



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



РоботроК

2–4 игрока

От 7 лет

Партия 15 минут

Автор — Cesare Mainardi, иллюстрации — Maryline Weyl.

Слава роботам!

Добро пожаловать в мир Роботрока! Здесь безумные учёные соревнуются друг с другом в попытке собрать самых мощных роботов из техногенного хлама, действуя в рамках жесткого экологического законодательства.

В игре вы станете одним из таких учёных и попытаете собрать лучшего робота из того, что найдётся под рукой.

Состав:

- По 9 карт голов, тел и ног роботов. Итого 27 карт запчастей;
- 9 жёлтых карт оружия;
- 9 зелёных карт бонусов;
- 4 карты персонажей;
- Мешочек с 50 маркерами внутри;
- Правила, которые вы сейчас читаете.

Каждая карта запчастей — «Голова», «Тело», «Ноги» и «Оружие» — имеет своё значение мощности. Эти значения распределяются следующим образом: по одной части со значениями мощности 1, 2, 4, 6, 10 и по две части со значениями мощности 3 и 5. Вот их распределение более наглядно:

Степень мощности	1	2	3	3	4	5	5	6	10
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

На некоторых картах есть символ ♀. Он означает, что эта запчасть предназначена для сборки робота женского пола.

Карты бонусов (с 1-й по 9-ю) не имеют значения мощности. Зато они дают определённые преимущества, которые будут рассмотрены ниже.



На картинке слева — пример того, как можно собрать робота.



Такая комбинация запчастей принесёт игроку 47 очков: $6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10 = 47$.



Цель игры

Собрать из того барахла, что есть на свалке (части голов, тел, ног и оружия), самого мощного робота.

Подсчёт очков

Игроки могут определять победителя после каждой игры или же после серии игр. Количество игр в серии определяется самими игроками. В этом случае побеждает игрок, набравший за всю серию игр наибольшее количество победных очков.

Подготовка к игре

Перемешайте все карты и разложите их лицевой стороной вверх на сетке 9x5 (см. ниже фон первого этапа).

Это свалка, место, где можно найти самый необычный техногенный хлам. Затем каждый игрок берёт карту персонажа.

Ход игры

Первый этап. Сбор запчастей на свалке.

- Самый чокнутый игрок начинает игру. **Он выбирает одну карту со свалки запчастей и, заменяя её своей картой персонажа, кладёт карту запчастей перед собой взакрытую — в свой склад.** Затем точно так же ходит игрок, сидящий справа (после первого кона направление хода меняется на противоположное).
- Каждый игрок передвигает свою карту персонажа по свалке на соседнюю клетку, где есть карта запчасти.** Её игрок забирает себе на склад. Забрать со свалки можно только ту карту, которая примыкает к карте персонажа **по вертикали, горизонтали или диагонали.**
- Если в соседней клетке нет карты, то ход туда возможен и считается «пустым», то есть игрок не получает за него карты.
Для удобства игры (и для того чтобы огородить пространство свалки) каждая пустая клетка помечается маркером.
- Таким образом, **игрок комплектует свой склад, набирая карты и размещая их перед собой лицевой стороной вниз.** Игроку разрешается смотреть в эти карты в любое время.
- Первый этап заканчивается, когда на свалке не останется карт запчастей.**

Вариант игры для детей

Чтобы упростить игру, вы можете пропустить второй этап и перейти от первого сразу к третьему.

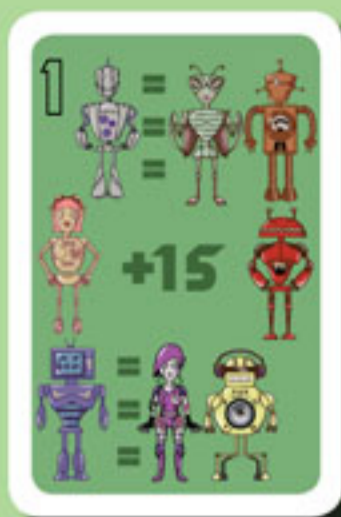
Второй этап. Кража запчастей по пути в лабораторию.

- Каждый игрок подсчитывает, сколько у него в запасе карт оружия,** и озвучивает это число противникам, именно столько карт он может украсть.
- Игроки выкладывают перед собой 4 карты лицевой стороной вниз.** Эти карты находятся в полной безопасности и защищены от любых действий соперников.
- Остальные карты игроки кладут перед собой лицевой стороной вверх. В свой ход **игрок забирает со стола столько карт, сколько у него есть карт оружия.** При этом забирать можно как свои карты, так и открытые карты противников. Начинает игрок, у которого есть карта головы (мощностью 1), затем — игрок, сидящий слева от него, и так далее. Ход переходит к следующему игроку только после того, как активный игрок украдет столько карт, сколько у него карт оружия. Полученные таким образом карты остаются у игрока на складе, их нельзя забрать во время хода другого игрока.
- В конце этапа игроки заново собирают свой склад. Склад формируется из 4 карт, лежащих рубашкой вниз, оставшихся открытых карт игрока и из отобранных у соперников карт.

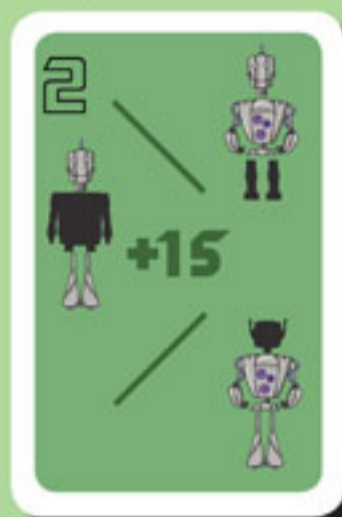
Третий этап. Создание робота и подсчёт очков.

- Каждый игрок собирает одного робота,** используя карты склада. Робот должен состоять как минимум из одной карты головы, одной карты тела и одной карты ног. Кроме того, игроки могут добавить к роботу любое количество карт бонусов и карту оружия.
Примечание. Только карта бонусов номиналом 5 единиц позволяет установить на робота более одного вида оружия.
- Теперь игроку нужно сложить показатели мощности каждой части (голова, туловища, ног и оружия) и прибавить к этому числу все эффекты бонусных карт.** Например, на предыдущей странице получилось $6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10$. Итого 47. Если робот собран не полностью (к примеру, не хватает какой-либо запчасти), то игрок не сможет набирать очки и пользоваться бонусами.
- Создаём помощников главному роботу.** Если после сборки основного робота у игроков остались ещё запчасти, они могут собрать вспомогательных роботов, которые тоже должны состоять как минимум из карт головы, тела и ног). Каждый такой робот, независимо от суммарной мощности компонентов, приносит своему хозяину дополнительно 10 очков.
- Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.**

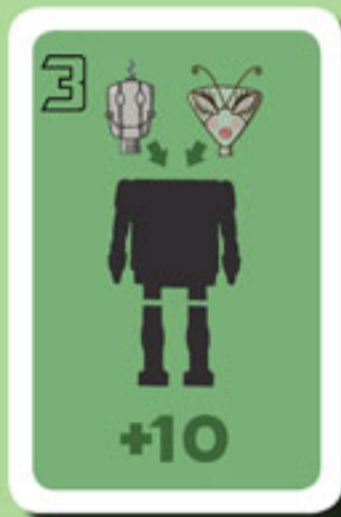
Карты бонусов



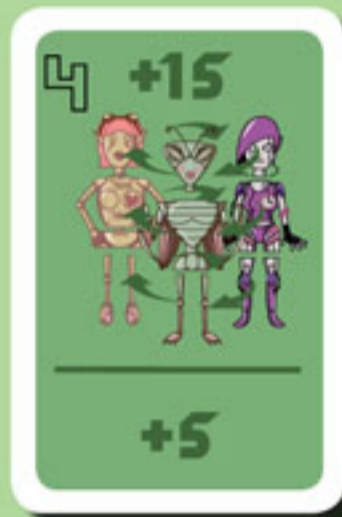
+ 15, если все компоненты робота имеют одинаковую мощность, но при этом не равны 10.



+ 15, если робот состоит из двух таких частей.



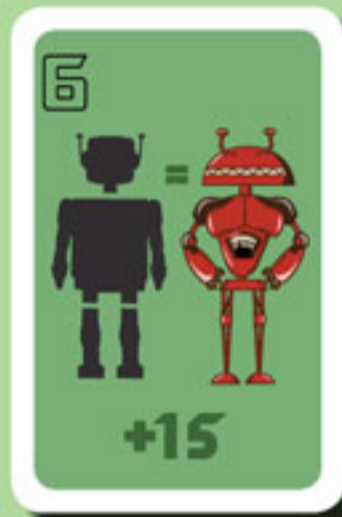
+ 10, если у робота одна из таких голов.



+ 5, или, если ваш робот состоит только из «женских» частей, + 15.



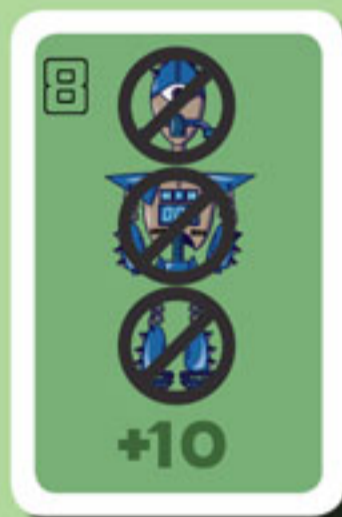
Вы можете установить на робота до трёх видов оружия.



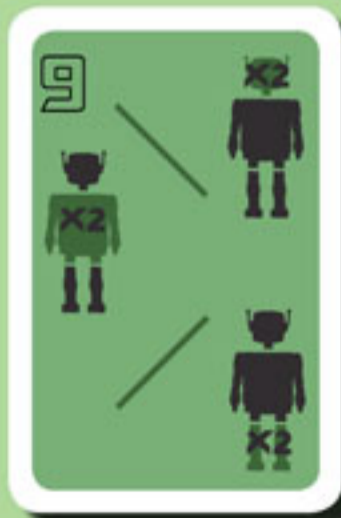
+ 15, если ваш робот состоит из этих трёх компонентов.



Значение мощности головы удваивается.



+ 10, если при сборке робота не использовалась ни одна такая часть.



Значение мощности одного выбранного вами компонента удваивается.

Благодарности: Vincent Bonnard, Espace Ludique Marcel Aymé, Marian Lacombe, Julie Lejarre, Lia-Sabine Laverriere, Martial Frequelin, Stéphane Gallani, Andreas Propst и La Sphère.
Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова, Г. Иванникова.
 © A Cesare Mainardi game, artwork by Maryline Weyl, 2011. Mainardi, авеню Шарля де Голля, 40, Ле Плесси Робинсон, Франция.
 © ООО «Магеллан», 2012 — русское издание. 125040 Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7. Телефон +7-926-522-19-31.
 Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



www.mglan.ru



МОСИГРА

www.mosigra.ru