHAJTHatsz, DE MINDEN ELEM TÍPUSBÓL LEGFELJEBB 1-ET SZEREZHETSZ (PL. KÖRÖNKÉNT 1 MÓDOSÍTÓLAPKÁT, 1 KÁBELKOCKÁT, 1 KÉPESSÉGEKÁRTYÁT STB.). EGY KONVERZIÓ SORÁN **CSAK EGYFAJTA ERŐFORRÁST** HASZNÁLHATSZ (A MÓDOSÍTÓ- ÉS KÁBELKOCKÁK ITT AZONOS TÍPUSNAK SZÁMÍTANAK).

A JÁTÉKOSTÁBLA

A játékos táblád a rakétaépítés műveleti központja; itt kap helyet minden, ami a hajtóművek összeállításához szükséges. Általános szabály, hogy amint egy rakéta-hajtómű elkészül, az építéséhez felhasznált összes elem rögzítve lesz a játékos táblán. A hajtóművek megépítésének 4 módja van:

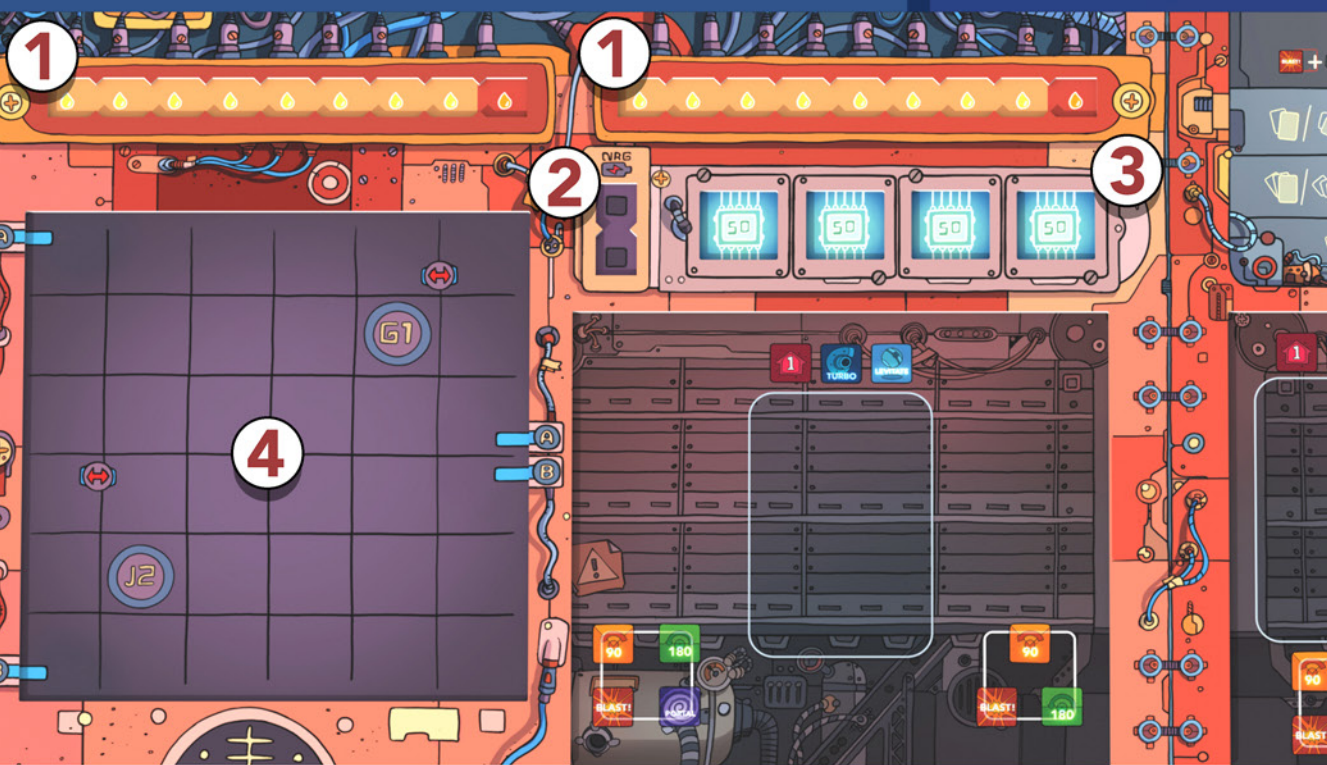
1 OLAJTARTÁLYOK

Amikor a játék során olajat szerzel, eldöntheted, melyik olajtartályba helyezed azt. **Egy tartályban legfeljebb 9 tárolható;** ezekből mindaddig költhetsz konvertálásra is, amíg a 9. kockát fel nem helyezted. **Amint egy olajtartály megtelik, automatikusan elkészül 1 rakétahajtóműved,** és innentől a tartályban lévő olajkockák rögzítve vannak. **Legfeljebb 18 lehet a táblán, és olajgyűjtéssel maximum 2 rakétahajtóművet szerezhetsz.**

2 ENERGIATÁROLÓK

Amikor egy energiakockát szerzel (Blast! lapkával egy sarokmezőn), helyezd azt a két energiakockamező egyikére. Ha mindkettő betelt, azonnal elkészül 1 rakétahajtóműved.

Egy játék során legfeljebb 2 egységnyi energiát szerezhetsz, és ezekből 1 rakétahajtómű építhető.



3 PROCESSZORTÖMB

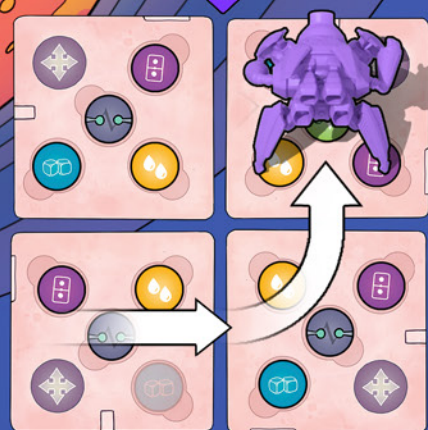
Amikor egy processzorlapkához jutsz, helyezd azt a 4 processzormező egyikére. Ha mind a 4 betelt, elkészül 1 rakétahajtóműved. **Egy játék során legfeljebb 4 processzorlapkát szerezhetsz, és ezekkel csak 1 rakétahajtómű építhető.**

4 KÁBELMÁTRIX

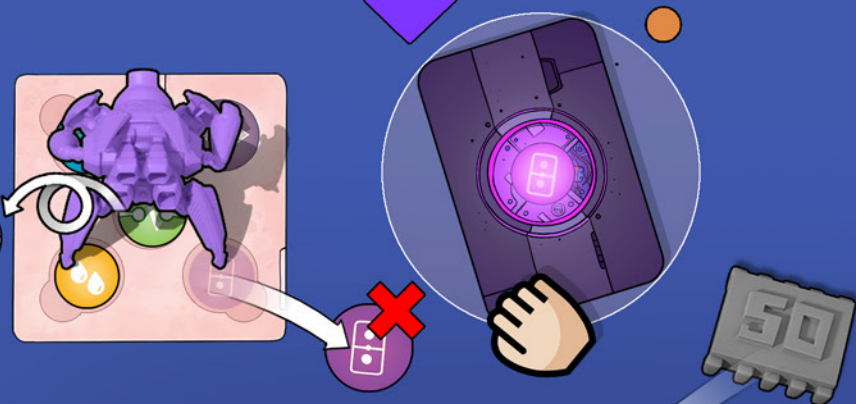
A kábelmátrix építésével akár 2 rakétahajtóművet is szerezhetsz, ha összekötöd egymással a két A-végpontot vagy a két B-végpontot, vagy körbeépíted a G1 vagy a J2 csomópontot (lásd a következő oldalon).

ROBO RESCUE

Ezután lefut a második mozgáskártya: KENZO egy mezőt előre, majd egy mezőt balra lép:



Itt, a célmezőn 2 elérhető akciót hajthat végre. Mivel az energiatoken ON állásban van, a akció mind elérhető lenne, csak hogy Kai ebben a körben már végrehajtott egy akció, így azt már nem választhatja. Ezért a akcióval indít; eldobja az akciókorongot és húz egy bónuszkártyát, majd az akciót végzi el, amellyel egy processzorlapkát szerez, és az energiatoken az OFF oldalára fordítja.

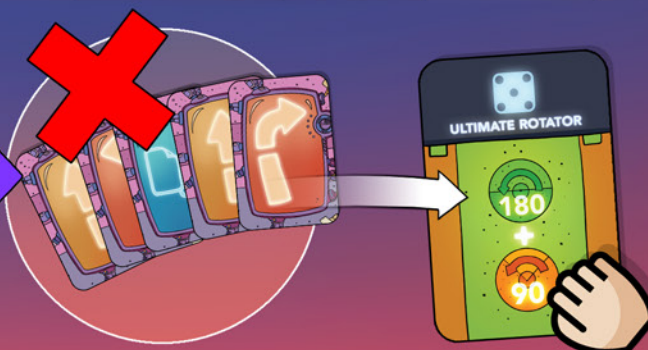


Kai ezt a bónuszkártyát húzta, és úgy dönt, hogy a 2 Turbo módosítót választja, nem a lehetőséget.

Felveszi a processzorlapkát is, és elhelyezi a játékos tábláján.

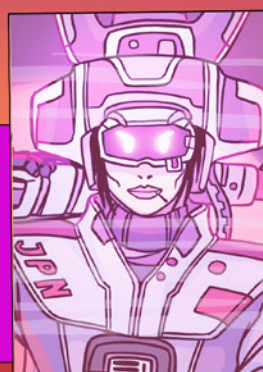


A kör utolsó lépéseként Kai erőforrásokat konvertálhat – a konverziós táblázatban szereplő megkötések betartásával. Úgy dönt, hogy 5 parancskártya ellenében felveszi az egyik képességekártyát a kínálatból, valamint 2 olajat becserél egy olyan kábellapkára, amire szüksége van:



Kai köre ezzel véget ér. Visszateszi a felhasznált módosítólapkákat a készletbe, eldobja a kombi kártyát, a két mozgáskártyát visszaveszi a kezébe; ezután a következő játékos kerül sorra.

MOST, HOGY ALAPJAIBAN MEGISMERTÉTEK A KÖR MENETÉT, MÁR CSAK NÉHÁNY FONTOS RÉSZLET VAN HÁTRA.



A KÁBELMÁTRIX

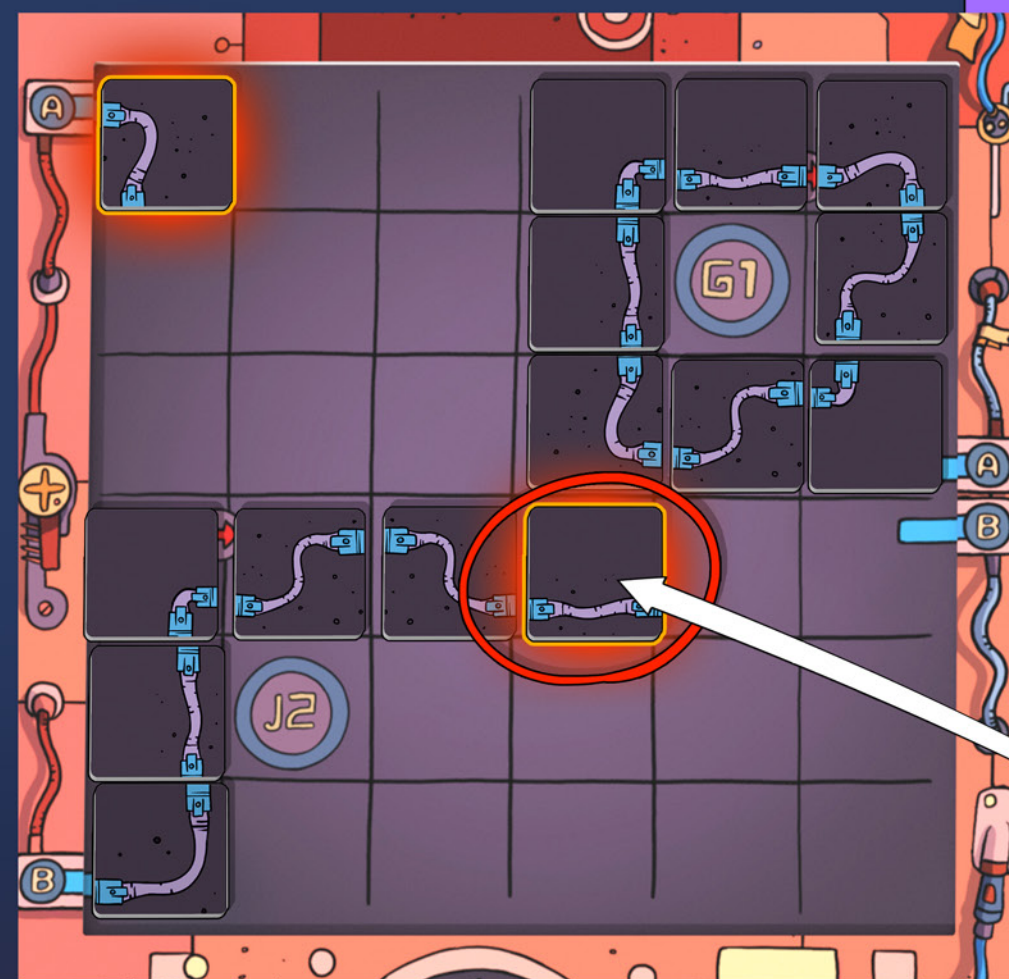
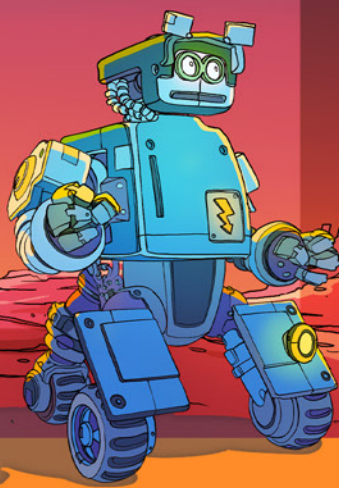
Amikor egy vagy több kábellapkát szerzel, azokat azonnal helyezd fel a kábelmátrixodra. Minden egyes lapkát úgy kell illesztened, hogy azon a kábel egyik vége vagy az egyik végponthoz , vagy egy már lerakott kábellapkához csatlakozzon.

Itt az látható, hogy vannak mezők, amelyeket a különböző útvonalak egyszerre érintenek. Mivel egy mezőn csak egyetlen kábel haladhat át, **nem lehetséges mind a 4 vezeték teljes kiépítése**. Például nem tudod körbezárni a G1 csomópontot, ÉS egyidejűleg vezetékét építeni az A-A végpontok között is.

Jól gondold át, hogyan helyezed le a kábellapkákat! A már lerakott lapkák **nem rendezhetők át**. Azonban **konvertálás céljára akár az összeset felveheted, feltéve, hogy a vezeték egyik vége szabad** (olyan kábellapka nem használható fel konvertálásra, amely mindkét végén kapcsolódik valamihez).

- ▶ Lehelyezéskor minden kábellapka szabadon megfordítható és elforgatható.
- ▶ Ha olyan kábellapkát szereztél, amelyet nem lehet szabályosan lehelyezni (nem csatlakoztatható megfelelően), azt tedd vissza a készletbe.

Itt látható négyféle vezeték, amellyel megépíthetsz egy-egy rakétahajtóművet. Az ábra csak lehetséges megoldásokat mutat, a végpontok másképp is összeköthetők.

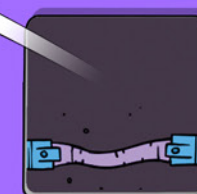
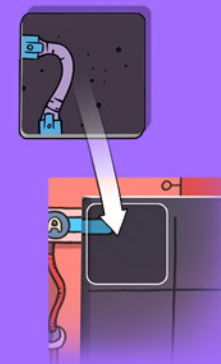


NÉZZÜNK EGY PÉLDÁT!

Kai már körbezárta a G1 csomópontot, és most a B-B végpontok összekötésén dolgozik. Végrehajt egy kábelkocika-akciót, és ezt dobja:



Az első kábellapkát nem rakhatja a bekábelizott mezőre (ahol a sort folytatni szeretné) anélkül, hogy elvágna az utat B felé. Csatlakoztathatná közvetlenül a B végponthoz is, de el akarja kerülni, hogy ott egy kanyar legyen, ezért inkább a bal felső A végponthoz illeszti – innen később majd konvertálhatja.

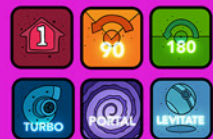
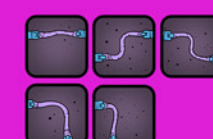


A másik kábel, amit dobott, pontosan az, amire szüksége van az egyenes továbbhaladáshoz a B végpont felé! Odailleszti a lapkát, majd folytatja a körét. A vezeték szabad végén lévő lapkákat továbbra is le lehetné konvertálás céljából, de amint az kapcsolódik a másik B végponthoz, elkészül egy rakétahajtóműve, és az összes kábellapka a B-B vezetékben rögzítésre kerül.

BÓNUSZKÁRTYÁK

Amikor bónuszkártya-akciót hajtasz végre, húzz egy bónuszkártyát a pakliból, majd azonnal válassz egyet a kártya felső és alsó részén látható, kétféle bónusz közül.

Sokfajta bónusz létezik, többek között:

- ▶ módosítólapkák 
- ▶ kábellapkák 
- ▶ olajkockák 
- ▶ parancskártyák 

Egyes bónuszok több egység jutalmat adnak, mások csak egyet. A példában látható kártyával vagy a megadott két kábellapkát, vagy a két -t szerezheted meg. Miután felvette a bónuszt, dob el a kártyát.

ROBO RESCUE

A JÁTÉK VÉGE

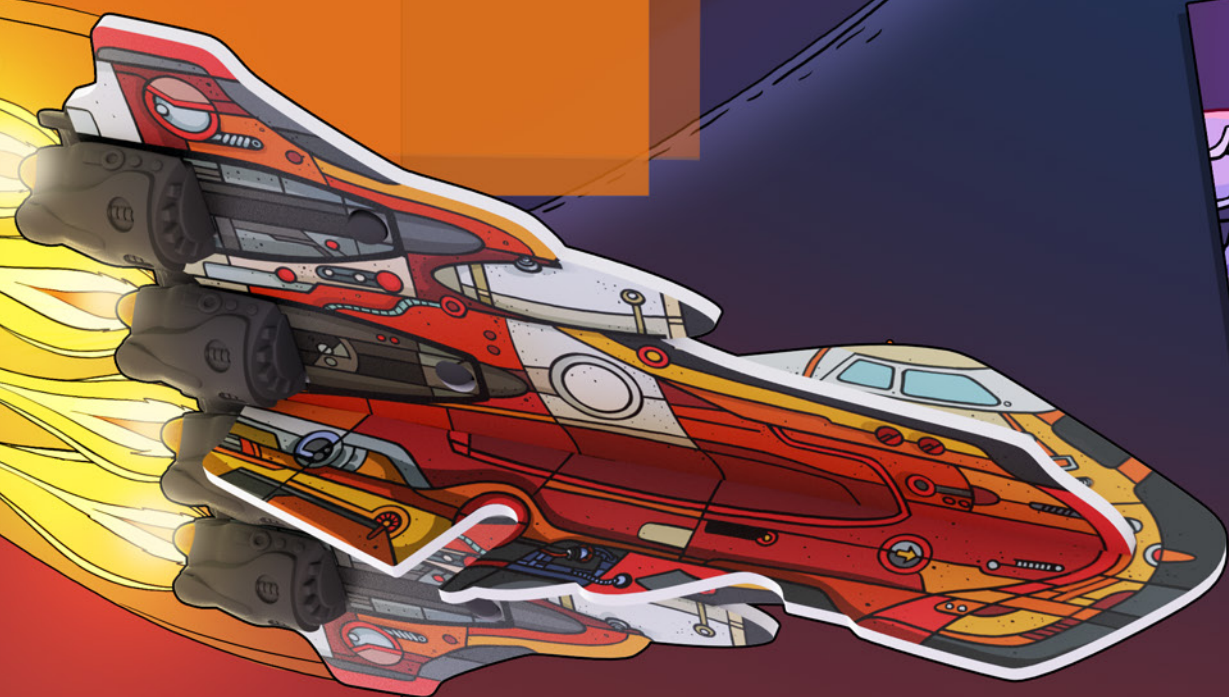
Amint egy játékosnak sikerül beépítenie az összes rakétahajtóművét, a játék az aktuális forduló végéig folytatódik (a kezdő-játékostól jobbra ülő játékos körével bezárólag). A forduló végén minden olyan játékos, aki addig megépítette az összes rakétahajtóművét, diadalmasan hazatér, és győztesnek minősül!

Az első túlélő

Ha az utolsó körben két vagy több játékos is befejezi az űrhajóját, a döntetlent az első túlélő meghatározásával kell feloldani. Az érintett játékosok az összegyűjtött erőforrásaik után pontokat szereznek:

- **1 pont** minden olajkocka és kábellapka után
- **2 pont** minden processzorlapka után
- **4 pont** minden energiakocka után

A legmagasabb összpontszámot elérő játékos lesz az első túlélő. Pontegyenlőség esetén minden érintett játékos első túlélőnek számít.



FEJLESZTŐ 1: DR. ANYA SHARMA
ROBOT NEVE: AURORA (AUTONOMOUS UNIT FOR RECONNAISSANCE, OBSERVATION, AND RESEARCH ACTIVITIES)

HÁTTÉR: DR. SHARMA, A NEVES ROBOTIKAI FEJLESZTŐMÉRNÖK SZÍVÉTLÉLKÉT BELEADTA AURORA MEGALKOTÁSÁBA. NEM PUSZTÁN GÉPNEK TEKINTI AURORÁT, HANEM ÖNMAGA EGYFAJTA KI-TERJESZTÉSÉNEK, AMI MEGTESTESÍTI AZ AI ÉS A ROBOTIKA HATÁRAINAK FESZEGETÉSE IRÁNTI EL-KÖTELEZETTSÉGÉT. HA AURORÁT HÁTRA KELLENE HAGYNIA, AZ OLYAN LENNE SZÁMÁRA, MINTHA A GYERMEKÉT HAGYNÁ CSERBEN. AZÉRT CSATLAKO-ZOTT A MARSÍ KÜLDETÉSHEZ, HOGY SAJÁT SZEMÉ-VEL LÁSSA AURORA KÉPESSÉGEIT, ÉS MINDENT MEGTESZ, HOGY BIZTOSÍTSA A BIZTONSÁGOS HAZATÉRÉSÉT.



FEJLESZTŐ 2: KAI TANAKA
ROBOT NEVE: KENZO (KINETIC EXPLORATION NAVIGATOR WITH ZERO OBSTACLES)

HÁTTÉR: KAI TANAKA EGYKORI VERSENY-SPORTOLÓ, AKI EGY PÁLYAFUTÁSÁT LEZÁRÓ SÉRÜLÉS UTÁN A ROBOTIKA FELÉ FORDULT. SZÁMÁRA KENZO A KORLÁTOK LEKÜZDÉSÉNEK ÉS A LEHETETLEN MEGVALÓSÍTÁSÁNAK SZIM-BÓLUMA. SAJÁT ELSZÁNTSÁGÁT, LENDÜLETÉT PROGRAMOZTA KENZÓBA; CSAPATTÁRSKÉNT, SAJÁT MEGTÖRHETELLEN SZELLEMEKÉNEK TÜK-SAJÁT MEGTÖRHETELLEN SZELLEMEKÉNEK TÜK-FOGJA HAGYNI, HOGY KENZO A MARSON ROZS-DÁSODJON EL.



FEJLESZTŐ 3: DR. IVAN VOLKOV
ROBOT NEVE: BORIS (BIO-ORGANIC ROBOTIC INTELLIGENCE SYSTEM)

HÁTTÉR: DR. VOLKOV, A ZSENIÁLIS, ÁM KÜLÖNC BIOMÉRNÖK ÚGY VÉLI, HOGY A ROBOTIKA JÖVŐJE A SZERVES ÉS SZINTETIKUS ELEMÉK IN-TEGRÁCIÓJÁBAN REJLIK. BORIS A MESTERMŰVE: EGYEDI BIO-MECHANIKUS KIALAKÍTÁSÚ ROBOT, AMELY OLYAN MÓDON TUD ALKALMAZKODNI ÉS TANULNI, AHOGYAN A HAGYOMÁNYOS ROBOTOK NEM KÉPESEK. BORIS ÉLETE MUNKÁJÁNAK BETE-TŐZÉSEKÉNT TEKINTI, ÉS ELTÖKÉLT SZÁNDÉKA, HOGY ALKOTÁSÁT VISSZAHOZZA A FÖLDRE.



FEJLESZTŐ 4: DR. EMILY CARTER
ROBOT NEVE: CLARA (COGNITIVE LEARNING ALGORITHM FOR ROBOTIC AUTONOMY)

HÁTTÉR: DR. CARTER A MESTERSÉGES INTELLI-GENCIA EGYIK ŰTTÖRŐJE, AKIT LENYŰGÖZ A ROBO-TOK TUDATOSSÁGÁBAN ÉS ÖNTUDATRA ÉBREDÉSÉ-BEN REJLŐ LEHETŐSÉG. CLARA A LEGAMBICIÓZU-SABB PROJEKTJE: FEJLETT TANULÓALGORITMUSOK-KAL FELSZERELT ROBOT, AMELY KÉPES FEJLŐDNI ÉS ALKALMAZKODNI AZ ÚJ HELYZETEKHEZ. CLARÁT FEL-FEDEZŐTÁRSNAK TEKINTI, ÉS MÉLY FELELŐSÉGET ÉRÉZ A TULÉLÉSE IRÁNT.



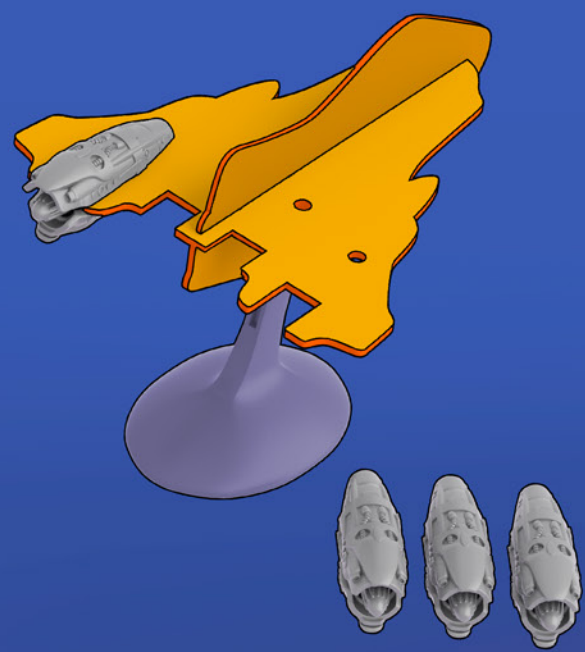
ROBO RESCUE

AZ ŪRHAJÓ

A játék elején így állítsd össze az űrhajódat:



3-4 játékos esetén minden űrhajóra szereljete fel egy hajtóművet a játék elején, mivel a győzelemhez csak 3-at kell megépíteni. Az elkészült hajtóműveket rögzítsétek az űrhajó hátsó végére:



KÉPESSÉGKÁRTYÁK

Ha szereztél egy képességekártyát, tedd magad elé, majd helyezz rá egy hagyományos dobókockát úgy, hogy a kártyán jelzett szám legyen felül.



Ez mutatja, hány alkalommal aktiválhatod a képességet, azután a kártyát és a rajta lévő összes módosítólapkát el kell dobnod. Minden egyes aktiváláskor fordítsd a kockát az eggyel kisebb értékre, így követve nyomon a felhasználást.

Konverzió útján 5 parancskártya elköltésével szerezhetsz 1 képességekártyát a képpel felfelé lévő kínálatból. Master Coder képességet is szerezhetsz 2 parancskártya, 2 lapka vagy 2 olaj ellenében. Valahányszor felveszed a kínálatból a 4 képességekártya egyikét, azonnal pótolod egy újjal a képességekártyák közül. Ha az új kártya megegyezik a kínálatban már szereplő bármelyik kártyával, dobod el, és húzz helyette másikat. Addig folytasd, amíg mind a négy kártya különböző nem lesz.

- ▶ Egyszerre legfeljebb 3 képességekártyád lehet, beleértve a Master Coder kártyát is.
- ▶ Egy képességtípusból csak egyet birtokolhatsz.
- ▶ Minden képesség körönként csak egyszer használható.
- ▶ Ha eldobsz egy képességekártyát, tedd a képességekártyák aljára.

A KÉPESSÉGEK ÁTTEKINTÉSE

180

+

90

ULTIMATE ROTATOR

Vegyél fel egy 90°-os és egy 180°-os módosítólapkát, s helyezd őket erre a kártyára. Aktiváláskor használhatod bármelyiket vagy mindkettőt; a kör végén ne dobod el, tedd vissza a kártyára őket.

1

STEPSHORTENER

Vegyél fel egy OneStep módosítólapkát, és helyezd erre a kártyára. Minden aktiváláskor egyszer használhatod, utána ne dobod el, tedd vissza a kártyára.

+

ANTIGRAVITY

Vegyél fel egy Levitate és egy Portal módosítólapkát, és helyezd őket erre a kártyára. Minden aktiváláskor mindkettőt használhatod, és utána ne dobod el, mindig tedd őket vissza a kártyára.

+

TURBO DRIVER

Vegyél fel egy Turbo módosítólapkát, és helyezd erre a kártyára. Minden aktiváláskor egyszer használhatod, utána ne dobod el, tedd vissza a kártyára.

+

CARD SUPPLIER

A köröd elején aktiválhatod: húzz 1 parancskártyát. Nem használható, ha már elérted a kézlimitet.

+

JERRY CAN

A köröd elején aktiválhatod: vegyél fel 1 olajat.

+

CABLE GUY

A köröd elején aktiválhatod: dobj EGY kábelkockával, majd a dobásnak megfelelő kábelkockát helyezd el a kábelmátrixodon.

+

ACTION REPEATER

Ha aktiválod az akciók végrehajtásakor, ugyanazt az akciót legfeljebb kétszer elvégezheted a köröd során, feltéve hogy az akció kétszer is elérhető.

- **Szimpla lépés** esetén csak a parancskártya-akciót ismételtetheted, minden más akció csak egyszer használható, és végrehajtás után nem érhető el újra.
- **Kombi lépés** esetén bármelyik akciót végrehajthatod kétszer, amennyiben az mind a köztes, mind a célmezőn elérhető. Például választhatod a bónuszkártya-akciót az első mezőn, majd a másodikon ismét, ha mindkét helyen rendelkezésre áll.

+

ACTION DETECTOR

Ha aktiválod az akciók végrehajtásakor, elvégezhetesz egy akciót akkor is, ha az már nem érhető el a mezőn, ahol a robotod áll.

2

MASTER CODER

Ez a képességekártya mindig elérhető. Megvásárlása után EGYSZER aktiválhatod, és egy kombi kártya helyettesítésére használhatod. Utána tedd vissza a Master Coder pakliba.

EGY KÖR ÖSSZEFOGLALÁSA

1. PROGRAMOZÁS

- ▶ Szimpla vagy kombi lépés
- ▶ Legfeljebb 3 módosítólapkát adhatsz hozzá (mind különböző, és más pozícióban legyen)

2. LÉPÉS ÉS AKCIÓK A TÁBLÁN

- ▶ Hajtsd végre a lépésprogramot a módosítókkal
- ▶ Minden lépés után:
 - végezz akciókat a táblán
 - működtesd a kapcsolókat
 - hajtsd végre a módosítólapkák hatását

3. KONVERTÁLÁS

- ▶ A konverziós táblázat bal oldalán látható elemeket konvertálhatod a jobb oldalon látható elemekre

STANDBY KÖR ESETÉN:

1. Húzz 2 parancskártyát
2. Végezz konvertálást

ROBO RESCUE



2026