

60 жетонов конструкций

33 жетона орудий



9 жетонов брони



9 жетонов двигателей



9 жетонов украшений

84 карты скрытых целей

4 набора, в каждом 21 карта

Цель
разрушитьЦель
защититьЦель
угадать**2 пульта Водителя**

4 фиксатора

2 рулевые
стрелки

2 прицела



2 базы пульта



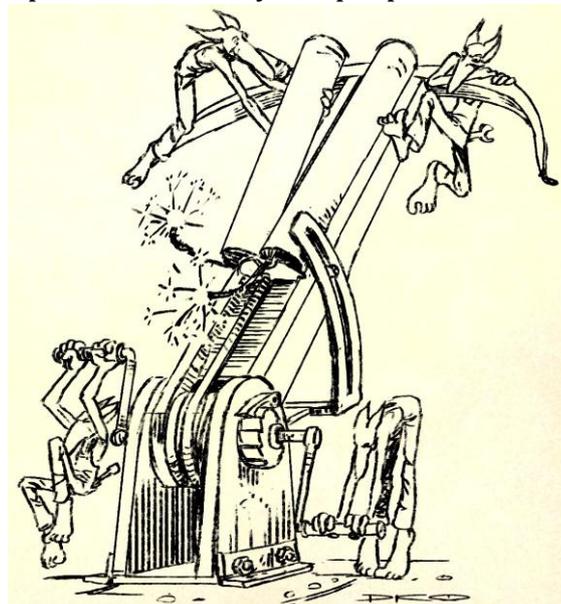
Процесс сборки пультов



Собранный пульт Водителя

Подготовка к игре и краткое описание раунда

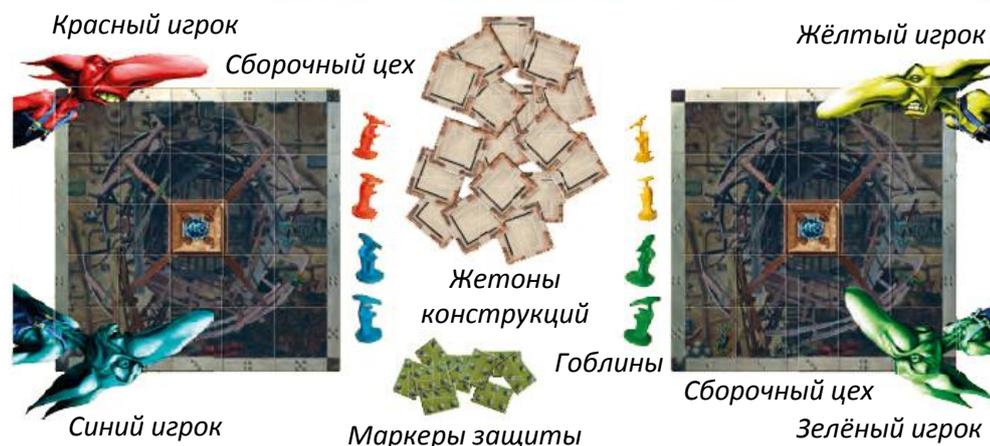
Привет, меня зовут Норберт, сейчас я устрою экскурсию по вашему новому месту работы – по фабрике Корпорации гоблинов.



Для начала откройте коробку (неожиданно, да?) и подготовьте игру по картинке на следующей странице.

Пусть каждый игрок выберет цвет и возьмёт по две фигурки гоблинов своего цвета. Третьи фигурки гоблинов ставятся на нулевое деление счётчика очков. Возьмите по карте повышения своего цвета и положите их перед собой стороной с нулём вверх (надо же с чего-то начинать, верно?). Возьмите по колоде карт скрытых целей своего цвета и перемешайте их.

Кому-то из вас придётся перемешать и всё остальное: карты команд, чертежей, тактики и жетоны конструкций. В общем, если что-то лежит в закрытую, перемешайте это. И не подглядывайте.

Подготовка

1. Победившая команда получает очки за победу.
2. Каждый, кто выполнил свои скрытые цели, получает очки.

Описание одного раунда

Команды! Всё начинается со знакомства с напарником и мысли, как впечатлить Босса.

1. Откройте 1 карту команд.
2. Откройте 1 карту чертежа.
3. Возьмите 7 карт скрытых целей.

Сборка! Команды собирают гигантских-механических-роботов-судьбы, посылно «помогая» друг другу.

1. Выберите жетоны:
 - 1) возьмите 5;
 - 2) оставьте 3;
 - 3) отдайте 2 другой команде.
2. Выложите 5 жетонов.
3. Продолжайте, пока робот не будет закончен. В то время как вы выбираете жетоны, ваш напарник выкладывает их.

Бой! О да!

1. Приготовьтесь к бою.
2. Бейтесь (максимум 4 раунда боя):
 - 1) откройте 3 карты тактики;
 - 2) выберите действия Водителя и Тактика;
 - 3) выполните действия;
 - 4) нанесите урон;
 - 5) проверьте состояние роботов и поменяйтесь обязанностями.

Очки! Само собой, мы подсчитываем очки, мы ведь не какие-нибудь неграмотные варвары!

Вкратце об игре

Все вы гоблины, вкалывающие на фабрике по изготовлению гигантских-механических-роботов-судьбы. Ваш Босс решил организовать соревнование, в ходе которого вы объединитесь с ещё одним работником, чтобы спроектировать, построить и протестировать робота, вступив в схватку с роботом другой команды. В каждом раунде к вам присоединяется новый напарник, и совместными усилиями вы стараетесь выиграть

раунд, но, вместе с тем, у вас имеются и свои скрытые цели, выполнение которых весьма поспособствует вашим успехам.

Возможно, эти скрытые цели не придутся по вкусу вашему напарнику, но что с того? Ставки высоки как никогда – победитель соревнования станет новым Боссом! А Босс говорит, что в слове «команда» нет буквы «я» «г».

Игровой раунд

Соревнование длится 2 раунда. В каждом раунде вы выполняете определённые действия. Строго по порядку. Но не переживайте, беспорядка тоже будет немало.

Команды!

Первым делом, познакомьтесь с напарником. Будьте дружелюбны и услужливы. Если напарник начнёт доверять вам, вам будет проще им манипулировать.

Карта команд



Всего в игре 3 карты команд, и перед началом игры вы их тщательно перемешиваете.

Откройте верхнюю карту, она определит, с кем вы будете сидеть в этом раунде (да-да, возможно вам придётся сесть на другой стул, а никто и не говорил, что работать на фабрике легко).

Гоблин, сидящий рядом с вами – напарник на текущий раунд. А те двое гоблинов напротив – ваши противники.

В начале следующего раунда вы откроете новую карту команд. Так что будьте предельно вежливы, разнося в пух и прах робота противников, потому что скоро один из них присоединится к вам в качестве нового напарника.

Карта чертежа



Откройте верхнюю карту чертежа, она определит, робота какой формы вам предстоит собрать. Заштрихованные квадраты – 4 области, в которые нельзя выкладывать жетоны конструкций (или просто «жетоны»). Отметьте их с напарником на сборочном цехе фигурками своих гоблинов (2 ваших гоблина и 2 гоблина напарника в 4 области цеха – арифметически всё сходится). Как видите, двое ваших гоблинов будут трудиться над роботом, а третий – подсчитывать победные очки. Хороший бухгалтер – залог хорошего бизнеса!

Скрытые цели

Хе-хе, вот мы и добрались до самого весёлого. Возьмите 7 верхних карт скрытых целей из колоды своего цвета. Посмотрите их, но не показывайте другим (не зря же они называются *скрытыми* целями). Не показывайте их даже напарнику... особенно напарнику!

Эти карты помогут заработать победные очки, действие каждой карты подробно описано в конце этих правил. Перед боем вам нужно будет выбрать 4 карты, но пока оставьте у себя все 7.

Есть три типа скрытых целей.

1. **Цель разрушить** – вы получаете очки за отвалившиеся от робота противников части.
2. **Цель защитить** – вы получаете очки за оставшиеся после боя части своего робота.

3. **Цель угадать** – вы получаете очки, если верно угадали исход боя.



Собирая робота, старайтесь, чтобы в нём оказалось как можно больше жетонов, которые вам надо защитить. И подкидывайте противникам больше жетонов, которые вам надо уничтожить!

Сборка!

Добро пожаловать в сборочный цех, то самое место, где вы и напарник будете создавать своего гигантского-механического-робота-судьбы!

Правда, делать это вам придётся молча, Босс терпеть не может, когда гоблины начинают спорить друг с другом. Поэтому вот как мы поступим: один из вас будет собирать гоблина, а другой – рассматривать жетоны и вынашивать коварные планы, потом поменяетесь обязанностями. Но не будем забегать вперёд.

Первый игрок

Счастливчик, открывший коробку, становится первым игроком первого раунда. Во втором раунде (и в третьем, если дела зайдут так далеко) первым игроком будет тот, у кого меньше всего очков. Если вдруг у вас ничья, бросьте кубик сгоряча (стишок не очень, но зато в тему).

Смена обязанностей

Первый игрок и противник, сидящий напротив него, берут жетоны и планируют. Закончив планировать, они начинают собирать робота, а их напарники – планировать. Когда Сборщики закончат сборку, а Планировщики – планирование, они вновь поменяются обязанностями.

Продолжайте меняться обязанностями, **не разговаривая друг с другом**. Сборщики добавляют к роботу 5 жетонов. Когда каждый из игроков выложит по 10 жетонов, сборочный цех будет полностью заполнен, и ваш робот будет закончен.

Давайте пройдем дальше по коридору и посмотрим на работу Планировщика и Сборщика.

Планировщик

Если вы Планировщик, возьмите 5 жетонов. Выберите из них 3. Отдайте 2 противнику, сидящему напротив (этот противник всегда будет Планировщиком, когда вы сами планируете, и всегда будет Сборщиком, когда вы собираете робота).

В свою очередь, вы получаете 2 жетона от Планировщика-противника, итого, у вас вновь оказывается 5 жетонов: 3, которые вы выбрали сами, и 2, без которых, по мнению противника, вы просто не можете обойтись. Порадуйте напарника, сказав, что готовы поменяться обязанностями. Если он всё ещё собирает робота, дождитесь, пока он освободится.

Сборщик

Если вы Сборщик, то должны выложить все 5 полученных жетонов.

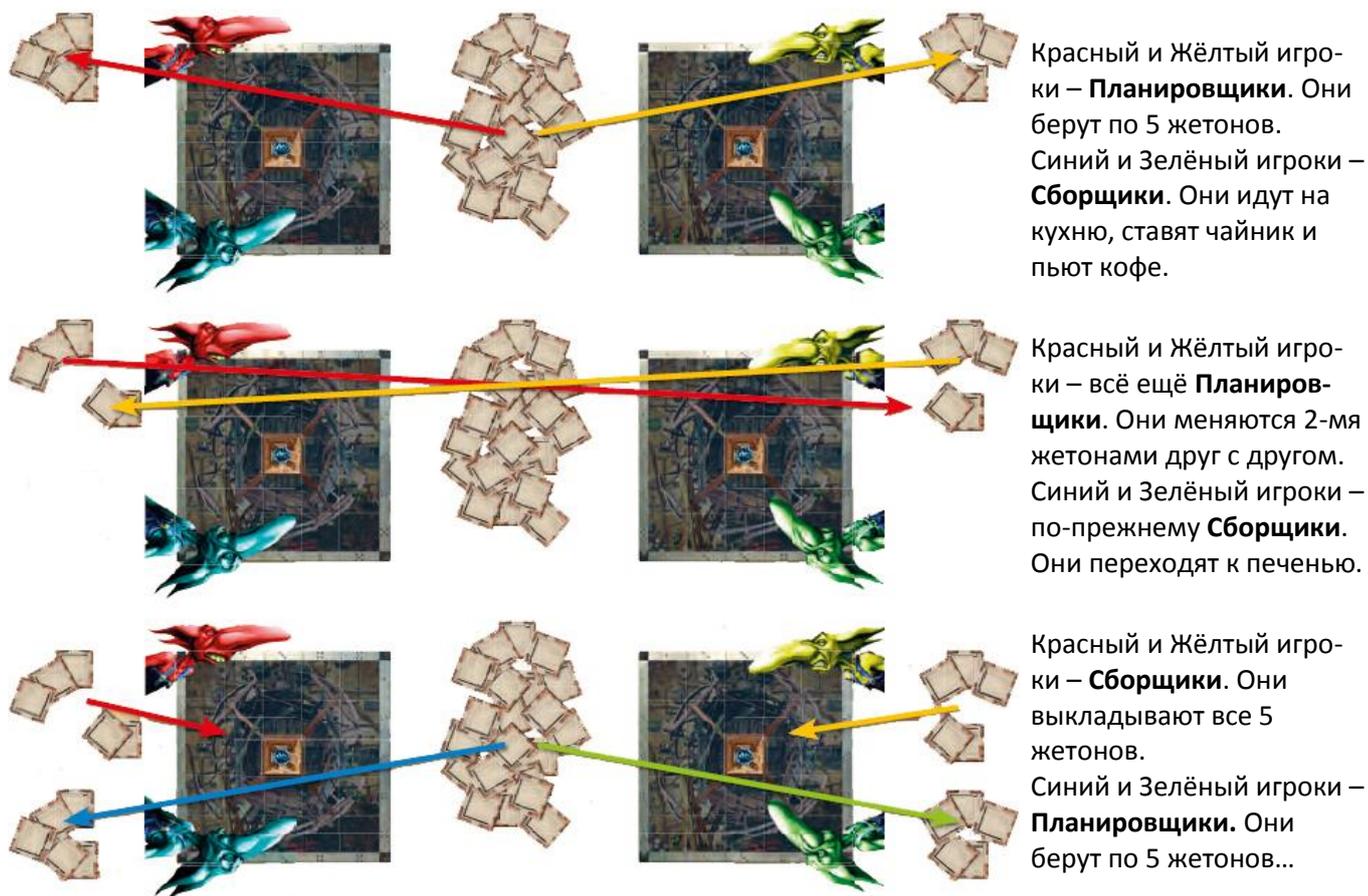
Жетоны кладутся в пустые области сборочного цеха. В 4 области, занятые фигурками гоблинов, жетоны не выкладываются (эти четыре области соответствуют заштрихованным областям текущей карты чертежа). Также вы не можете выложить жетон в центральную область цеха – это кабина вашего робота.

Новый жетон можно выложить в любую свободную область, даже если ваш жетон не будет примыкать ни к одному из уже выложенных жетонов. Размещая жетон, вы вправе повернуть его как угодно.

Необязательно выкладывать жетоны так, чтобы их «металлические» края переходили друг в друга, однако это довольно полезно, потому что когда робот будет полностью собран, все его части, не соединённые «металлом» с кабиной, просто-напросто отвалятся.

Тип жетона (о типах жетонов ниже) ни в чём не ограничивает ваши возможности. Даже жетон орудия можно выложить куда угодно и как угодно.

Покончив со сборкой, скажите напарнику, что готовы заняться планированием. Если он уже освободился, вы меняетесь обязанностями. Когда каждый из вас побывает в роли Сборщика дважды, придёт время боя.



Типы жетонов конструкций

Всего в игре 4 типа жетонов. Жетоны бывают обычными и улучшенными. Улучшенные помечены вот таким символом:

Улучшенные жетоны вдвое лучше обычных (впрочем, на них обычно меньше «металла», так что, можно сказать, они в 1,5 раза лучше обычных).

Жетоны орудий



Орудия наносят урон врагу! Стрелочка в углу жетона показывает направление, в котором стреляет орудие. Каждая стрелочка – это один кубик, который кидается в ходе боя. Ваша задача – собрать робота так, чтобы в каждую сторону указывало как можно больше стрелочек.

Улучшенные жетоны орудий хороши вдвойне, потому что у них сразу две стрелочки.

Жетоны двигателей



Двигатели отвечают за работу подвижных частей робота. В кабине робота уже есть один двигатель, но ваша задача – собрать их как можно больше или, по крайней мере, больше, чем у противников.

Улучшенные жетоны двигателей вдвойне хороши, потому что у них сразу два двигателя.

Жетоны брони



Броня защищает робота. На жетонах брони нарисованы символы защиты и на них выкладываются специальные маркеры защиты. Если символ защиты соприкасается с «металлом» соседнего жетона, маркер защиты кладётся

сразу на два этих жетона.

Улучшенные жетоны брони хороши вдвойне, потому что у них два символа защиты.

Жетоны украшений



Украшения круто выглядят! А ещё все они «цельнометаллические».

Улучшенные жетоны украшений выглядят ещё круче (не спрашивайте почему, но так и есть)!

Бой!

Люблю звуки боя. Робот идёт на робота, двигатели рычат, метал врезается в метал, взрываются ракеты, а откуда-то из недр вражеской машины доносится страдальческий вопль: «Налево? Ты повернул налево?! А ну дай я поведу!»

Подготовка к бою

Но перед тем как начать крушить друг друга, надо сделать кое-что ещё.

❶ Проверьте, не отвалилось ли чего

Чтобы вылезти из кабины и спокойно добраться до любого места своего робота, все жетоны должны соединяться «металлическими» переходами (я в курсе, что вы отличный прыгун, но не в этом дело). Несоединённые с кабиной жетоны или группы жетонов отваливаются от робота перед началом боя. Перенесите их из сборочного цеха на свою личную свалку металлолома (свалка металлолома – это условное место на столе, куда

складываются маркеры защиты, фигурки гоблинов и жетоны конструкций, отвалившиеся от робота во время боя).

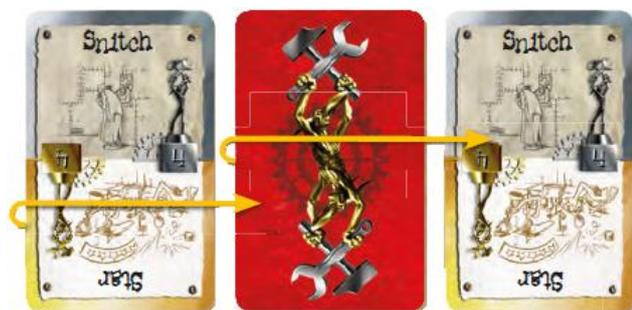
2 Отсчитайте карты тактики

Отсчитайте из колоды карт тактики 12 верхних карт. Пока что не смотрите их, просто отсчитайте. Оставшиеся 12 карт останутся для второго раунда (если вы будете играть и третий раунд, вам придётся перемешать все 24 карты и снова отсчитать из них 12).

3 Выберите скрытые цели

У вас было достаточно времени, чтобы наглядеться на 7 своих карт скрытых целей. Посмотрите их в последний раз и выберите 4 карты. Сбросьте оставшиеся 3. Можете отложить их в коробку – в этой партии они вам уже не понадобятся.

Положите отобранные карты в закрытую перед собой. Если вы выбрали цель «угадать» (карта с верхней и нижней сторонами), решите, какой стороной её положить. Сторона, которую вы выбираете – верхняя, будьте аккуратны, выкладывая карту в закрытую.



Выбрав сторону «Snitch» (*Продажная шкура*), положите карту на стол таким образом, чтобы, перевернув её, сторона «Snitch» по-прежнему была сверху.

4 Залезайте в кабину

Перенесите фигурки гоблинов (свои и напарника) из пустых областей сборочного цеха в кабину. Да-да, работники, собиравшие робота, сами же его и испытают. Босс называет это «программой гарантии качества».

5 Разместите маркеры защиты

Положите на каждый жетон брони 1 или 2 маркера защиты – в зависимости от того, сколько символов защиты изображено на жетоне (на обычном жетоне брони 1, на улучшенном – 2).

Если символ защиты граничит с «металлом» соседнего жетона (или с символом защиты, который тоже из «металла»), маркер защиты кладётся сразу на два этих жетона (см. примеры на следующей странице). Во время боя маркер «поглощает» первое попадание по одному из жетонов. Маркеры защиты не выкладываются на кабину.

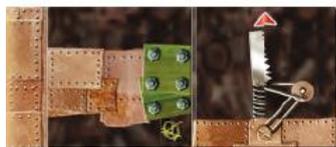


Примеры.

Маркер защиты кладётся на оба жетона.



Маркер защиты кладётся только на жетон брони (на кабину класть маркер защиты нельзя).



2 маркера защиты кладутся только на жетон брони.



На оба жетона кладутся 3 маркера защиты.



2 маркера защиты выкладываются вот так.

Боевые обязанности

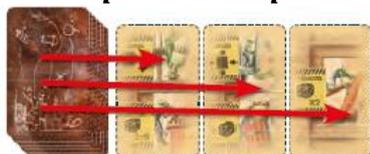
В каждой команде есть Водитель и Тактик. Управлять роботом и стрелять по врагу настолько весело, что каждый гоблин хотел бы заниматься этими вещами одновременно. Но из подобных затей редко когда выходит что-то путное, поэтому мы будем разделять обязанности. И меняться ими.

Игроки, начинавшие прошлую фазу раунда, назначаются первыми Водителями. Их напарники становятся Тактиками. В конце каждого раунда боя игроки меняются обязанностями.

Раунд боя

Наконец-то можно приступить к размочаливанию друг друга!

1. Откройте 3 карты тактики.
2. Выберите действия.
3. Выполните действия.
4. Нанесите урон!
5. Проверьте состояние роботов.

① Откройте 3 карты тактики

Откройте из отложенных карт тактики три карты и поместите их на видном для обоих Тактиков месте. Эффекты карт тактики подробно объясняются в конце этих правил.

② Выполните действия

Все 4 игрока одновременно выбирают действия. И делают они это тайно! Не говорите никому, как намерены поступить. Даже своему напарнику.

Выбрав действие на пульте, положите пульт перед собой в закрытую, чтобы показать, что вы готовы. Игрок, первым положивший пульт на стол, должен одарить присутствующих зловещей улыбкой.

Если вы **Водитель**, то работаете с пультом Водителя (ага, «спасибо, кэп!»).

Поверните **рулевую стрелку**, чтобы робот развернулся нужной стороной к роботу противника. Этой стороной вы будете атаковать.

Поверните **прицел**, чтобы выбрать, какую сторону робота противника вы будете атаковать (учтите, что робот другой команды тоже умеет разворачиваться).

Но для всего этого нужны **двигатели**, и на пульте указано, сколько именно.

Например, поворот робота на 90° требует использования 1-го двигателя, а разворот на все 180° – сразу 2-х двигателей. Для атаки задней части вражеского робота понадобятся 2 двигателя и т.д.

В общей сложности, вам придётся задействовать от 0 до 4 двигателей.

Вы не можете выбрать действие, требующее использования большего числа двигателей, чем есть у робота. Но если вы сделаете это (к примеру, если у вас 3 двигателя, а задействовать пытаетесь 4), то все ваши двигатели будут считаться использованными, робот не повернётся, а атаковать вы сможете лишь переднюю сторону робота противника (вдобавок ко всему этому, происходит перегрев).

Робот перегревается, если в текущем раунде боя его не поворачивали (например, вы решили атаковать врага той же стороной, что и в прошлом раунде) или если вы пытались использовать больше двигателей, чем имели. Перегрев приводит к тому, что ваш Тактик получает на один кубик меньше – на это указывает символ перечёркнутого кубика (☒).

Если вы **Тактик**, то работаете (ну-ка, угадаете!) с пультом Тактика.

Им вы выбираете одну из 3-х карт тактики. Если вам приглянулась средняя карта,

положите пульт на стол стороной со стальным диском вверх. Если вы хотели бы получить левую или правую карту, выложите пульт стороной с соответствующей стрелкой вверх.

Проще простого, да? Вот если б ещё только не было Тактика из другой команды... и если б он не мог выбрать ту же карту, что и вы... Ведь в такой ситуации карта достаётся тому, у чьего робота осталось больше неиспользованных двигателей.

Жаль, что вы не знаете заранее, сколько двигателей задействует ваш Водитель!

③ Выполните действия

Настало время узнать, какие действия выбрали игроки (не посоветовавшись с напарниками). Каждый игрок переворачивает свой пульт.



- **Водитель заводит двигатели.** Объявите, сколько двигателей будете использовать и сколько останутся неиспользованными (если вы пытаетесь задействовать больше двигателей, чем у вас есть, поверните рулевую стрелку и прицел вверх).
- **Водитель поворачивает робота.** Рулевой стрелкой отмечена одна из четырёх сторон робота. Разверните робота так, чтобы отмеченная сторона оказалась передней (ближайшей к роботу противников).
- **Тактики делят карты.** Если Тактики выбрали разные карты, всё в порядке, каждый из них получает по указанной на их пультах карте. Но если они выбрали одну и ту же карту, достаётся она той команде, у которой больше всего неиспользованных двигателей. Команда противников в этот раунд боя карту тактики не получает. **Однако** если у обеих команд одинаковое число незадействованных двигателей, обе команды могут воспользоваться картой.

Примечание. У некоторых карт тактики два свойства. Вы можете воспользоваться как одним из двух свойств, так и двумя сразу.

Эй, как насчёт разобрать примерчик?

Водитель команды А открывает пульт Водителя и поворачивает робота на 90° против часовой стрелки, чтобы его правая сторона стала передней. Прицел показывает, что атака будет проведена по задней стороне робота противников.

Для выполнения действий используется 3 из 3-х двигателей.

Водитель команды Б решает не поворачивать робота, а значит, тому грозит перегрев (и у Тактика будет на 1 кубик меньше). Прицел показывает сторону робота противника, которая будет атакована роботом команды Б. Для выполнения действий требуется 1 двигатель. 2 двигателя остаются неиспользованными.

Оба Тактика выбрали среднюю карту, и командам придётся сравнить число неиспользованных двигателей. У команды Б их больше, поэтому карта достаётся их Тактике, а команда А вообще не получает карту в этом раунде (ха-ха-ха!).

④ **Нанесите урон!**

Давайте же, разнесите друг друга в щепки!

Вы атакуете только теми орудиями, стрелочки которых направлены на робота противника. Обратите внимание, у некоторых улучшенных орудий могут быть 2 разнонаправленных стрелочки, одна из них может указывать в нужном вам направлении. У других улучшенных орудий обе стрелочки направлены в одну сторону.

Тактик подсчитывает, **сколько стрелочек** направлено в сторону вражеского робота и берёт соответствующее число кубиков. Но **не больше 5-ти**.

Да, и не забудьте про перегрев. Если робот не поворачивался, верните 1 кубик. Чтобы было совсем всё ясно, такой пример. На жетонах орудий у вас 7 стрелочек, направленных на

противников. Но получаете вы только 5 кубиков. И уже после этого, если робот перегрелся, вы возвращаете 1 кубик, оставив себе 4.

Эффекты некоторых **карт тактики** применяются до броска кубиков. Например, «Sabotage» (*Саботаж*) приносит вам дополнительный кубик, даже если у вас нет ни одного орудия, направленного в нужную сторону. «Dust Tate» (*Скотч*) и «Crane» (*Кран*) также применяются до броска кубиков. Загляните в конец правил, чтобы узнать, чем вам могут помочь карты тактики.

Если оба Тактика выбрали карты, которые можно применить до бросков кубиков, Тактик с наибольшим количеством неиспользованных двигателей может подождать и посмотреть, как поступит Тактик-противник, а уже потом сыграть свою карту. В случае ничьи бросьте кубик. А в случае, когда Тактикам всё равно, чем занимается противник, просто применяйте карты и скорее беритесь за кубики.

Тактики одновременно **кидают кубики**. Если выбранная вами карта позволяет изменить результат броска – вперёд, не стесняйтесь (а если вы хотите посмотреть перед этим, что будет делать Тактик-соперник, ну, возможно, вы воспринимаете игру чересчур серьёзно).

Выберите порядок, в котором кубики нанесут урон врагу – разместите их в один ряд, самый ближайший к противникам кубик «ударит» по их роботу первым.

«Пустая» грань кубика (грань без точек) считается промахом и не наносит повреждений (мы, гоблины, без проблем разработали бы орудия, которые не промахивались бы так часто, но ненадёжное оружие – это ведь гораздо смешнее!).

Водитель-противник забирает по одному вашему кубику и убирает уничтоженные жетоны своего робота. Число точек на кубике соответствует атакованному ряду робота (или колонке, но проще называть их «рядами»). Сама **атака** проходит по стороне, выбранной вами на пульте Водителя, и **уничтожает первый жетон** в указанном на кубике ряду.

Совет. После того, как Тактики получили карты, переверните пульт Тактика и отметьте им, какую сторону вашего робота собираются атаковать противники.

Если по жетону нанесён урон, уберите с него маркер защиты. Если их несколько, Водитель выбирает, какой именно маркер убрать. По правде говоря, обычно на жетоне вообще нет маркеров защиты (хе-хе), и в этом случае жетон считается уничтоженным.

Уничтоженные жетоны и маркеры защиты отправляются на свалку металлолома (у каждой команды она своя). Но это ещё только цветочки. Самое главное, что все **жетоны**, больше **не соединяющиеся с кабиной**, тоже уничтожены! Водитель должен перенести их на свалку металлолома, перед тем как заняться следующим кубиком.

Если атакуемый ряд пуст, уничтожать в нём нечего. Типа печалька.

Кабина – место особое. Её нельзя уничтожить, но бабахать по ней всё равно полезно. Когда **по кабине наносится урон**, убирайте из неё одного гоблина. Сначала убираются фигурки гоблинов Водителя (вроде как это его вина, что он плохо развернул робота). Если гоблины Водителя закончились, убирайте гоблинов Тактика. Выпавшие из кабины гоблины также отправляются на свалку металлолома (можно сказать, их тоже «уничтожили», но, на самом деле, они придут в себя к началу следующего игрового раунда).

Если кабина противника полностью опустела (гип-гип-ура!), вам удалось вывести из строя робота. Это означает, что вы победили... если только врагам не удалось вывести из строя вашего робота. Перед тем, как перейти к следующему шагу (проверка состояния роботов), обе команды должны нанести урон от всех кубиков.

Дополнительный урон по пустой кабине ни на что не влияет.



Тактик команды А насчитал 4 стрелочки, нацеленные на робота противника. Он кидает 4 кубика, и его результат: «4», «3», «0», «3». Тактик должен выбрать последовательность кубиков, в которой они нанесут урон врагу. Он решает, что это будет: «3»-«3»-«4». После первой же «3» у противников отваливается половина робота, вторая «3» бьёт прямо по кабине (один гоблин отправляется на свалку металлолома), «4» оказывается промахом, так как жетонов в соответствующем ряду больше не осталось. Обратите внимание, что итог был бы тем же, если бы Тактик начал стрелять с «4».



На робота команды А направлено 5 стрелочек орудий, однако Водитель не поворачивал робота, и тот перегрелся, в результате, Тактик бросает только 4 кубика. Результат броска: «2», «3», «4», «3». Тактик использует карту «Homing» (*Самонаведение*), позволяющую поменять результат одного кубика. Он заменяет «2» на «3» и выставляет кубики в ряд: «3»-«3»-«3»-«4». Первая «3» сбрасывает маркер защиты с жетона орудия, вторая «3» уничтожает это орудие и ещё 3 жетона, потерявших связь с кабиной. Последняя «3» уничтожает жетон брони, наконец, «4» уничтожает жетон двигателя и соединённый с ним жетон орудия. Обратите внимание, что в данном случае порядок кубиков был важен. Если бы Тактик начал атаку с «4», в итоге было бы уничтожено на 2 жетона меньше.

⑤ Проверьте состояние роботов

Проверьте, не вышли ли из строя чьи-нибудь роботы. Это происходит в одном из двух случаев:

- в кабине не осталось гоблинов;
- у робота не осталось орудий.

Бой заканчивается, если хотя бы один робот выходит из строя.

Максимальное число раундов боя – 4. Если текущий раунд четвёртый, бой закончится, даже если ни один из роботов не будет выведен из строя. Если вы отсчитали ровно 12 карт тактики, как я вас просил, в начале 4-го раунда вы откроете последние 3 карты (при условии, что вы хорошо считаете до 12-ти).

Если бой закончен, переходите к подсчёту очков. В противном случае Тактики и Водители меняются обязанностями, и начинается новый раунд боя.

Очки!

А теперь мы оценим, кто сильнее впечатлил Босса.

Определите победителя боя

Ваша команда победила, если ей удалось вывести из строя робота противников и сохранить своего. Если ни один робот не был выведен из строя за 4 раунда или оба робота вышли из строя в один и тот же раунд, сосчитайте все маркеры защиты, жетоны конструкций и фигурки гоблинов, оказавшиеся на свалке металлолома в ходе боя. Команда, нанёсшая наибольший урон, признаётся победившей. Если ничейная ситуация сохраняется, никто из игроков не побеждает в бою и, соответственно, не получает очки за победу (переходите сразу к открытию скрытых целей).

Игроки победившей команды получают победные очки за фигурки гоблинов, оставшихся в кабине: по 2 очка за каждого своего гоблина и по 1-му очку за каждого гоблина напарника (получается, максимум за победу вы можете получить 6 очков).

Откройте скрытые цели

Теперь переходим к самой забавной части... Вообще-то, самая забавная часть – крушить роботов. Но и это тоже довольно весело.



Откройте выбранные карты скрытых целей и положите их на видное место. Подсчитайте, сколько очков приносит вам каждая карта, и переместите фигурку гоблина на счётчике очков на соответствующее количество делений (за что дают очки карты скрытых целей, подробно

объясняется в конце этих правил).

Свои скрытые цели игроки открывают по очереди. Начислив очки, уберите карты в коробку, в текущей партии они уже не пригодятся.

Если вы пересекли рубеж в 50 очков, поместите фигурку гоблина на нулевое деление счётчика. Не переживайте, ваши очки не обнулились, на самом деле, вы получили повышение! Переверните карту повышения числом «50» вверх. О да, выглядите супер!

Если ваша фигурка самая последняя на счётчике, не отчаивайтесь, ведь вы будете первым игроком в следующем раунде.



Конец игры

Игра длится 2 раунда.

Если вам удалось набрать наибольшее количество очков, вы становитесь новым Боссом. В благодарность можете назначить меня заместителем директора по управлению персоналом.

Если у кого-то из игроков больше очков, чем у вас, тогда вы, к сожалению, не побеждаете в игре. Но, может быть, новый Босс назначит вас заместителем директора по управлению персоналом, а вы уж и про меня не забудете...

В случае ничьи можете либо сыграть третий раунд, либо оставить всё, как есть. В соревновании, завершившемся ничейной ситуацией, побеждает племянник Босса.

Варианты игры

Полная версия

Играйте 3 раунда. У вас будет больше шансов сокрушить противников, и каждый раунд в вашей команде будет новый (но всё такой же непутёвый) напарник.

Командная версия

Более лёгкая версия игры, в которой вероломство уступает место командной работе. В правила вводятся всего 2 изменения.

- Игра длится 3 раунда. А значит, каждый игрок получит возможность побыть вашим напарником и завязать узы дружбы, которые, несомненно, помогут ему преуспеть, когда вы станете новым Боссом.
- Никаких личных целей. Используйте только одну колоду скрытых целей. В начале каждого раунда, открыв карту команд, откройте и 3 карты скрытых целей. В конце раунда каждый игрок получит очки по трём этим картам. Если открывается карта с целью «угадать» (карта с двумя сторонами), сбросьте её и откройте другую карту.

Игра на двоих

Дуэльный вариант игры. Вероломства нет, но работы по-прежнему много.

Подготовка

Используйте только 2 цвета. Оставьте в коробке компоненты двух неиспользуемых цветов.

Сборка

Сборка робота проходит по обычным правилам с тем лишь исключением, что вам самостоятельно предстоит выложить все 20 жетонов конструкций.

Бой

Каждый раунд боя вы выполняете функции Тактика и Водителя. В кабине у вас только 2 гоблина.

Игра на троих

Двое на одного. Правила немного меняются.

Подготовка

Используйте только 3 цвета. Оставьте в коробке компоненты неиспользуемого цвета.

Команды

Карты команд работают, как им положено. 2 игрока – первая команда. Игрок с напарником неиспользуемого цвета – вторая команда (команда с соло-игроком).

Команда с двумя игроками

Во время сборки вы ходите по очереди: сначала один из вас планирует и собирает робота вместе с соло-игроком, затем другой планирует и собирает вместе с соло-игроком. Первый игрок – тот, у кого меньше очков. Если вдруг у вас ничья, бросьте кубик сгоряча (а ведь неплохой стишок, правда же?).

Команда с соло-игроком

Тут всё похоже на правила игры на двоих. Вы планируете и собираете робота, пока не выложите 20 жетонов. Во время боя играете сразу за Водителя и Тактика. В кабине у вас только 2 гоблина.

Конечно, всего 2 гоблина в кабине – это минус. Но отсутствие интригана-напарника – несравнимый плюс. Так что давайте-ка уравнием шансы.

И сделаем мы это так: вы получаете только 6 карт скрытых целей из колоды (то есть теперь выбор у вас меньше), но на руках оставляете по-прежнему 4. Если игра длится 3 раунда, каждый из вас побывает в роли соло-игрока, поэтому можете забыть про это условие уравнивания шансов.

Карты тактики

На каждой карте тактики указана одна или две способности, которые мы сейчас подробно рассмотрим. Эффекты некоторых способностей влияют на результат броска кубиков. Эффекты других действуют до броска. Если у карты несколько способностей, применяющихся в одно и то же время, можете сами выбрать, в каком порядке они будут действовать.



Nitro (Нитро)

Можете перебросить 1 или все свои кубики. Можете перебросить даже «промахи». Но только один раз.



Sabotage (Саботаж)

На время текущей атаки вам даётся дополнительное оружие, нацеленное на врага. Даже если у вас вообще нет стрелочек, направленных на робота противников, эта карта приносит 1 кубик. Если у вас и так 5 или больше стрелочек, карта не действует.



Emergency (Авария)

Перебросьте все «пустые» кубики (границы без точек). Если снова выпадают «пустые» кубики, перебросьте их ещё раз. Продолжайте перебрасывать, пока на всех кубиках не окажется какое-то значение. Кубики, указывающие на пустой ряд, не перебрасываются.



Dynamite (Динамит)

Первый урон наносится в удвоенном размере. Иными словами, считайте один кубик за два одинаковых кубика. Эта карта не действует, если вы бросали 5 кубиков.



Homing (Самонаведение)

Можете изменить результат одного из своих кубиков. Просто выберите кубик и положите его нужной вам гранью вверх. Эта карта не действует на «пустые» грани, но зато вы можете заменить грань, указывающую на пустой ряд.



Duct Tape (Скотч)

Можете добавить 1 маркер защиты к любому жетону кроме жетона брони (и кабины). Маркер кладётся на один жетон. Эту карту нужно использовать до броска кубиков.



Crane (Кран)

Можете переместить 1 жетон. Жетон нельзя переместить или повернуть, если после этого он «отвалится». Вы не можете перемещать жетон с маркером защиты. Вам запрещается перемещать кабину, и вы не можете переместить жетон, чтобы закрыть им кабину. Однако вы вправе переместить жетон в одну из областей, запрещённых картой чертежа. Можете использовать эту карту, чтобы повернуть жетон, не меняя его месторасположения. В любом случае, карта используется до броска кубиков.

Скрытые цели

Цель защитить

Вы получаете очки за части робота, которые чудом не отвалились от него в ходе боя.

Artist (Художник)

Получите 2 очка за каждый жетон украшения своего робота.

Camouflager (Маскировщик)

Получите по 2 очка за каждый соседний с кабиной жетон (как показано на карте).

Decoy (Мастер приманок)

Получите по 2 очка за каждый маркер защиты своего робота.

Greasemonkey (Механик)

Получите по 2 очка за каждый двигатель своего робота (кабина не в счёт).

Guardian (Страж)

Получите по 1 очку за каждые 2 жетона своего робота (тип жетонов не важен).

Jellybones (Гуттаперчевый мальчик)

Получите по 2 очка за каждый жетон брони своего робота.

Junkdealer (Бархольщик)

Получите по 2 очка за каждые 3 обычных жетона своего робота (на обычных жетонах нет символа .

Metalhead (Металлист)

Получите по 2 очка за каждый улучшенный жетон своего робота (улучшенные жетоны отмечены символом .

Sandbagger (Строитель баррикад)

Получите по 1 очку за каждый жетон вокруг кабины (как показано на карте).

Цель разрушить

Вы получаете очки за содержимое свалки металлолома противников.

Berserker (Берсерк)

Получите по 1 очку за каждые 3 уничтоженных жетона (тип жетонов не важен).

Driller (Бурильщик)

Получите очки за каждую пустую область вокруг вражеской кабины (как показано на карте).

Gun Nut (Терминатор)

Получите по 3 очка за каждые 2 уничтоженных маркера защиты.

Rocketeer (Ракетчик)

Получите по 2 очка за каждые 3 уничтоженных обычных жетона (на обычных жетонах нет символа .

Kamikaze (Камикадзе)

Получите по 2 очка за каждый уничтоженный жетон брони.

Ninja (Ниндзя)

Получите по 3 очка за каждого выбитого из кабины гоблина.

Stockpiler (Кладовщик)

Получите по 4 очка за каждый набор уничтоженных жетонов двигателей, орудий и украшений.

Sharpshooter (Меткий стрелок)

Получите по 3 очка за каждые 2 уничтоженных улучшенных жетона (улучшенные жетоны отмечены символом .

Saboteur (Вредитель)

Получите по 2 очка за каждый уничтоженный жетон двигателя.

Show Off (Хвастун)

Получите по 2 очка за каждый уничтоженный жетон украшения.

Pyromaniac (Пироманьяк)

Получите по 2 очка за каждые 3 уничтоженных жетона орудия.

Цель угадать

Перед началом боя вы выбираете одну из двух сторон карты.

Snitch (Продажная шкура)

Получите 4 очка, если ваша команда проиграла бой.

Star (Звезда)

Получите 4 очка, если ваша команда победила в бою.

Примечание. Если карта даёт очки за «каждые 2» или «каждые 3» жетона, то учитываются только полные наборы таких жетонов (то есть ровно 2 или ровно 3). Например, карта «Меткий стрелок» (*Sharpshooter*), принесёт вам 0 очков за уничтожение 0 или 1-го улучшенного жетона, 3 очка за уничтожение 2-х или 3-х улучшенных жетонов, 6 очков за 4 или 5 жетонов и т.д. Аналогично вы считаете полные наборы и для «Кладовщика» (*Stockpiler*), в каждом таком наборе должно быть по 1-му жетону двигателя, орудия и украшения.

