Корпорация Гоблинов

Правила игры

Бзззз. *Дзинь!* Слушайте, гоблины-рабочие! Раз, раз! Это начальник у аппарата.

Знаете, наверное, в конце года я планирую выйти на пенсию. Что хочу сказать. Знаете моего племянника? Я не буду передавать ему управление фабрикой. Производство гигантских ужасных боевых роботов — это совсем не то, чему можно научиться в бизнес-школе. Наше дело можно освоить только в цехах фабрики! Да-да, я про шестерёнки, масло, а ещё ваши постоянные приколы над коллегами.

Поэтому я объявляю общее для всех сотрудников фабрики соревнование по созданию лучшего гигантского ужасного боевого робота. Победивший гоблин станет новым начальником производства.
Да-да, всё верно, вы правильно расслышали: победитель получит мою должность!

Удачи всем вам, и пусть победит самый подлый мерзавец!
Дзинь! Бзззззз.

- 2–4 игрока
- От 12 лет
- Партия 40–60 минут
- Объясняется за 15 минут или 1 партию
- ☑ Развивает системное мышление
- ☑ Командная игра

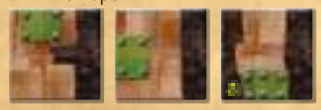
Состав

- 2 поля цехов

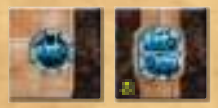
- 60 плиток механизмов:

33 плитки оружия

9 плиток брони



9 плиток двигателей



9 декоративных плиток

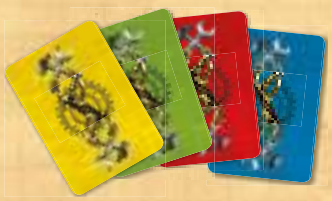
- 16 жетонов защиты

- Поле подсчёта очков

- 8 карт чертежей

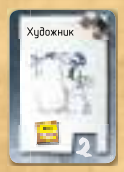
- 3 командные карты

- 92 карты тайных целей:

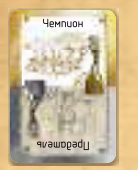


4 колоды (разных цветов) по 23 карты тайных целей, в числе которых:

Наступательные цели



Оборонительные цели



Цели-пари

- 24 тактические карты

- 4 карты повышения

- 2 пульта управления гигантскими роботами, которые собираются из следующих частей:

4 крепежа

2 направляющих стрелки

2 рулевых колеса

2 основы пульта управления

Как собрать пульт управления пилота:

Собранный пульт управления пилота

- 2 тактических пульта управления

- 10 специальных кубиков

- 12 фигурок гоблинов четырёх цветов

Подготовка и описание хода

Привет, я Норберт! Я познакомлю вас с вашим новым рабочим местом — фабрикой корпорации гоблинов — и немного расскажу о суровой гоблинской жизни.

Для начала откройте коробку и подготовьтесь к игре, как описано на этой странице.

1. Выберите себе цвет: зелёный, синий, жёлтый или оранжевый. Оставьте возле себя 2 фигурки гоблинов вашего цвета, а третью поставьте на ноль на поле подсчёта очков.
2. Возьмите карту повышения своего цвета и положите её перед собой, стороной с нолём вверх.
3. Возьмите карты тайных целей своего цвета и перемешайте их.

Кому-то придется перемешать всё остальное: командные карты, карты-чертежи, тактические карты и плитки механизмов. В начале игры все карты должны быть перемешаны и лежать рубашками вверх. Чур, не подглядывать!

Подготовка

Ниже показан способ выкладки карт, жетонов и т. д. При чтении правил смотрите на картинки рядом — они помогут понять, что нужно делать.

Описание хода

Ниже дано краткое описание всех фаз хода — подробнее смотрите на других страницах.

Делимся по командам!

Вы начинаете игру, знакомясь со своим напарником и придумывая способ впечатлить начальника.

1. Переверните командную карту лицевой стороной вверх.
2. Переверните карту-чертёж лицевой стороной вверх.
3. Возьмите каждый по 7 карт тайных целей.

Строим!

Каждая команда строит собственного гигантского боевого робота. Не забывайте «помогать» своим соперникам!

1. Выберите плитки:
   - Возьмите 5 плиток.
   - Оставьте 3 из них.
   - Оставшимися двумя поменяйтесь с игроком напротив.
2. Разместите все 5 плиток.
3. Продолжайте, пока робот не будет построен. Пока вы выбираете, ваш напарник размещает.

Сражаемся! *О да, наконец-то!*

1. Приготовьтесь к бою.
2. Сражайтесь! Вот 5 основных боевых ходов:
   - Переверните 3 тактические карты лицевой стороной вверх.
   - Выберите действия пилота и тактические действия.
   - Вскройте тактические карты.
   - КРРРРУШИТЕ!
   - Проверьте своего робота — и поменяйтесь ролями!

Считаем очки!

Естественно, мы ведём подсчёт очков. Тут вам не университет, тут считать надо.

1. Победившей команде начисляются очки за победу.
2. Каждый игрок получает очки за выполненные тайные цели.

Вступление

Вы — гоблины и работаете на фабрике по производству гигантских ужасных боевых роботов. Ваш начальник перед своим выходом на пенсию решил устроить соревнование, которое покажет, кто из вас самый изобретательный злодей — и кто действительно готов занять его тёплое местечко в могущественной корпорации гоблинов.

Чтобы победить, нужно обязательно работать в команде с напарником. Но будьте осторожны, никому не раскрывайте свои цели! Здесь каждый сам за себя, и в следующем ходе ваш напарник наверняка перейдёт в команду соперников, а его место рядом с вами займёт совсем другой игрок.

Итак, ваша задача — спроектировать, собрать и испытать гигантского ужасного боевого робота, сразившись с роботом другой команды. Чтобы выиграть в текущем ходе, вы с напарником будете трудиться сообща, но помните — у вас есть свои, личные цели, и вполне возможно, что именно они поспособствуют вашему повышению.

На кону серьёзная ставка: победитель станет новым начальником!

Ход

В одной партии 2 хода. У хода есть чёткая последовательность действий. Но не волнуйтесь: в игре и без того достаточно хаоса!

1. Делимся по командам!

Познакомьтесь с новым напарником! Помните: вы должны быть дружелюбны и готовы помочь. Ведь если ваш напарник доверяет вам, гораздо проще заставить его выполнять то, что нужно вам, не так ли?

Командные карты

Вы успели перемешать 3 командные карты при подготовке к игре? Тогда переверните верхнюю — она покажет, кто ваш напарник на этот ход. Обязательно сядьте рядом с ним. Возможно, вам даже придётся пересесть на другой стул, но разве кто-то говорил, что работать на фабрике легко?

Итак, тот, кто сидит рядом, — ваш напарник на этот ход. А те двое хмырей по другую сторону стола — коварные соперники. Но не спешите ссориться с ними, ведь в начале следующего хода вы разыграете новую командную карту. Уничтожая оппонентов в этом ходе, будьте вежливы: один из них скоро наверняка станет вашим новым напарником. В этом суть эффективного менеджмента.

Карты-чертежи

Переверните верхнюю карту-чертёж лицевой стороной вверх. На ней изображена форма робота, которого вам нужно построить. Заштрихованные квадраты — это 4 клетки, на которых строить нельзя. Вы и ваш напарник должны пометить эти клетки на своём поле цехов, поставив на них по 2 своих фигурки гоблинов.

Эти 2 гоблина будут работать над созданием робота, а третий — считать ваши очки, ведь хороший счетовод — уже половина победы.

Тайные цели

Хе-хе, мы дошли до самого весёлого! Возьмите 7 верхних карт из колоды тайных целей вашего цвета. Вы можете изучить их, но не показывайте другим, ведь тайные цели должны оставаться в тайне! Особенно скрывайте их от напарника!

Эти карты помогут вам набирать очки. Подробнее об этом — в разделе «Тайные цели» на странице 15. Перед боем вам придётся оставить у себя только 4 карты тайных целей, но пока держите все 7.

Есть три вида тайных целей:

1. Наступательные:
   вы получаете очки за плитки, сбитые с робота соперников во время боя.

2. Оборонительные:
   вы набираете очки за плитки, оставшиеся на вашем роботе после боя.

3. Пари:
   вы набираете очки, если верно предугадали исход боя.

Постарайтесь построить робота с теми деталями, которые вам нужно защитить. Вдохновите ваших оппонентов построить робота с теми деталями, которые вам нужно уничтожить!

2. Строим!

Добро пожаловать в цеха! Это место, где вы и ваш напарник будете строить гигантского боевого робота! Но помните: вам запрещено разговаривать — начальнику надоело слушать наши споры. Чтобы работать эффективно, вы должны разделиться: пусть один из вас строит, в то время как второй смотрит на плитки и планирует. Затем вы поменяетесь ролями. Но обо всём по порядку.

Первый игрок

Тот, кто открыл коробку, становится первым игроком в первом ходе.

Во втором ходе (и третьем, если вы всерьёз решили поиграть) первым игроком становится тот, у кого меньше всего очков. При ничьей всех мастей бросьте парочку костей (хе-хе, а вот и стишок!).

Смена ролей

Первый игрок и игрок, сидящий напротив него, тянут плитки и начинают планирование. После завершения планирования они начинают строить, а за планирование принимаются два других игрока. После того, как строители завершат строительство, а планировщики закончат планирование, они меняются ролями.

Помните, что разговаривать друг с другом категорически запрещено!

Вы и ваш напарник кладёте за один раз по 5 плиток. Как только каждый из вас положит по 10 плиток, цех будет заполнен, а ваш робот — готов.

Теперь посмотрим, как работают планировщики и строители.

Планирование

Если сейчас ваша очередь планировать, возьмите 5 плиток, изучите их и выберите себе 3. Оставшиеся 2 плитки отдайте оппоненту, сидящему напротив вас. (Этот оппонент всегда выполняет ту же работу, что и вы.)

Вы также получите от оппонента 2 плитки. Таким образом у вас на руках сейчас опять 5 плиток. Скажите своему напарнику, что вы готовы поменяться ролями. Если напарник всё ещё занимается строительством, дождитесь завершения.

Строительство

Если сейчас ваша очередь строить, вы должны выложить 5 своих плиток на поле цехов.

Нельзя класть плитки:

- Ни на одну из 4 клеток, на которых выставлены фигурки гоблинов (это те самые 4 клетки, которые заштрихованы на карте-чертеже).
- На центральную клетку — это ваша кабина.

Каждую из них нужно положить на любую свободную клетку. Плитка может быть направлена в любую сторону. Плитку не обязательно класть возле другой плитки. И не обязательно класть плитки так, чтобы их металлические части (жёлтые) соприкасались. Тем не менее, соединение металлических частей в процессе строительства (или хотя бы возможность их соединения в дальнейшем) — отличная идея! Когда ваш робот будет завершён, все его части, не присоединённые к кабине, попросту отвалятся. Плитки будут прочно соединены между собой, если их металлические (жёлтые) части соприкасаются.

Тот или иной вид плитки (подробнее о них на следующей странице) не ограничивает ваших действий. Даже плитку оружия можно положить на любую пустую клетку, и она может быть направлена в любую сторону.

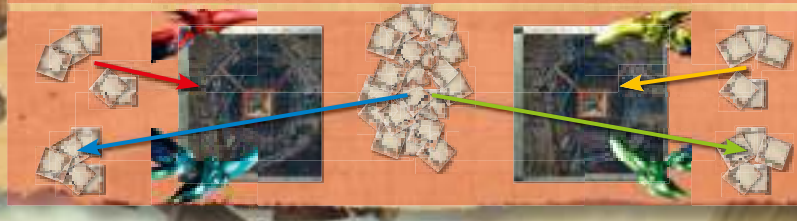
Когда вы закончите строить, скажите напарнику, что готовы вернуться к планированию. Когда все будут готовы, все меняются ролями. После того, как каждый проведёт по два строительства, вы будете готовы к бою.

Красный и жёлтый сейчас **планировщики**: они оба берут по 5 плиток.

Синий и зелёный — **строители**: они ставят чайник и заваривают чай.

Красный и жёлтый всё ещё **планировщики**: они меняются друг с другом двумя плитками.

Синий и зелёный всё ещё **строители**: они идут в магазин за кексами.



Красный и жёлтый теперь **строители**: они строят, используя по 5 плиток, которые у них есть.

Синий и зелёный теперь **планировщики**: они оба берут по 5 плиток...

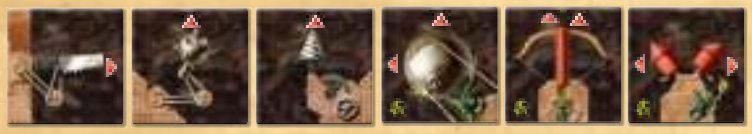
Виды плиток механизмов

У вас есть 4 вида плиток механизмов. Каждый из них включает особые плитки, отмеченные символом . Особые плитки в два раза лучше обыкновенных (если не учитывать тот факт, что металла на них ушло меньше, что делает их вдвое хуже)!

Плитки оружия

Плитки оружия позволяют вашему роботу наносить врагу повреждения. Красная стрелка указывает направление атаки. Каждая стрелка — это 1 кубик повреждений, который вам нужно бросить в бою. Поверьте, вам лучше иметь как можно больше стрелок в каждом из направлений.

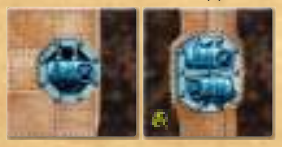
Особые плитки оружия вдвое лучше: на каждой из них по две стрелки.



Плитки двигателя

Плитки двигателя позволяют роботу… двигаться. Конечно, у вас всегда есть двигатель в кабине, но желательно иметь как можно больше двигателей — как минимум больше, чем у оппонентов.

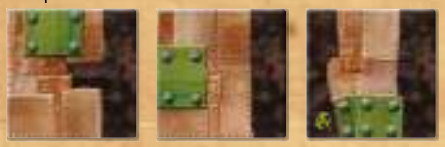
Особые плитки двигателей вдвое лучше: на них по два двигателя.



Плитки брони

Плитки брони защищают вашего робота. Вы получаете жетон защиты, который будет защищать плитку брони. Если бронированная часть плитки робота соединена с соседней плиткой металл к металлу, то жетон защиты будет защищать и соседнюю плитку тоже (ну, кроме кабины).

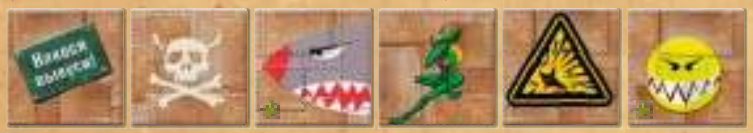
Особые плитки брони вдвое лучше: они дают сразу 2 жетона защиты.



Декоративные плитки

Декоративные плитки выглядят круто! Все гоблины верят, что роботы с такими плитками дерутся лучше. И, что важнее, у таких плиток с каждой стороны металл.

Особые декоративные плитки выглядят вдвое круче (не спрашивайте, почему, просто поверьте)!



3. Сражаемся!

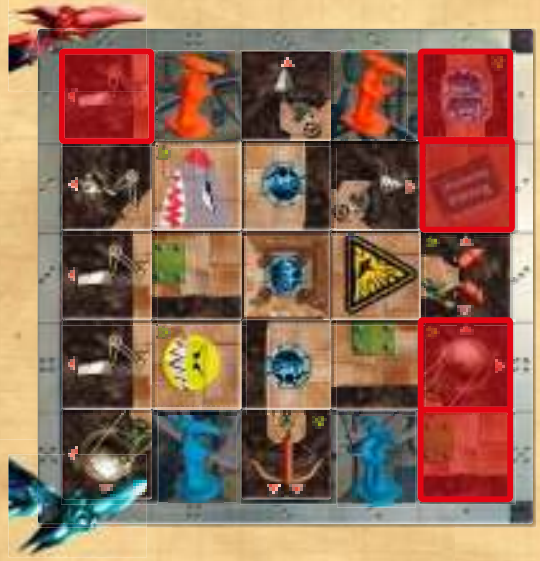
Гоблины просто обожают звуки боя! Все эти клацанья и визг шестерёнок, когда два робота накидываются друг на друга, а металл врезается в металл! Взрывы ракет! Где-то в глубине вражеского робота с неподдельной болью кричат: «Ты почему повернул влево? Ну-ка отдай мне руль!».

Подготовка к бою

Перед тем как начать разносить друг друга в щепки, обязательно оцените обстановку.

Проверка целостности робота

Просто необходимо, чтобы все плитки были соединены друг с другом. Лучший вариант соединения — когда вы можете пройти от кабины до любой плитки, не сходя с металла (я знаю, что вы отлично прыгаете, но суть не в этом). Каждая плитка или группа плиток, не соединённая с кабиной, отваливается ещё до начала боя. Можете сразу положить их на свою свалку (это просто место на столе, куда вы будете складывать все плитки, жетоны защиты и фигурки гоблинов, которые отвалятся от вашего робота во время боя).



Подготовка тактических карт

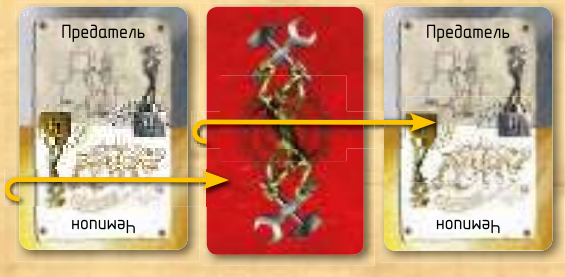
Отсчитайте верхние 12 карт из колоды тактических карт. Пока ещё не смотрите на них, просто отсчитайте. Оставшиеся 12 карт отложите на второй ход. Если вы будете играть третий ход, вам придётся перемешать их и заново отсчитать 12 карт.

Выбор тайных целей

У вас было предостаточно времени, чтобы рассмотреть 7 карт ваших тайных целей. Теперь взгляните на них в последний раз — и выберите те 4, которые вы оставите себе. Эффекты этих карт объяснены в разделе «Тайные цели» на странице 15.

Оставшиеся 3 карты сбросьте (можно сразу вернуть их в коробку: они уже не будут использованы в текущих ходах).

Положите выбранные вами карты тайных целей на стол перед собой рубашкой вверх. Если вы выбрали цель-пари (карту с двумя названиями), вам нужно решить, на что вы ставите. Когда вы кладёте такую карту рубашкой вверх, удостоверьтесь, что ваша ставка — это часть карты, направленная на оппонентов.



Чтобы выбрать план **«Предатель»**, положите карту на стол так, чтобы при переворачивании надпись **«Предатель»** оказалась сверху, то есть была направлена на оппонентов.

Вход в кабину

Вы и ваш напарник перемещаете по 2 фигурки своих гоблинов с пустых клеток поля цехов в кабину. Всё верно! Работникам, строившим робота, придётся ещё и управлять им! Начальник называет это гарантией качества.

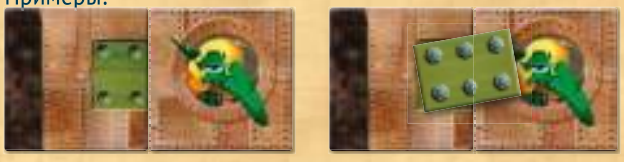
Жетоны защиты

На каждую плитку брони перед боем положите жетоны защиты. Обычная плитка брони получает 1 жетон, а особая — 2.

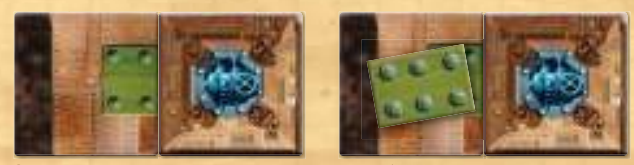
Если плитка брони касается соседней плитки металл к металлу, положите жетон защиты так, чтобы он прикасался к обеим. Во время боя такой жетон нейтрализует первое повреждение, нанесённое любой одной из этих плиток, но после этого будет убран с поля.

Класть жетоны на кабину нельзя.

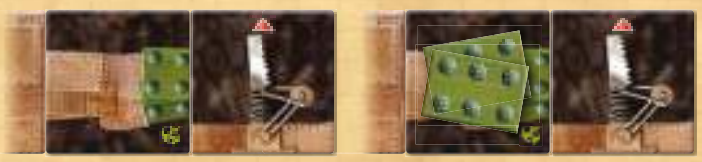
Примеры:



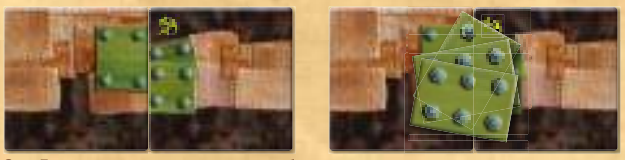
Этот жетон защиты охраняет обе плитки.



Этот жетон защиты охраняет только плитку брони, так как жетоны защиты нельзя класть на плитку кабины.



Эти 2 жетона защиты охраняют только плитку брони.



Эти 3 жетона защиты охраняют обе плитки.

Эти 2 жетона защиты нужно положить вот так.

Должности в бою

В каждой команде есть пилот и тактик. Вождение и стрельба — настолько весёлые занятия, что каждый гоблин захочет одновременно делать и то, и другое. Но, как показывает практика, ничего дельного из этого не выходит, так что будем делать это по очереди.

Игроки, которые в этом ходе первыми выполняли роль строителей, начнут в качестве пилотов своих команд. Другие игроки станут на это время тактиками. В конце каждого хода напарники меняются ролями!

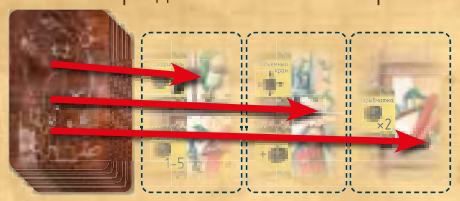
Порядок хода в бою

Наконец-то! Настал момент, когда можно покрошить друг друга на мелкие кусочки!

1. Взятие 3 тактических карт.
2. Выбор действий.
3. Выполнение действий.
4. Нанесение повреждений.
5. Проверка роботов.

1. Взятие 3 тактических карт

Возьмите 3 верхние карты из колоды тактических карт и положите их на столе так, чтобы их видели оба тактика. Эффекты этих карт подробно описаны в разделе «Тактические карты» на странице 14.



2. Выбор действий

Все четыре игрока планируют свои действия одновременно. Помните: ваши действия должны быть тайной для других! Никому не говорите, что собираетесь делать. Самое главное — не разговаривайте со своим напарником!

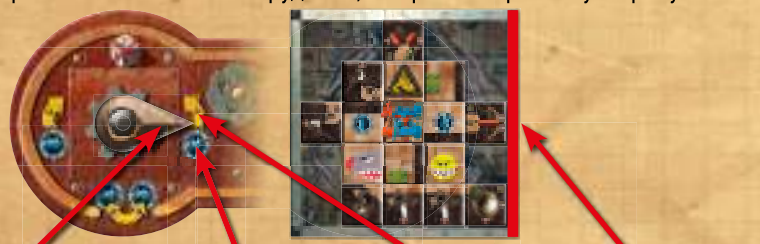
Установив действие на своём пульте управления, положите его на стол лицевой стороной вниз, чтобы все игроки знали, что вы готовы. Первый положивший пульт управления на стол должен самодовольно улыбаться!

Пилот

Если вы пилот, используйте пульт управления пилота.

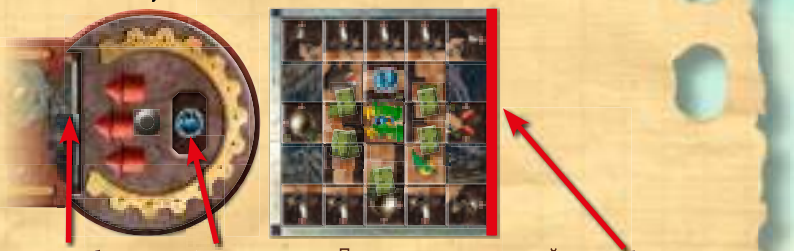
Пульт управления пилота

Поверните рулевое колесо. Поворот рулевого колеса заставит вашего робота развернуться в том направлении, в котором указывает стрелка. Это значит, что та сторона вашего робота, на которую указывает стрелка, будет ближе всего к противнику. Ваш робот будет атаковать противника только теми орудиями, которые смотрят в эту сторону.



Когда ваше рулевое колесо указывает в эту сторону... ...вы используете 1 двигатель. Ваш робот поворачивает в эту сторону... ... и эта сторона окажется впереди.

Поверните механизм наведения. Он указывает на ту сторону вражеского робота, которую вы хотите атаковать. Помните, ваши оппоненты тоже могут двигаться!



Когда вы выбираете эту сторону... ...вы используете 1 двигатель. После того как вражеский робот повернётся... ...вы будете атаковать эту сторону.

Но вам понадобятся двигатели. На пульте управления отмечено количество двигателей, необходимых для манёвра (для поворота на 90 градусов нужно задействовать 1 двигатель; чтобы развернуться, нужно 2 двигателя; чтобы прицелиться в одну из сторон, нужен 1 двигатель; чтобы прицелиться в заднюю сторону вражеского робота, их нужно 2; итого вам понадобится от 0 до 4 двигателей).

Вы не можете выбирать действия, которые требуют больше двигателей, чем установлено на вашем роботе. Если вы просчитаетесь (например, если у вас 3 двигателя, а вы пытаетесь использовать 4), то все ваши двигатели используются, но вы никуда не поворачиваетесь и атакуете переднюю сторону вражеского робота (а ещё у вас перегрев!).

Перегрев происходит каждый раз, когда робот не будет поворачивать. Обычно это происходит, если вы решили атаковать передней стороной вашего робота, но может произойти и в том случае, если вы попытались использовать больше двигателей, чем есть у робота.

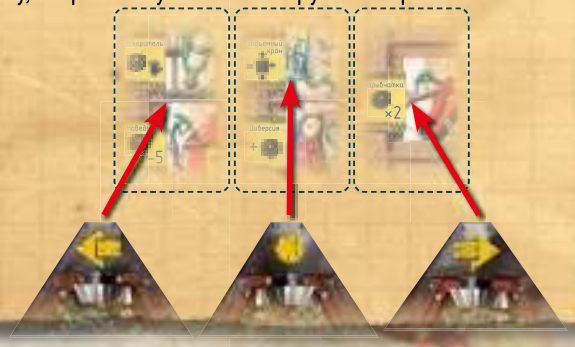
Если у вашего робота произошёл перегрев, вашему тактику придётся кидать на 1 кубик меньше. Эмблема на вашем рулевом колесе как раз напоминает об этом правиле.

Кабина вашего робота по умолчанию снабжена двигателем. Однако другие, неиспользованные двигатели пригодятся тактикам на случай ничьей, так что не забудьте оставить парочку двигателей напарнику (ну или нет, ведь иногда позарез нужно, чтобы ваш напарник проиграл).

Тактик

Если вы тактик, используйте тактический пульт управления. Тактический пульт управления позволяет вам выбрать одну из трёх тактических карт.

Держите пульт в руках таким образом, чтобы стальной угол с жёлтым символом был направлен на тактические карты. Чтобы взять левую тактическую карту, направьте пульт левой стрелкой к картам, а чтобы взять правую – правой стрелкой к картам. Чтобы взять центральную карту, направьте пульт жёлтым кругом к картам.



Довольно просто, не так ли? За вычетом того, что ваш оппонент делает то же самое. И если вы оба хотите взять одну и ту же карту, её получает тот, чей робот имеет больше неиспользованных двигателей. А ведь вы не знаете, сколько двигателей собирается использовать ваш пилот!

3. Выполнение действий

Теперь, когда все решили, что будут делать (не обсуждая это вслух!), начинается долгожданный бой! Чем всё это обернётся?

- Каждый игрок показывает свой пульт управления.
- Пилоты считают двигатели.
  Скажите, сколько двигателей вы использовали и сколько неиспользованных осталось. Если вы использовали больше двигателей, чем есть у вашего робота, вы просчитались! Теперь направьте ваше рулевое колесо и механизм наведения вперёд.
- Пилоты поворачивают робота.
  Ваше рулевое колесо указывает на одну из четырёх сторон вашего робота. Поверните его так, чтобы эта сторона оказалась впереди.
- Тактики спорят за карты:
  – Если тактики выбрали разные карты, всё проходит гладко: каждый из них получает свою карту.
  – Если тактики выбрали одну и ту же карту, её получает только одна команда — та, у которой осталось больше неиспользованных двигателей. Другая команда не получает в этом ходе тактическую карту.
  – Но если у обеих команд одинаковое количество неиспользованных двигателей, карту получают обе команды.

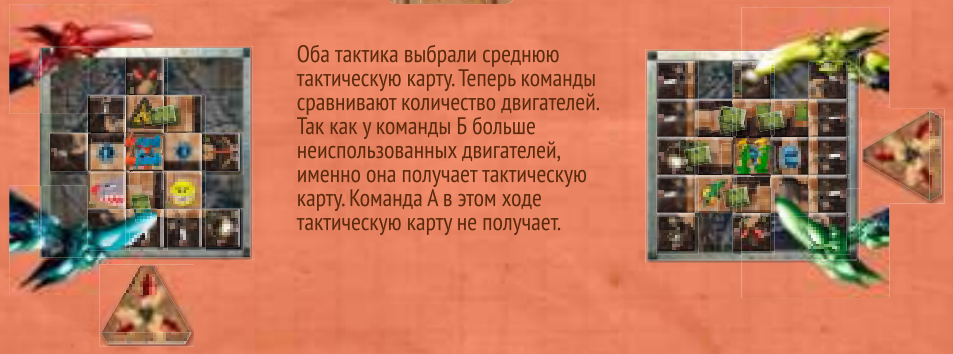
Важно! На некоторых тактических картах указаны сразу 2 способности. Если вы получили такую карту, то можете использовать как одну (любую) из способностей, так и сразу обе.

Пилот команды А показывает свой пульт управления. Он поворачивает робота против часовой стрелки – так, чтобы правая сторона робота оказалась впереди. Механизм наведения показывает, что робот А будет атаковать заднюю часть робота Б.

Робот А использует 3 двигателя, оставив 0 неиспользованных.

Пилот команды Б решил не поворачивать робота. Это значит, что робота ждёт перегрев, а команду — на 1 бросок кубика меньше. Его механизм наведения указывает на сторону, которую робот Б будет атаковать.

Робот Б использует 1 двигатель, оставив 2 неиспользованных.



Оба тактика выбрали среднюю тактическую карту. Теперь команды сравнивают количество двигателей. Так как у команды Б больше неиспользованных двигателей, именно она получает тактическую карту. Команда А в этом ходе тактическую карту не получает.

4. Нанесение повреждений

Пришло время разнести вражеского робота в клочья!

- **Общие правила**

  Вы атакуете только тем оружием, которое направлено вперёд. Заметьте, особое оружие направлено в 2 стороны, и одна из этих сторон сейчас может быть передней.

  Тактик должен подсчитать количество стрелок, направленных вперёд, и взять столько же кубиков. Но есть ограничение: нельзя взять больше 5 кубиков.

- **Перегрев**

  Ах да, не забывайте о перегреве! Если ваш робот не двигался, у вас штраф: вы кидаете на 1 кубик меньше. Отдайте-ка его обратно!

  Итак, чтобы полностью разобраться, представим, что у вас 7 стрелок направлены вперёд. Вы получаете только 5 кубиков — это максимум. Затем, если ваш робот перегрелся, вам придется отдать еще 1 кубик, и у вас останется 4.

- **Перед броском кубика**

  Способности некоторых тактических карт должны быть использованы перед броском кубиков. «Диверсия», например, добавляет дополнительный кубик для броска. Это сработает, даже если у вас вообще нет оружия, направленного вперёд. «Скотч» и «Подъёмный кран» также используются перед броском кубиков. Узнайте подробности в разделе «Тактические карты» на странице 14.

  Если у обеих команд есть тактические карты, используемые до броска кубиков, тактик, у которого больше неиспользованных двигателей, может подождать и посмотреть, что сделает другой тактик, а уже после этого решать, как применять свою тактическую карту. При ничьей всех мастей бросьте парочку костей! Но если ни одного из тактиков не волнует, что сделает другой, им обоим нужно просто использовать свои карты и покончить с этим.

- **Броски кубиков**

  Оба тактика бросают свои кубики одновременно.

  Если ваша тактическая карта позволяет вам изменить результат броска, сейчас самое время применить эту способность. Если вы хотите подождать и посмотреть, что сделает другой тактик, перед тем, как корректировать свой собственный бросок, то вы, похоже, чересчур серьёзно относитесь к игре!

- **Повреждения**

  Выберите порядок, в котором ваши кубики будут наносить повреждения вражескому роботу. Выложите кубики в этом порядке. Тот кубик, который первым нанесёт повреждения, должен лежать ближе всего к оппоненту.

  Если при броске кубика выпала сторона без числа («пустышка»), это промах. Он не наносит повреждений. (Мы, гоблины, могли бы разрабатывать оружие, которое бьёт без промаха. Но ненадёжное оружие гораздо веселее!)

  Пилот вражеской команды берёт ваши кубики по порядку, один за другим. Каждый кубик соответствует ряду деталей, из которых состоит робот. Атака проходит по выбранной стороне и наносит повреждения первой плитке в ряду, номер которого отображен на кубике (если вы не можете вспомнить, какую сторону атакуете, посмотрите на механизм наведения атакующей стороны).

  Подсказка: как только вы получили тактическую карту, можете перевернуть свой тактический пульт управления и положить его на стол возле той стороны своего робота, которая находится под атакой.

  Если по плитке попали, уберите с неё 1 жетон защиты. Если на этой плитке больше одного жетона защиты, пилот выбирает, какой из жетонов убрать. Но в большинстве случаев на плитке вообще не будет жетонов защиты. Ха-ха! Если вы попали по плитке без жетонов защиты, она уничтожена!

- **Уничтоженные плитки**

  Уничтоженные плитки и жетоны защиты отправляются на свалку той команды, которой принадлежат. Но это ещё не самое интересное! Гораздо веселее то, что любые плитки, которые больше не соединены с кабиной, тоже считаются уничтоженными! Пилот обязан убрать на свалку все несоединённые с кабиной плитки прежде, чем начнёт разбираться со следующим кубиком.

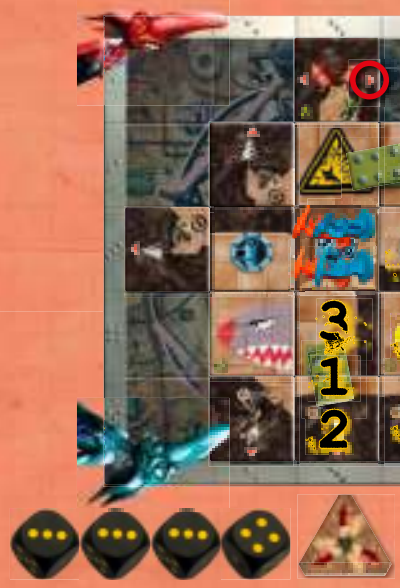
  Если ряд, являющийся целью атаки, пуст, тогда ничего не уничтожается.

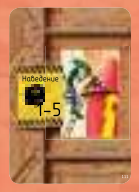
- **Кабина**

  Кабина — это особый случай. Она не может быть уничтожена, но, тем не менее, её всё равно стоит атаковать. Если по вашей кабине попали, уберите с неё одну фигурку гоблина. Обычно убирается фигурка пилота (считается, что он плохо водит и это всё его вина). Если обе фигурки пилота уже убраны, уберите одну из фигурок тактика. Убранные фигурки гоблинов также отправляются на свалку. Они не совсем «уничтожены», просто потеряли сознание. Очнутся к началу следующего хода.

  Если все фигурки ваших оппонентов выбиты из кабины, поздравляем: вы только что отключили вражеского робота! Это значит, что вы выиграли… если только они тоже не отключили вашего робота. Обе команды должны разобраться со всеми повреждениями, прежде чем переходить к проверке роботов. Дополнительные попадания по кабине не имеют эффекта.

Команда А





1 2 3 4

Тактик команды А насчитал 4 стрелки, направленные на вражеского робота. Он бросает 4 кубика, на которых выпадает . Ему нужно определить порядок атак, и он решает, что порядок вполне подходит. Первый кубик сносит половину вражеского робота, второй кубик попадает по кабине (уберите гоблина, принадлежащего пилоту!). Последний промажет, так как в этом ряду больше не осталось плиток. Заметьте: если бы тактик решил начать атаку с , результат был бы тем же.

Команда Б

1 2 3

Тактик команды Б насчитал 5 стрелок, но, так как пилот этой команды не поворачивал робота в этом ходе, робот перегрелся. Из-за этого тактик бросает лишь 4 кубика: .

У тактика команды Б есть способность «Наведение», позволяющая изменить одно выпавшее на кубике значение. Он меняет на , и его атака приходится на ряды . Первая атака уничтожит жетон защиты на оружии, вторая уничтожит само оружие вместе с ещё тремя плитками, соединенными с ним. Последняя уничтожит плитку брони. И, наконец, уничтожит двигатель и оружие, соединённое с ним. Заметьте, что в этот раз порядок атак оказался важен: если бы тактик решил начать атаку с , в итоге было бы уничтожено на 2 плитки меньше.

5. Проверка роботов

Самое время проверить, не отключился ли ваш робот. Робот отключается, если:

- В его кабине нет гоблинов.
- Закончились плитки оружия.

Если один из роботов отключился, бой закончен.

Бой никогда не длится больше 4 ходов. Если сейчас четвёртый ход, бой заканчивается, даже если ни один из роботов не был отключён. Поскольку вы отсчитали 12 тактических карт, то к началу четвёртого хода вы как раз разыграете последние 3 тактические карты.

Если бой завершён, переходите к подсчёту очков. Если нет, пилоты и тактики меняются ролями — и начинается следующий ход.

4. Подсчёт очков

Наконец-то мы узнаем, кто сильнее впечатлил начальника!

Кто победил в бою

Ваша команда победила, если робот оппонентов отключён, а ваш собственный — нет.

Если по истечении четырёх ходов ни один из роботов не был отключён, а также если оба робота были отключены в один и тот же ход, сделайте следующее: посчитайте все плитки, жетоны защиты и фигурки гоблинов, которые вы снесли с вражеского робота. Команда, уничтожившая больше частей, побеждает.

Если у вас всё ещё ничья, тогда никто не побеждает и не получает очков за победу. Переходите к вскрытию целей.

Если ваша команда победила, вы получаете по 2 очка за каждую фигурку вашего гоблина в кабине и 1 очко за каждую фигурку гоблина вашего напарника (итого вы можете получить за бой максимум 6 очков).

Вскрытие целей

Поверните ваши цели лицевой стороной вверх — так, чтобы каждый мог их видеть. Выясните, сколько очков вы набрали по каждой карте, и передвиньте вашего гоблина на поле очков на столько же клеток вперёд (подробно об этом – в разделе «Тайные цели» на странице 15).

Считайте очки по очереди, чтобы у каждого был шанс похвастаться перед остальными. Когда все закончат, сложите все вскрытые карты целей в коробку — в этой партии они вам больше не понадобятся.

Если вы набрали 50 очков, переместите фигурку вашего гоблина на клетку 0. Не волнуйтесь, у вас не 0 очков. На самом деле вас повысили! Переверните вашу карту повышения, чтобы сторона 50 была направлена вверх. Вот это да! Выглядит действительно круто!

Если вы оказались на самом последнем месте, не расстраивайтесь слишком сильно. Помните: в следующем ходу вы будете первым игроком!

Конец игры

Одна партия состоит из 2 ходов.

Если в конце игры у вас больше всего очков, вы становитесь новым начальником. Если у кого-то больше очков, чем у вас, то вы не побеждаете, увы.

Если у вас ничья, вы можете сыграть третий ход или оставить ничью. Если соревнование заканчивается ничьей, новым начальником становится племянник нынешнего начальника — вам ничего не достаётся!

Варианты игры

Полная версия

Играйте не 2, а 3 хода. Так у вас будет больше шансов сокрушить ваших оппонентов, и каждый сможет побывать в команде с тем из игроков, кто всегда всё портит.

Командный вариант

Это облегчённая версия с меньшим количеством подсиживания и большим — командной работы. В правила вносится 2 изменения:

1. Играйте не 2, а 3 хода. Таким образом у каждого будет шанс стать вашим напарником.
2. Используйте только одну из четырёх колод карт тайных целей — одну для всех игроков. В начале каждого хода, когда вы переворачиваете командную карту, переверните также 3 карты тайных целей. В конце хода каждый игрок будет набирать очки по этим трём картам.

   Если вы взяли пари, сбросьте эту карту и возьмите следующую.

Игра вдвоём

Если игроков всего двое, можно устроить дуэль. Скрытых козней не будет, зато можно смело пакостить, не таясь от соперника.

Подготовка

Вам понадобятся только 2 цвета. Всё для других двух цветов оставьте в коробке.

Строительство

Стройте так же, как и раньше, за исключением того, что вам нужно разместить все 20 плиток на вашем роботе в одиночку.

Бой

В каждом ходе боя вы играете и за пилота, и за тактика, но в вашей кабине находятся только 2 гоблина.

Игра втроём

Двое на одного! Для каждой команды действуют свои правила.

Подготовка

Вам понадобятся 3 цвета. Все предметы четвёртого цвета оставьте в коробке.

Объединение в команды

Командные карты работают как раз так, как вы и предполагаете. Два игрока попадают в одну команду. Третий игрок действует без напарника.

Правила для команды

Во время строительства вы не сможете играть одновременно. Сначала первый из вас планирует и строит одновременно с игроком-одиночкой, затем второй планирует и строит вместе с игроком-одиночкой. Первым игроком становится отстающий игрок. При ничьей всех мастей бросьте парочку костей (мне определенно нравится этот стишок)!

Правила для одиночки

Они очень похожи на правила при игре вдвоём: вы планируете и строите, пока не разместите все 20 плиток. Во время боя вы играете и за пилота, и за тактика одновременно. У вас есть только 2 фигурки гоблинов в кабине.

2 фигурки в кабине — это минус, но он с лихвой окупается строительством и сражением без всяких козней со стороны напарника. Настолько хорошо окупается, что нужно уравнять шансы команд!

Уравнивание шансов происходит так: вы берёте не 7, а только 6 карт тайных целей, из которых по-прежнему выбираете 4.

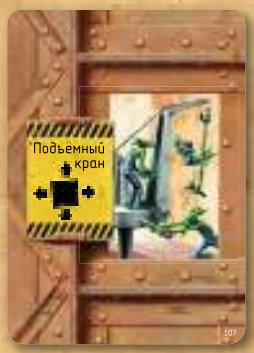
Если вы решите играть в 3 хода, то каждый из вас сможет сыграть в одиночку. В таком случае уравнивать шансы не обязательно.

Тактические карты

Каждая тактическая карта даёт одну или две способности, которые описаны ниже. Некоторые способности нужно использовать после броска кубиков, другие должны быть использованы до броска. Если на вашей карте указаны сразу две способности, которые могут быть использованы одновременно, вы можете использовать их в любом порядке.

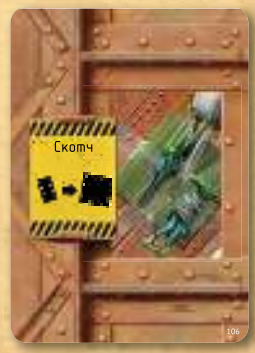
Взрывчатка: ваше первое попадание считается за два. Считайте, что было два кубика, стреляющих по одному ряду. Вы не можете использовать эту карту, если бросаете 5 кубиков.

Диверсия: применительно к этой атаке, у вас есть 1 дополнительная, направленная вперёд стрелка. Даже если у вас 0 направленных вперёд стрелок оружия, эта карта может дать вам 1 кубик. Если же у вас 5 или более направленных вперёд стрелок, эта карта бесполезна.



Подъёмный кран: вы можете переместить одну плитку. Вы не можете перемещать плитку так, чтобы после перемещения она отвалилась от робота. Вы не можете перемещать плитку, если на ней лежит любой жетон защиты. Вы не можете перемещать кабину и не можете перемещать плитку так, чтобы она накрыла кабину. Тем не менее, вы можете переместить плитку на одно из 4 полей, запрещённых картой-чертежом. Вы можете использовать эту способность, чтобы изменить направление плитки, даже если вы не перемещаете её. Эта карта должна быть использована до того, как вы бросаете кубики.

Наведение: вы можете изменить одно число на брошенных кубиках. Просто возьмите кубик и установите то число, которое вам хочется. Вы не можете использовать эту карту, чтобы изменить «пустышку», но вы можете использовать её, чтобы избавиться от выстрела по пустому ряду.



Скотч: вы можете добавить 1 жетон защиты к любой плитке, не являющейся плиткой брони или кабиной. Такой жетон будет защищать только одну плитку. Эта карта должна быть использована до того, как вы бросаете кубики.

Ускоритель: вы можете перебросить один или все ваши кубики. Вы даже можете перебросить свой промах. Вы должны оставить результат повторного броска.

Чрезвычайная ситуация: перебросьте все кубики, на которых выпала «пустышка». Если на снова брошенных кубиках вновь выпадает «пустышка», перебросьте эти пустышки ещё раз. Продолжайте бросать кубики, пока не выпадет число. Если на кубике выпадает пустой ряд (в котором уже нет плиток), кубик не перебрасывается.

Тайные цели

Оборонительные цели

Эти цели дают вам очки за плитки, оставшиеся на вашем роботе после окончания боя.

Маскировщик: вы получаете 2 очка за каждую соседнюю с вашей кабиной плитку (как показано на карте).

Металлист: вы получаете 2 очка за каждую особую плитку на вашем роботе (это плитки, на которых есть символ).

Механик: вы получаете 2 очка за каждую плитку двигателя на вашем роботе (ваша кабина не считается плиткой двигателя).

Мешки с песком: вы получаете 1 очко за каждую плитку вокруг вашей кабины (как показано на карте).

Приманка: вы получаете 2 очка за каждый жетон защиты на вашем роботе.

Размягчение костей: вы получаете 2 очка за каждую плитку брони на вашем роботе.

Старьёвщик: вы получаете 2 очка за каждые 3 обычные плитки на вашем роботе (это плитки, на которых нет символа).

Страж: вы получаете 1 очко за каждые 2 плитки на вашем роботе (в счёт идут любые виды плиток).

Художник: вы получаете 2 очка за каждую декоративную плитку на вашем роботе.

Наступательные цели

Эти планы дают вам очки за плитки на свалке ваших оппонентов.

Бурильщик: вы получаете очки за каждую пустую клетку вокруг вражеской кабины (как показано на карте).

Двинутый на пушках: вы получаете 3 очка за каждые 2 уничтоженных жетона защиты.

Диверсант: вы получаете 2 очка за каждую уничтоженную плитку двигателя.

Камикадзе: вы получаете 2 очка за каждую уничтоженную плитку брони.

Кладовщик: вы получаете 4 очка за каждую уничтоженную тройку плиток, состоящую из плитки оружия, плитки двигателя и декоративной плитки.

Ниндзя: вы получаете 3 очка за каждую уничтоженную фигурку гоблина.

Пироманьяк: вы получаете 2 очка за каждые 3 уничтоженные плитки оружия.

Псих: вы получаете 1 очко за каждые 3 уничтоженные плитки (любые плитки считаются).

Ракетчик: вы получаете 2 очка за каждые 3 уничтоженные обычные плитки (это плитки, на которых нет символа).

Снайпер: вы получаете 3 очка за каждые 2 уничтоженные особые плитки (это плитки, на которых есть символ).

Хвастун: вы получаете 2 очка за каждую уничтоженную декоративную плитку.

Коллекционер: вы получаете 3 очка за каждые 3 уничтоженные декоративные плитки; 3 очка за каждые 3 уничтоженные плитки двигателя; 3 очка за каждые 3 уничтоженные плитки брони.

Букмекер: вы получаете 4 очка в случае, если бой шёл четыре хода.
Игрок: вы получаете 4 очка, если робот любой из команд в конце боя остался без плиток оружия.

Цели-пари

У этих планов два варианта использования. Вы должны выбрать одну из сторон-ставок перед началом боя.

Предатель: вы получаете 4 очка, если ваша команда проиграла.
Чемпион: вы получаете 4 очка, если ваша команда победила.

Примечание. При подсчёте будьте внимательны! Если на карте указано «за каждые 2» (или 3), то очки даются за полный комплект из 2 (или 3) указанных вещей. Например, «Снайпер» даёт вам 0 очков за уничтожение 0 или 1 особой плитки, 3 очка за 2 или 3, 6 очков за 4 или 5. Точно так же и «Кладовщик» даёт вам очки только за полный набор, состоящий из 1 плитки оружия, 1 плитки двигателя и 1 декоративной плитки.

Содержание

Состав 2
Подготовка и описание хода 3
Вступление 4
Ход 4
1. Делимся по командам! 4
2. Строим! 4
3. Сражаемся! 5
4. Подсчёт очков 6
Конец игры 12
Варианты игры 12
Тактические карты 13
Тайные цели 14
. 15

Czech Games Edition

mglan.ru

mosigra.ru

Автор Filip Neduk.

Иллюстратор David Cochard.

Графический дизайнер Filip Murmak.

Ведущие тестировщики: Petr Murmak, Vit Vodička

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Н. Комиссарова, М. Минина, А. Маслов, А. Берсенева, А. Стекольщикова, А. Смирнов, Л. Савельева, Т. Цветкова, М. Половцев, А. Летунов, Д. Шароваров, П. Кичигина.

© 2012 Czech Games Edition s.r.o.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.