



КОМПОНЕНТЫ

⚡ 65 карт способностей:

- 24 части роботов (голубой фон)
- 24 карты апгрейдов (серый фон)
- 17 карт секретного оружия (бордовый фон)

⚡ 3 карты расходов на модификацию (синий фон)

- ⚡ 16 кубиков (по 4 для каждого игрока)
- ⚡ 4 планшета с роботами
- ⚡ 4 голубых маркера энергии

ОПИСАНИЕ

Большой турнир лунороботов вот-вот начнётся. Самые одарённые учёные со всей галактики собираются на Луне, чтобы поучаствовать в этом противостоянии. Вам нужно проявить всю свою изобретательность, поскольку роботов-бойцов для участия в турнире можно собирать только из металлолома. Разумно распоряжайтесь энергией и наносите удары соперникам, чтобы победить в этой беспощадной битве механизмов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Постройте, усовершенствуйте и вооружите вашего робота. В Турнире лунороботов побеждает только один робот, тот, у которого к концу битвы ещё останется энергия!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (правила для двух игроков на стр. 31)

🔧 Каждый игрок берёт планшет робота, 1 кубик того же цвета, что и персонаж на каждом планшете, и 1 маркер энергии, и кладёт их перед собой.

🔧 Положите карты расходов на модификацию друг под другом в центре стола (в нижнем ряду – 0, в среднем – 1 и в верхнем – 2).

🔧 При игре втроём уберите 12 карт с символом Ⓢ (в правом верхнем углу) и положите их обратно в коробку. В этой игре они не понадобятся.

🔧 Не глядя отсчитайте 5 карт секретного оружия и уберите обратно в коробку. Перемешайте карты способностей и положите 6 из них в три ряда по 2 карты около каждой карты расходов на модификацию, как показано на рисунке. Все карты способностей выкладывайте лицевой стороной вверх, кроме карт секретного оружия, — их нужно выкладывать лицевой стороной вниз. Эта зона в центре стола называется Рынок. Все остальные карты сложите стопкой лицевой стороной вниз около Рынка.

🔧 Положите кубики, которые пока в игре не используются, около Рынка.

Игрок, который последним что-то делал своими руками, ходит первым, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Игроки кладут маркеры энергии на планшет следующим образом:

- ⚡ первый игрок начинает с 15 единиц энергии,
- ⚡ второй игрок – с 16 единиц энергии,
- ⚡ третий игрок — с 17 единиц энергии,
- ⚡ четвёртый игрок — с 18 единиц энергии.



Пример подготовки к игре вчетвером

ХОД ИГРЫ

В свой ход активный игрок выполняет определённый набор действий в следующем порядке:

А) Приобрести способность (необязательно)

Б) Активировать робота (необязательно)

В) Пополнить рынок (обязательно)

А) Приобрести способность (необязательно)

В свой ход игрок может взять одну из карт на Рынке, отдав за неё столько единиц энергии, сколько указано на карте расходов на модификацию в том же ряду. Две карты в нижнем ряду ничего не стоят, карты в среднем ряду стоят 1 единицу энергии, а в верхнем – 2 единицы энергии.

Некоторые карты стоят на 1 единицу больше, если это указано в левом нижнем углу карты  (см. пример справа).

Пример: вы хотите получить карту, которая добавляет вам ещё один кубик. Эта карта находится во втором ряду на Рынке и стоит две единицы энергии (1 единица за ряд на рынке и 1 единица указана на карте).

В игре есть три категории **карт способностей**:

 **Карты частей робота** (голубой фон) игрок кладёт на соответствующие места на планшете.

Внимание: игрок не может присоединить к своему роботу часть, которая у него уже есть. То есть у робота может быть только по одной руке и по одной ноге с каждой стороны. Одна голова и одно туловище.



 **Карты апгрейдов** (серый фон) совершенствуют способности вашего робота. Эти карты игрок кладёт на предназначенные для этого места на краю планшета.

Карты, которые дают возможность добавить ещё один кубик, игрок кладёт справа от планшета, а остальные карты – над планшетом.

У игрока не может быть больше 6 карт апгрейдов.

У игрока не может быть одинаковых карт апгрейдов, исключение составляют карты, добавляющие кубик (таких карт может быть 3).

Приобретённую карту апгрейдов нельзя заменить на другую.



 **Карты секретного оружия** (бордовый фон) приобретаются на рынке лицевой стороной вниз. Игрок может узнать, какую карту он приобрёл, только после покупки, а другие игроки смогут увидеть, что это за карта, только когда игрок решит её применить. Карты секретного оружия можно использовать только один раз в любой момент игры, в том числе во время хода другого игрока.



Б) Активировать своего робота (необязательно)

Активный игрок бросает все свои кубики и затем кладёт их на карты частей робота, чтобы начать атаку и получить энергию, следуя правилам ниже:

⚡ чтобы активировать часть робота, необходимо использовать один или более кубиков,

⚡ любую часть робота можно активировать только один раз за ход,

⚡ каждый кубик можно использовать для активации только одной части робота за ход.

ВАЖНО:

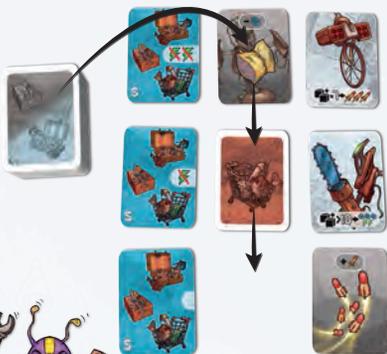
⚡ Игрок может получить не больше 2 единиц энергии за ход.

⚡ У робота не может быть больше 18 единиц энергии. Лишняя энергия не засчитывается.



Зелёный игрок кладёт один кубик, на котором выпало «2», на правую руку робота, чтобы её активировать. Он атакует другого робота, наносит ему повреждение и получает 1 единицу энергии.

В) ПОПОЛНИТЬ РЫНОК (обязательно)



Перед тем, как пополнить рынок, игроки сбрасывают карты секретного оружия в нижнем ряду и убирают их обратной стороной в коробку лицевой стороной вниз.

Если на Рынке меньше 6 карт, то оставшиеся карты из верхних рядов сдвигаются ниже, заполняя пустые места. Затем на верхние ряды Рынка игрок выкладывает новые карты из стопки. Если карт в стопке не осталось, игра продолжается, но рынок не пополняется.

ВНИМАНИЕ: карты секретного оружия должны всегда находиться на Рынке лицевой стороной вниз.

В новом раунде ход передаётся игроку слева от активного игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждая атака на игрока повреждает его робота, и тот игрок, которого атакуют, теряет энергию. Когда уровень энергии робота доходит до нуля, игрок выбывает из игры. Игра заканчивается, если энергия осталась только у одного из роботов. Он объявляется победителем Турнира лунороботов.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт два планшета роботов. Четыре планшета нужно положить так, как показано на рисунке справа. Роботы первого игрока начинают с 15 единиц энергии, а роботы его противника – с 16 единиц энергии. В остальном подготовка к игре такая же, как и при игре вчетвером.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по базовым правилам со следующими исключениями:

- 👉 В свой ход игрок проделывает действия с обоими роботами: сначала с тем, что слева, а затем – с тем, что справа.
- 👉 Карты приобретаются именно для того робота, за которого игрок играет в данный момент.
- 👉 Робот может атаковать ТОЛЬКО робота, который находится напротив.
- 👉 Когда у робота больше нет энергии, он считается побеждённым. Побеждённый робот больше в игре не участвует. Робот-победитель считается временно деактивированным до тех пор, пока не будет побеждён один из двух роботов в другой дуэли. Деактивированный и побеждённый роботы не могут приобретать карты или продолжать бой.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Когда у двух роботов заканчивается энергия, победителя определяют следующим образом:
- 👉 Если оба робота-победителя принадлежат одному игроку, победа присуждается ему!
 - 👉 В противном случае роботы-победители каждого игрока соревнуются друг с другом, пока у одного из оставшихся роботов не закончится энергия. Победителем объявляется игрок с роботом, у которого ещё осталась энергия.

© 2019 Blue Orange Editions, Moon-Bots и Blue Orange – торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции.
www.blueorangegames.eu

КАРТЫ ЧАСТЕЙ РОБОТА

 Игрок получает 1 единицу энергии за каждый такой символ. У игроков не может быть больше 18 единиц энергии, лишняя энергия не засчитывается. **ПОМНИТЕ!** В свой ход игрок не может добавить больше 2 единиц энергии к общему уровню энергии своего робота.

 Игрок теряет 1 единицу энергии за каждый такой символ.

 Каждый такой символ позволяет игроку напасть один раз и нанести повреждения роботу игрока справа или слева от себя, но не тому, который находится напротив (при игре вчетвером). Если игрок решает напасть несколько раз, он может распределить эти нападения между соперниками, как хочет.

 Способности активируются, только когда на кубике выпадают эти числа (в данном случае 2, 4 или 6).

 Способности активируются, только если на кубике выпало это число (в данном случае 3).

 Способности активируются, когда на двух кубиках выпало одинаковое число.

 Способности активируются, если сумма чисел, выпавших на кубиках, больше 10.

 Способности активируются, если сумма чисел, выпавших на кубиках, равна 7.

 Способности активируются, если сумма чисел на двух кубиках меньше 4.

АПГРЕЙДЫ

 Возьмите ещё один кубик. У одного игрока может быть не больше 3 таких карт.

 Вы можете перебросить два кубика по своему выбору. Это можно делать один раз за ход, и у игрока может быть только одна такая карта.

 Когда ваш робот нападает на соперника с кулаками, соперник получает на одно повреждение больше. У игрока может быть только одна такая карта.

 **Защита:** Когда на вашего робота нападают с кулаками, ваш робот получает на одно повреждение меньше. У игрока может быть только одна такая карта.

 Если ваш робот при нападении на соперника использует ракеты, соперник получает на одно повреждение больше. У игрока может быть только одна такая карта.

 **Защита:** Если вашего робота атакуют с использованием ракет, ваш робот получает на одно повреждение меньше. У игрока может быть только одна такая карта.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

 **Запас энергии:** Добавьте 4 единицы энергии. Только в этом случае вы можете получить больше 2 единиц энергии.

 **Защита – уклонение:** Любое нападение не оказывает на вас никакого действия.

 **Защита – перенаправление:** Вы можете защитить себя от одного или двух нападений и перенаправить их на другого робота.

 **Выкачивание энергии:** Если у соперника прибавляется энергия, ваш робот получает 2 единицы энергии независимо от того, сколько единиц энергии получает соперник.

 **Сильнее:** Вы можете напасть ещё два раза независимо от того, какую атаку вы только что провели (карты защиты при этом не работают).

 **Защита – гаситель удара:** По меньшей мере два нападения не нанесут вашему роботу никаких повреждений.

 **Приладка:** Увеличьте или уменьшите значение, выпавшее на одном из ваших кубиков, на 1.

 **Отдых:** Активный игрок пропускает ход.

 **Чёрный рынок:** Возьмите карту на Рынке бесплатно.

 **Супермаркет:** Возьмите ещё одну карту в этот ход (заплатив за неё).

 **Компьютерный вирус:** Все игроки теряют столько же единиц энергии, сколько у них карт секретного оружия (включая вас!).

ВАЖНО: когда разыгрывается эта карта, она уже не считается картой игрока.

 **Пристальный взгляд:** Просмотрите карты с частями роботов (голубой фон), найдите нужную вам часть и присоедините её к своему роботу бесплатно. Затем снова перемешайте карты в стопке.

 **Дополнительный апгрейд:** Просмотрите карты апгрейдов (серый фон), найдите нужный вам апгрейд и возьмите его бесплатно для своего робота. Затем снова перемешайте карты в стопке.

 **Шпион:** Посмотрите карты секретного оружия у любого соперника по вашему выбору.

 **Технологический прогресс:** Все соперники, у которых нет карт секретного оружия, теряют 2 единицы энергии.

 **Уловка:** Любой соперник по вашему выбору не может в этот ход использовать апгрейд, который позволяет перебросить кубики.

 **Не везёт:** Если вы приобрели эту карту, сразу покажите её другим игрокам. Вы теряете 2 единицы энергии!