

СТАЛЬНАЯ АРЕНА
БОИ РОБОТОВ
ПО ПЯТИЦАМ

АРСЕНАЛ

БОИ НА АРЕНЕ ПРОДОЛЖАЮТСЯ. ИЗО ДНЯ
В ДЕНЬ МАСЛО ЛЬЕТСЯ РЕКОЙ, А СКРЕЖЕТ МЕ-
ТАЛЛА И ЗВУКИ ВЫСТРЕЛОВ РАЗНОСЯТСЯ НА
ДЕСЯТКИ КИЛОМЕТРОВ ПО ПУСТЫМ УЛИЦАМ
МЕГАПОЛИСА. МНОГО ЛЕТ ОНИ БЫЛИ ПОЧТИ
НЕИЗМЕННЫ, НО НЕ ТАК ДАВНО СИМФОНИЯ
РАЗРУШЕНИЯ СТАЛА ЗВУЧАТЬ ПО-ДРУГОМУ.
ТЫСЯЧИ БОЕВ ОБУЧИЛИ РОБОТОВ НОВЫМ ПРИЕ-
МАМ, А СРЕДИ ГОР ХЛАМА СТАЛИ ПОПАДАТЬСЯ
НОВЫЕ ОРУДИЯ РАЗРУШЕНИЯ!



КОМПОНЕНТЫ



Карты способностей – 4 шт.



Жетоны мин – 8 шт.



Новые модули атаки – 14 шт.



Новые тайлы местности – 4 шт.



Дополнительные модули поворота – 8 шт.



Карта-памятка режима форсирования – 4 шт.



Памятка по новым модулям атаки и тайлам местности – 4 шт.

Дополнение «Стальная Арена: Арсенал» меняет основные правила и вводит в игру четыре дополнительных правила, которые можно использовать по желанию все вместе или выбрать подходящие стилю игры вашей компании. Новые правила добавляют мобильности вашим роботам, наделяют их способностями, учат контролировать поле боя или дают ускоренный старт с модулями 2-го поколения. Помимо этого, в коробке вы найдете модули атаки и тайлы местности с новыми свойствами!

НОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Играйте по базовым правилам со следующими изменениями:

1. Из игры удаляются [убираются в коробку] модули «F451» и «Квазар». Новые модули и тайлы местности добавляются в соответствующие стопки.

2. В активную фазу, если игрок решил охладить все свои модули, после этого действия он может **активировать центральный модуль** (и только его).

3. Модули сбрасываются сразу после получения урона, а не в фазу завершения хода. Если выбор сбрасываемых модулей одного игрока влияет на выбор другого, первым сбрасывает модули активный игрок – и далее по часовой стрелке.

4. Лежащие рубашкой вверх модули со свойством «автоохлаждение» можно охладить в фазу завершения хода любого игрока. Для этого их необходимо перевернуть лицевой стороной вверх. При использовании дополнительного правила «режим форсирования» есть исключения для модулей движения и поворота.

5. Изменилось одно из условий окончания игры. Теперь не нужно добивать центральный модуль соперника. Игра сразу же заканчивается, когда у одного из роботов не остается модулей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Используйте их по желанию (полное описание каждого из правил смотрите далее).

1. РЕЖИМ ФОРСИРОВАНИЯ

Заменяет «правило износа» из базовой версии игры. Теперь игроки могут использовать модули движения и поворота альтернативным способом – любой модуль движения или поворота 2-го или 3-го поколения, лежащий рубашкой вверх, может быть активирован. Его эффект и свойства зависят от типа и поколения. Модули 2-го поколения позволяют совершить скоростное действие, модули 3-го уровня – скоростное и автоохлаждаемое действие.

2. СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

После получения стартового набора модулей 1-го поколения игроки также получают набор из 4 модулей 2-го поколения (2 атаки, 1 движение и 1 поворот), оставляют себе 2 на выбор, а остальные замешивают в соответствующие стопки 2-го поколения.

3. СПОСОБНОСТИ

После формирования поля игроки получают двустороннюю карту с уникальными способностями робота, которого они выбрали. Игроки должны решить, какой стороной вверх карта способности будет выложена рядом с их планшетом. После того как они сделают выбор, его нельзя будет изменить в течение этой игры.

4. МИНЫ

После формирования поля игроки получают по 2 жетона мины робота, которого они выбрали. Игрок может в свой ход оставить одну из мин на тайле или пустом участке поля, где его робот начал передвижение или через которые проходил в этом ходу. Мина останавливает передвижение любого робота, в том числе и робота владельца, оказавшегося на участке поля с ней, после чего срабатывает ее эффект.

РЕЖИМ ФОРСИРОВАНИЯ

Режим форсирования заменяет «правило износа» из базовой версии игры.

Модули поворота и движения можно использовать альтернативным способом. Считается, что все лежащие рубашкой вверх модули поворота и движения находятся в **форсированном режиме**. Их можно активировать, и они останутся лежать рубашкой вверх после этого. В любой момент своего хода игрок может перевернуть сколько угодно своих модулей движения и поворота рубашкой вверх или вниз, если на них нет жетона перегрева.

В форсированном режиме модули поворота 2-го и 3-го поколения позволяют роботу совершить поворот на 1 сектор в любую сторону, а модули движения 2-го и 3-го поколения позволяют роботу совершить движение вперед на 1.

Также в этом режиме модули поворота и движения 2-го поколения обладают свойством  (скоростной), а модули поворота и движения 3-го поколения –  (скоростной) и  (автоохлаждение).

ПРИМЕЧАНИЕ: игнорируйте свойства и эффекты, изображенные на лицевой стороне модуля, пока он находится в форсированном режиме.

Если вы используете режим форсирования, удалите из игры по 2 модуля «ОСЬ М2-С» и «ОСЬ-М3-СО» и замешайте модули поворота из дополнения в соответствующие стопки.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

После получения набора модулей 1-го поколения каждый игрок дополнительно получает набор из 4 случайных модулей 2-го поколения: 1 модуль движения, 1 модуль поворота и 2 модуля атаки. Получив их, игроки одновременно, втайне друг от друга, выбирают по 2 модуля. Они присоединяются к планшету робота и лежат рубашкой вверх до первого применения. Оставшиеся модули нужно замешать в соответствующие стопки.

При использовании этого правила замешайте модули поворота из дополнения в соответствующие стопки.

СПОСОБНОСТИ

После формирования поля каждый игрок получает карту способностей, соответствующую его роботу. На картах с обеих сторон изображены разные способности. Игроки втайне друг от друга выбирают одну из способностей. Затем они одновременно выкладывают карту способностей рядом со своим планшетом. В течение этой игры у робота игрока будет способность, изображенная на видимой стороне его карты (в случае «Ярости Ксеркса» – пока она находится перед игроком).

ПРИМЕЧАНИЕ: до конца игры карта не может быть перевернута.

СПОСОБНОСТИ РОБОТОВ:



МОБИЛЬНОСТЬ ОБЪЕКТА 113

Сразу после хода другого игрока, во время которого ваш робот получил урон, он может совершить движение в любую сторону на расстояние, не превышающее полученный урон. При передвижении действуют все обычные правила.

ПРИМЕЧАНИЕ: робот не получает модуль после такого передвижения.

Это перемещение не является прыжком.

Эта способность срабатывает сразу после фазы завершения активного игрока.



РЕФЛЕКСЫ БАТОДО

Сразу после хода другого игрока, во время которого ваш робот получил урон, вы можете активировать 1 модуль (свойство «скоростной» при этом не работает). Эта активация не считается ходом: ее нельзя использовать для охлаждения и новый модуль после такой активации не подбирается.

ПРИМЕЧАНИЕ: эта способность срабатывает сразу после фазы завершения активного игрока.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ: если в один ход сработали «Рефлексы Батодо» и «Мобильность Объекта 113», то они применяются начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке.



ЯРОСТЬ КСЕРКСА

Ксеркс один раз за игру может использовать перегретый модуль атаки, который сразу после этого сбрасывается вместе с картой данной способности.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы все еще не можете активировать один и тот же модуль два раза за один ход.



ПОДВИЖНОСТЬ ТИЛЬДЫ

Если ваш робот в свой ход закончил движение у края поля, то вы можете немедленно повернуть его на 1–2 сектора в любую сторону.

ПРИМЕЧАНИЕ: если для этого движения был активирован скоростной модуль, то ход продолжается по обычным правилам.



СИЛА БАТОДО

Центральный модуль обладает ближней атакой с силой 2 (вместо силы 1).



ТАЙНОЕ ОРУЖИЕ КСЕРКСА

Центральный модуль обладает прямым выстрелом с силой 1 (вместо ближнего боя).



СКОРОСТЬ ОБЪЕКТА 113

Центральный модуль позволяет совершать движение вперед на 1–3 тайла (вместо 1).



ЛОВКОСТЬ ТИЛЬДЫ

Центральный модуль позволяет поворачиваться на 1–2 сектора в основном режиме и на 1–3 – в усиленном.

Альтернативный вариант правила «Способности»: выберите перед началом игры одну способность. Роботы всех игроков обладают этой способностью. Способность «Ярость Ксеркса» становится многократной, а «Рефлексы Батодо» и «Мобильность Объекта 113» срабатывают по очереди, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке.

МИНЫ

После формирования поля каждый игрок получает жетоны мин, соответствующие его роботу. В свой ход игрок может выложить жетон мины взакрытую (рубашкой вверх) на участок поля, где начал передвижение или оказался во время этого передвижения его робот. В течение своего хода игрок может выложить все свои мины, но обязательно на разных тайлах. Нельзя выкладывать мину там, где остановился ваш робот.

Все мины обладают следующими общими свойствами:

1. Активация мины происходит, только когда на участках поля с ней оказывается или останавливается робот, в том числе робот владельца. Активированная мина переворачивается, и тут же выполняется ее эффект. После этого она сбрасывается в коробку с игрой, не возвращаясь владельцу.

2. Движение, из-за которого была активирована мина, немедленно завершается. Если для этого движения был использован скоростной модуль, то активный игрок может продолжить свой ход, но только после применения эффекта мины.

3. Мины не могут стать целью атаки. Участки поля с минами можно выбирать целью атаки, но это не приводит к активации мины.

ВАЖНО: свойство «прыжок» не активирует мины, лежащие на тайлах, которые вы пересекаете во время этого движения. Вы все еще активируете мину на тайле, где останавливаетесь.

ПРИМЕЧАНИЕ: на пустой участок поля, где лежит мина, в конце хода игрок все так же выкладывает тайл 3-го поколения.

МИНЫ:



1
модуль



Все
модули

Попавший на мину робот перегревает 1 модуль или все модули одного типа соответственно – на выбор владельца мины.



Попавший на мину робот перемещается на 1 или 1–3 тайла соответственно в любую сторону – на выбор владельца мины.



Попавший на мину робот поворачивается на 1 или 1–3 сектора соответственно в любую сторону – на выбор владельца мины.

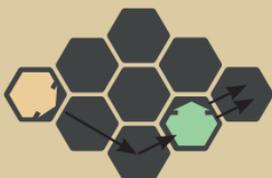


Попавший на мину робот получает 1 или 2 урона соответственно. Уменьшить данный урон можно только при помощи модулей защиты «Зонт» или «Рой». Сброшенные из-за такой мины модули становятся трофеями владельца мины, за исключением случая, когда робот, получивший урон, является владельцем этой мины.

МОДУЛИ АТАКИ

НОВЫЕ ТИПЫ АТАКИ

ИИХ ТАРАН – модуль с таким свойством можно активировать только во время столкновения. Цель, с которой происходит столкновение, получает урон, равный количеству тайлов, которое прошел владелец модуля, плюс один. Движение по тайлам не обязательно должно было происходить по прямой. Учитывайте только те тайлы, которые были пройдены до момента столкновения и в момент столкновения на этом ходу.



ПРИМЕР: начало хода Объекта 113. Он прошел на 2 тайла. Повернулся на 1 сектор. Активировав модуль со свойством «движение вперед с силой 2», он сталкивается с Тильдой и наносит ей 3 урона.

ИИХ БЛИЖНИЙ БОЙ, КРУГОВОЙ – поражает все цели на соседних тайлах.



ИИХ ОЧЕРЕДЬ – поражает по одной цели на линии выстрела и двух соседних параллельных линиях, начиная с клеток «спереди сбоку» от атакующего. Очередь не может пересекать других роботов или местность со свойством «помеха» **ИИХ**.



НОВЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

 **ИГНОРИРОВАНИЕ ЗАЩИТЫ** – применяется к цели атаки. Игнорирует любую защиту цели.

 **ЦЕЛЕВОЙ НАГРЕВ** – применяется к цели атаки. Урон наносится до применения эффекта. Перегревает указанное число модулей цели по выбору атакующего (если возможно). Перегрев модулей с жетоном перегрева не приводит ни к каким эффектам.

 **УРОН СЕБЕ** – применяется после всех остальных свойств модуля. Наносит владельцу модуля урон, который не может быть уменьшен никакой защитой.

 **ОХЛАЖДЕНИЕ ЦЕЛИ (ОРУЖИЕ)** – применяется к цели атаки. Она может охладить указанное число модулей по своему выбору. Урон наносится до или после действия эффекта – по выбору атакующего.

 **ПОДТЯГИВАНИЕ** – применяется к цели атаки. Действует только на роботов. Он может быть передвинут на соседнюю с атакующим клетку со стороны выстрела. При перемещении срабатывают эффекты местности и мины по пути следования цели. Урон наносится до действия эффекта.

НОВЫЕ ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

 **СКОЛЬЖЕНИЕ** – робот, оказавшийся или остановившийся на этом тайле, немедленно передвигается на указанное количество тайлов в направлении своего движения, если это возможно. После этого робот может продолжить свое движение, если оно было прервано.

 **ЗАМЕДЛЕНИЕ** – робот, оказавшийся или остановившийся на этом тайле, снижает на указанное значение число тайлов, на которое он может передвинуться или сдвинуться при использовании соответствующих модулей или свойств. Движение или сдвиг с силой, меньшей указанного значения или равной ему, не позволяет покинуть этот тайл.

 **ПОЛНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ** – охлаждает все модули робота, остановившегося или начавшего ход на этом тайле. Не позволяет дважды за ход активировать один и тот же модуль.

 **УРОН** – робот, оказавшийся, остановившийся или начавший свой ход на этом тайле, получает указанное количество урона.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор благодарит за участие в тестировании дополнения и полезные отзывы Германа Тихомирова, Ивана Лашина, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Владимира Коршунова, Валерия Кружалова, Ксандра Еремина, Артема Платонова, Василия Рединского, Игоря Ганжу, Алексея Сойера, Константина Малыгина, Алексея Пахомова, Дмитрия Пульмана, Федора Корженкова, Дениса Пластилина, Сергея Усминского, Олега Силукова, Дениса Варшавского, Макса Тарасова, Александра Казакова, Игоря Курского, Николая Золотарева, Яна Егорова, Джамиля Исимова, Сергея Притулу, Игната Негрея, Влада Януса, Стаса Серебрякова, Филиппа Иванова, Андрея Колупаева, Александра Распутина, Павла Баженова, а также иных участников «Гильдии разработчиков настольных игр» (ГРАНИ) и посетителей конвента «Граникон-2017».



Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Юрий Ямщиков

Иллюстратор: Константин Порубов

Дизайнер: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель игры.
Все права защищены.

GIGA
GAMES