



ZASADY RFL

Przez kilka ostatnich tygodni z zapamiętaniem dłużej przy swoim najnowszym robocie bojowym. W ramach szkolenia poddałeś go naprawdę rygorystycznym testom. Teraz jesteś pewien, że bateria jest mocna i stabilna, a laser gładko przetnie każdą powierzchnię. W międzyczasie dotarła twoja licencja RFL, która pozwoli ci stanąć do boju na oficjalnej arenie. Wreszcie nadszedł czas, aby pokazać, ile warta jest drużyna – ty i twój robot! Być może pewnego dnia dostąpisz zaszczytu walki w oficjalnych Mistrzostwach RFL?

Czy rozegraliście przynajmniej raz scenariusz szkoleniowy? Jeśli nie, to wróćcie do tej broszury później.

Jeśli tak, mamy dla Was zupełnie nowy poziom rozgrywki – od teraz każdy robot może być wyposażony w dwa moduły, a wszystkie pola areny na wybranej planszy stają się aktywne. Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że wszyscy dobrze rozumieją działanie planszy (opis poszczególnych pól znajdziecie w części *Elementy areny* na stronie 8). Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 operatorów, możecie użyć *ZabijBotów* (strony 6-7), które pozwolą utrzymać emocje na najwyższym poziomie.

Gdy poznacie wszystkie tajniki gry, możecie rozegrać *Mistrzostwa RFL* (strona 8), w których wyłonicie najlepszego operatora!

LISTA ELEMENTÓW

- ♦ 2 dwustronne plansze
- ♦ 4 kolumny areny
- ♦ 4 figurki robotów
- ♦ 4 podstawki dla robotów
- ♦ 4 pulpity kontrolne
- ♦ 4 zasłonki
- ♦ 4 ekrany
- ♦ 16 kości (8 czerwonych, 8 niebieskich)
- ♦ 1 zasady szkoleniowe
- ♦ 1 zasady RFL
- ♦ 4 karty robotów
- ♦ 36 kart modułów
- ♦ 4 karty modułów mistrzów
- ♦ 4 karty pomocy
- ♦ 2 karty ZabijBotów
- ♦ 4 karty SI ZabijBotów
- ♦ 4 numery startowe
- ♦ 20 żetonów uszkodzeń
- ♦ 24 żetony punktów zwycięstwa (PZ)
- ♦ 12 żetonów min

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- ♦ Należy wybrać planszę areny i przygotować ją tak, jak podczas szkolenia.
- ♦ Karty modułów należy podzielić zgodnie z kolorami, a każdą talię osobno potasować. Talie te należy położyć obok areny.



Niebieskie
(Ruch)



Żółte
(Taktyka)



Czerwone
(Uszkodzenia)

- ♦ Każdy operator dobiera **2 moduły w różnych kolorach** i podpiną je do swojego robota poprzez dołączenie ich do karty robota.
- ♦ Niebieskie moduły można podpiąć po lewej stronie karty robota, czerwone po prawej, a żółte po dowolnej ze stron.



- ♦ Operatorzy opisują przeciwnikom działanie kart modułów, które podpieli do swoich robotów.

Moduł jest podpięty prawidłowo, jeśli łącznik na karcie modułu pasuje do tego na karcie robota.

ZMIANY W ZASADACH

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy jeden z operatorów zdobędzie **piąty żeton PZ** i w ten sposób wygra rozgrywkę.

MODUŁY

WYKORZYSTYWANIE MODUŁÓW

W przeciwieństwie do znajdujących się na karcie robota ruchu i strzału, użycie podpiętego modułu jest **opcjonalne**. Operator może użyć modułów z symbolem kości raz na panel komend, a modułów bez symbolu kości za każdym razem, gdy zajdzie sytuacja opisana na karcie. Gracz może użyć kilku modułów w połączeniu z tą samą kością. Aby móc użyć modułu, spełnione muszą być określone warunki.

UŻYWANIE MODUŁÓW Z NIEBIESKĄ KOŚCIĄ

Operator może użyć podpiętego modułu z symbolem niebieskiej kości, jeśli aktywuje  z wartością mieszczącą się w zakresie wyznaczonym na karcie modułu. Moduł ten może być wykorzystany **dotatkowo do ruchu**, chyba że w treści karty znajduje się zapis „zamiast się poruszać”.

UŻYWANIE MODUŁÓW Z CZERWONĄ KOŚCIĄ

Operator może użyć podpiętego modułu z symbolem czerwonej kości, jeśli aktywuje  z wartością mieszczącą się w zakresie wyznaczonym na karcie modułu. Moduł ten może być wykorzystany **dotatkowo do strzału**, chyba że w treści karty znajduje się zapis „zamiast strzelać”.

Ważne: kolor karty modułu może być inny niż kolor kości, której wymaga!

PRZYKŁAD – WARUNKI UŻYCIA MODUŁÓW



- 1 Może być użyty z czerwoną kością o wartości 2–5.
- 2 Bez kości: treść karty wskazuje, kiedy można jej użyć.
- 3 Może być użyty z czerwoną kością o wartości 2–4.

UŻYWANIE MODUŁÓW BEZ KOŚCI

Niektóre moduły nie wymagają kości. Zamiast tego mogą być używane za każdym razem, gdy zajdzie określona sytuacja (uszkodzenie, odepchnięcie itd.).

Niektóre moduły mają główny efekt, którego operator może użyć tylko, jeśli aktywuje kość, oraz dodatkowe efekty, których można użyć bez potrzeby aktywowania kości.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli zasada opisana na karcie modułu stoi w sprzeczności z zasadami z instrukcji, należy postępować zgodnie z opisem na karcie.

ZDOBYWANIE MODUŁÓW

Operator może dobrać nowy moduł na dwa sposoby:

- ◆ Jeśli jego robot zostanie **zniszczony**, a przeciwnik **zdobędzie za to 1 PZ**. (Operator nie dobiera modułu, jeśli sam zniszczył swojego robota).
- ◆ Jeśli w **Fazie 3: Rozpatrywanie** robot znajduje się **na warsztacie**, a jego operator zdecyduje się dobrać nowy moduł, zamiast naprawiać swojego robota (patrz **WARSZTAT** na stronie 8).

W każdym z powyższych wypadków operator natychmiast dobiera 1 kartę z wybranej przez siebie talii modułów.

Dobraną kartę kładzie zakrytą obok swojego ekranu. To jego talia składu, którą wolno mu przeglądać w dowolnym momencie.

W składzie operatora może znajdować się dowolna liczba kart modułów i powiązanych z nimi żetonów. Moduły znajdujące się w składzie nie są podpięte i nie można ich wykorzystywać.

Ważne: jeśli operator dobierze moduł, który już posiada, to odkłada go na spód odpowiedniej talii, a na jego miejsce dobiera nowy. Gracz nie może mieć dwóch egzemplarzy tego samego modułu!

PODPINANIE MODUŁÓW

Operatorzy mogą podpinąć moduły do swoich robotów tylko w **Fazie 0: Przygotowanie**. Po tym, jak ze zniszczonych robotów zostaną usunięte znaczniki uszkodzeń, wszyscy operatorzy mogą podmienić moduły, które mają podpięte do swoich robotów, na dowolne moduły ze swoich składów.

Operatorzy powinni pamiętać, aby przedstawić przeciwnikom efekty modułów, które właśnie podpięli!

PRZYKŁAD – PODPINANIE MODUŁU



OGÓLNE PRZEDSTAWIENIE KOLEJNOŚCI

Rozgrywka w grę **VOLT** składa się z rund. Każda runda jest podzielona na 4 fazy. W każdej fazie inaczej wyznacza się kolejność graczy:

Faza 0: Przygotowanie – zgodnie z numerami startowymi

Faza 1: Programowanie – wszyscy równocześnie

Faza 2: Aktywacja – zgodnie z kolejnością aktywacji kości

Faza 3: Rozpatrywanie – najpierw należy rozpatrzyć wszystkie efekty „na początku fazy 3”, a potem zgodnie z kolejnością numerów startowych

Jeśli kość lub moment gry wywołają kilka efektów, **zawsze jako pierwsze należy zadać uszkodzenia**. Jeśli gracze muszą ustalić kolejność, należy postępować zgodnie z numerami startowymi.

PRZYKŁAD – AKTYWACJA MODUŁÓW

AKTYWACJA KOŚCI NA PANELU KOMEND III

- 1** żółtego operatora zostaje aktywowana jako pierwsza. W związku z tym, że żółty operator umieścił 2 kości na panelu komend III dzięki modułowi DODATKOWY RAM musi teraz zdecydować, którą z nich będzie aktywował. Wybiera i odkłada na bok (mimo iż mógł przy jej pomocy strzelić w niebieskiego robota).

DODATKOWY RAM

Na wybranym panelu komend umieść 2 kości, ale aktywuj tylko 1 z nich.

- 2** Teraz aktywowana jest zielonego operatora: zielony robot porusza się o 2 pola.

- 3** Następną aktywowana jest żółtego operatora: żółty robot porusza się o 4 pola na pole PZ, na którym znajduje się żeton PZ. Robot otrzymuje 1 uszkodzenie, ponieważ poruszył się przez barierę błyskawic.



- 4** Po ruchu żółty operator używa PROMIENIA ODPYCHAJĄCEGO: żółty robot odpycha zielonego robota, który wpada do dołu. Zielony robot zostaje natychmiast zniszczony i dobiera nowy moduł. Żółty operator bierze 1 PZ.

PROMIEŃ ODPYCHAJĄCY

Po ruchu odepchnij sąsiednie roboty i miny o 1 pole.



- 5** Jako kolejna aktywowana jest niebieskiego operatora. Najpierw używa on OBROTOWEJ GŁOWICY i przesuwa swoją kość o 1 przycisk.

OBROTOWA GŁOWICA

3-6

Przed aktywowaniem tej porusz ją o 1 lub 2 przyciski w lub .

- 6** **2-5 TELEPORT**
- Zamiast strzelać, zamień się miejscami z pierwszym robotem lub miną na linii strzału.

Potem używa TELEPORTU i zamienia się miejscami z żółtym robotem.

FAZA ROZPATRYWANIA

Następnie, podczas fazy rozpatrywania, niebieski operator bierze żeton PZ z pola PZ, na którym znajduje się jego robot.



OPIS MODUŁÓW

POJĘCIA WYSTĘPUJĄCE NA KARTACH

sąsiednie = 8 pól otaczających pole

= uszkodzenie

detonacja (x) = zadaje x uszkodzeń na swoim polu oraz na wszystkich sąsiednich polach

NIEBIESKIE MODUŁY (RUCH)



DYSZA KIERUNKOWA

1-3

Możesz umieścić tę na nie-niebieskim przycisku, aby poruszyć swojego robota na ukos. Twój robot może poruszać się na ukos przez zakończenie lub narożnik ściany (ale nie przez jej zagięcie). Jeśli twój robot poruszy się na ukos na innego robota, odpycha go na ukos.



HAMULCE

1-6

Kiedy twój robot się porusza, możesz poruszyć go o 1 lub 2 pola mniej, niż wynosi wartość pokazana na danej .



MOBILNOŚĆ

1-6

Jeśli ta znajduje się na niebieskim przycisku, możesz aktywować ją jako .



PROMIEŃ ODPYCHAJĄCY

2-4

Kiedy twój robot zakończy ruch, natychmiast odepchnij wszystkie sąsiednie roboty i miny o 1 pole, oddalając je od twojego robota.



RAMIĘ TELESKOPOWE

W *Fazie 3: Rozpatrywanie*, zamiast aktywować aktualne pole twojego robota możesz aktywować jedno wybrane przez siebie, sąsiednie pole. Nie możesz aktywować pola, na którym znajduje się inny robot.

Możesz aktywować pole z żetonem miny, ale spowoduje to jej detonację. Aktywowanie pola przez barierę błyskawic aktywuje także samą barierę błyskawic.



TELEPORT

2-5

Zamiast strzelać, twój robot może zamienić się miejscami z pierwszym robotem lub miną na swojej linii strzału.

Użycie TELEPORTU *nie* jest ruchem! Miny nie eksplodują. Doły, bariery błyskawic, KOTWICA itd. nie działają na TELEPORT.

CZERWONE MODUŁY (USZKODZENIA)



GŁOWICA OBROTOWA

3-6

Porusz tę maksymalnie o 2 przyciski zgodnie lub przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara przed tym, jak ją aktywujesz.



GRANATY

2-4

Zamiast strzelać, twój robot rzuca granat. Odległość rzutu jest równa wartości na kości. Granat powoduje detonację (1) na polu, na którym wylanduje.

Granat przelatuje nad robotami, minami, dołami, barierami błyskawic i ścianami energii. Granat rzucony na ścianę areny detonuje się na ostatnim polu areny.

Granat wrzucony do dołu nie ma żadnego efektu.

Jeśli przy pomocy granatu zniszczysz robota przeciwnika, otrzymujesz za niego 1 PZ.



IMPULS UDERZENIOWY

4-6

Kiedy twój robot zakończy ruch, natychmiast zadaj 1 uszkodzenie wszystkim robotom i minom na sąsiednich polach.

Jeśli przy pomocy impulsu uderzeniowego zniszczysz robota przeciwnika, otrzymujesz za niego 1 PZ.



MINY

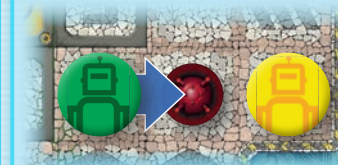
2-6

Umieść na tej karcie 3 żetony min w swoich kolorze. Kiedy zaczynasz się poruszać, możesz umieścić jeden żeton miny na polu, z którego schodzisz. Jeśli nie masz już żadnych żetonów min, weź żeton miny z planszy i umieść go na polu, które opuszczasz.

Uwaga: nie umieszczaj miny, kiedy korzystasz z TELEPORTU.

Miny nie mogą być poruszane. Jeśli mina miałaby zostać odepchnięta (przez robota lub moduł) lub gdy otrzyma jakiegokolwiek uszkodzenia, następuje jej detonacja (1). Jeśli twoja mina zniszczy robota przeciwnika, zdobywasz 1 PZ. Odłóż zdetonowaną minę z powrotem na karcie modułu. Jeśli twój robot zostanie zniszczony lub gdy odepniesz od niego tę kartę modułu, usuń z planszy wszystkie twoje żetony min i odłóż je do swojego składu.

PRZYKŁAD – MINY



Zielony robot porusza się o 1 pole () , co powoduje detonację czerwonej miny (1) . Zadaje on po 1 uszkodzeniu żółtemu i zielonemu robotowi.

W związku z tym, że jest to trzecie uszkodzenie żółtego robota, zostaje on zniszczony, a czerwony operator (właściciel miny) zdobywa 1 PZ. Mina jest usuwana z areny, a zielony robot kończy swój ruch na polu, na którym wcześniej znajdowała się mina.



OGIEŃ KRZYŻOWY

1-3

Zamiast strzelać tylko w jednym kierunku, twój robot strzela w czterech kierunkach. Jeśli znajduje się na niebieskim przycisku, robot strzela pionowo i poziomo. Jeśli znajduje się na nie-niebieskim przycisku, robot strzela na ukos. Każde trafienie zadaje 1 uszkodzenie.



PIŁA TARCZOWA

2-6

Jeśli podczas poruszania się twój robot odepchnie innego robota, to dodatkowo zadaje mu 1 uszkodzenie, jeśli lub albo zadaje mu 2 uszkodzenia, jeśli lub .

Zadajesz te uszkodzenia **przed** poruszeniem odepchniętego robota! Jeśli przy pomocy piły tarczowej zniszczysz robota przeciwnika, otrzymujesz za niego 1 PZ.

Uwaga: nie możesz użyć PIŁY TARCZOWEJ z innym źródłem odpychania (np. WIĄZKĄ MOCY ani PROMIENIEM ODPYCHAJĄCYM).



WIĄZKA MOCY

3-6

Trafienie lub dodatkowo odpycha trafionego robota o 1 pole. Trafienie lub dodatkowo odpycha trafionego robota o 2 pola.



ZDALNE STEROWANIE

2-5

Zamiast strzelać, możesz ZDALNIE STEROWAĆ pierwszym robotem w linii strzału twojego robota. Przesuń 1 kość na jego pulpicie kontrolnym na inny dozwolony przycisk, nie zmieniając przy tym jej wartości.

Jeśli aktywowanie przesuniętej kości spowoduje zniszczenie robota (np. wpadnie on do dołu), zdobywasz 1 PZ.

Uwaga: jeśli zdalnie sterujesz ZabijBotem (strony 6–7), obróć jego figurkę na wybrany przez ciebie kierunek w pionie lub w poziomie.

ŻÓLTE MODUŁY (TAKTYKA)



BOMBA

Jeśli twój robot zostanie zniszczony, powoduje detonację (2 $\times$). Jeśli twój robot wpadnie do dołu, BOMBA nie ma żadnego efektu.



DODATKOWY RAM

W Fazie 1: Programowanie możesz umieścić wszystkie 4 kości na swoim pulpicie kontrolnym. Jeśli umieścisz 2 kości na tym samym przycisku, na górze połów tę, która powinna być aktywowana jako pierwsza.

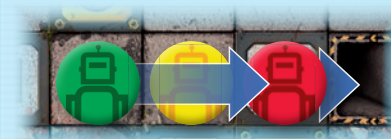
Nadal wolno ci aktywować tylko 1 kość na każdym panelu komend. Kiedy ma zostać aktywowana pierwsza kość z danego panelu komend, natychmiast usuń z niego jedną z dwóch kości.



KOTWICA

Kiedy twój robot jest odpychany, możesz zdecydować, że zostaje odepchnięty o 1 lub 2 pola mniej.

PRZYKŁAD – KOTWICA



Zielony robot porusza się o 2 pola w stronę żółtego i czerwonego (). Żółty robot ma podpiętą KOTWICĘ

i może teraz zdecydować, czy jej używa.

- ◆ Nie używa: żółty i czerwony robot wpadają do dołu. Zielony zdobywa 2 PZ.
- ◆ -1: czerwony robot wpada do dołu. Zielony zdobywa 1 PZ.
- ◆ -2: zielony robot porusza się o 0 pól.



TARCZA

Kiedy twój robot otrzymuje uszkodzenia, żeton uszkodzeń możesz położyć na tej karcie, zamiast na swoim ekranie. Na TARCZY mogą znajdować się maksymalnie 2 żetony uszkodzeń. Nie możesz przenosić żetonów uszkodzeń pomiędzy swoim ekranem a TARCZĄ. Podczas naprawy lub usuwania żetonów uszkodzeń po tym, jak twój robot został zniszczony, usuń także te znajdujące się na TARCZY. Nie możesz odpiąć TARCZY, jeśli znajdują się na niej jakiegokolwiek żetonów uszkodzeń.

MODUŁY MISTRZÓW

(dostępne tylko podczas Mistrzostw RFL, zgodnie z tym co opisano na stronie 8)



PLECAK ODRZUTOWY, TWIN CITIES - A

2-5

Kiedy twój robot się porusza, może przeskoczyć nad wszystkimi robotami i minami. Jeśli jego ruch zakończy się na polu z robotem lub miną, zadaje im 2 uszkodzenia i odpycha je o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu. Jeśli robot nie może zostać odepchnięty (lub uparcie używa KOTWICY), to zostaje zniszczony.

Dodatkowy efekt obowiązkowy: twój robot unosi się nad dołami i nigdy do nich nie wpada. W związku z tym na dołach BOMBY i GRANATY przeciwników wywołują detonację.



ARMATKA WODNA, RZYM - B

2-5

Zamiast strzelać, twój robot może wyrzucić strumień wody pod ciśnieniem na swojej linii strzału. Nie zadaje on żadnych uszkodzeń, ale odpycha o 3 pola. Jeśli twój robot znajduje się na dowolnym polu początkowym, odpycha o 6 pól. Zdetonowane w ten sposób miny nie przerywają tego odepchnięcia.



UZIEMIENIE, ZAGŁĘBIE RUHRY - C

Jeśli twój robot miałby otrzymać uszkodzenia elektryczne, zamiast tego zadaje po 1 uszkodzeniu elektrycznym wszystkim sąsiednim polom.



KONTROLER ŚCIAN, TOKIO - D

1-6

Twój robot może poruszać się przez ściany energii. Jego efekty odpychania i uszkodzeń nadal są blokowane przez ściany energii, ale jego RAMIĘ TELESKOPOWE może za nie sięgnąć.

Uwaga: twój robot nie może być odpychany przez ściany energii.

ZABIJBOTY (ROZGRYWKA DLA 2-3 OPERATORÓW)

Roboty zbyt długo spokojnie jeździły po arenie, nawet na siebie nie wpadając. Publiczność nie jest zadowolona z takiego obrotu rzeczy – pora na dodatkowy dreszczyk emocji. Czas na ZabijBoty!

Gracie w gronie 2-3 graczy, ale oczekujecie emocji towarzyszących arenie pełnej robotów? W takim razie pora dodać do gry ZabijBota, którym steruje sztuczna inteligencja.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Ogólne zasady przygotowania gry pozostają bez zmian – po prostu do gry należy dodać ZabijBota oraz numer startowy. Należy wybrać dowolnego niewykorzystywanego robota oraz kolor na ZabijBota oraz umieścić, z dowolnej strony areny, następujące elementy.

♦ KARTY ZABIJBOTA

(Strzał SI, Ruch SI, ZabijBot – karty z czarnym rewersem)

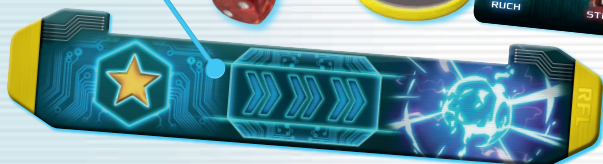
♦ Dowolnego niewykorzystywanego ROBOTA

z PODSTAWKĄ

♦ KOŚCI

(1 czerwona, 1 niebieska)

♦ EKRAN



ZMIANY W ZASADACH

Jeśli nie zaznaczono inaczej, ZabijBota należy traktować jak normalnego robota: otrzymuje on numer startowy, otrzymuje uszkodzenia, może być niszczone, restartuje się na planszy i zdobywa PZ. ZabijBot może nawet wygrać grę – wówczas pozostali operatorzy okrzykają się niesławą!

Sztuczna inteligencja (SI) ZabijBota: ZabijBot postępuje zgodnie z określonym programem. Jednak w związku z tym, że ZabijBot nie ma swojego operatora, jeden z operatorów musi odpowiednio rozpatrzyć jego program. Zamiast ustawiać swoje kości na określonych ściankach ZabijBot rzuca swoimi kośćmi! Jeśli należy (w rzadkich wypadkach) podjąć decyzję za ZabijBota, to podejmuje ją operator z najniższym numerem startowym.

Kierunek ZabijBota: w przeciwieństwie do robotów, **ZabijBot porusza się i strzela w kierunku, w którym zwrócona jest jego figurka.** ZabijBot może być zwrócony tylko w kierunki poziome i pionowe (nie na ukos).

PZ za zniszczenie ZabijBota: jeśli operator zniszczy ZabijBota, otrzymuje za to 1 PZ, który zabiera z ekranu zniszczonego ZabijBota i normalnie umieszcza na swoim ekranie. Jeśli na ekranie zniszczonego ZabijBota nie ma żadnych PZ, operator nie zdobywa żadnych PZ.

ROZGRYWKA Z ZABIJBOTEM

FAZA 0: PRZYGOTOWANIE

ZabijBot rozpoczyna na środkowym polu początkowym swojej strony areny. Jeśli na tym polu znajduje się robot lub mina, ZabijBota należy ustawić na innym z jego pól początkowych. Figurkę ZabijBota należy ustawić na planszy tak, aby była zwrócona w kierunku środka areny.

FAZA 1: PROGRAMOWANIE

ZabijBot nie ma pulpitu kontrolnego. Jego kości wchodzić do gry w **Fazie 2: Aktywacja**, zgodnie z SI jego programu.

Po tym, jak wszyscy operatorzy pobiorą numery startowe, pozostały numer należy przekazać ZabijBotowi.

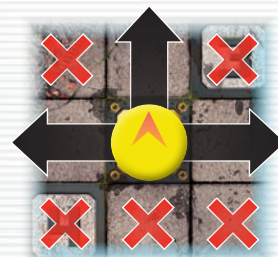
FAZA 2: AKTYWACJA

Zaraz przed tym, jak operatorzy zaczną aktywować kości na każdym panelu komend (przed I, przed II, przed III), ZabijBot rzuca 1 kością wg poniższego klucza:

1. Jeśli ZabijBot stoi na PZ, rzuca
2. Jeśli ZabijBot **nie** stoi na PZ, ale namierza dowolnego innego robota, rzuca
3. W pozostałych wypadkach rzuca

NAMIERZANIE

ZabijBot patrzy równocześnie w 3 kierunkach: w lewo, na wprost oraz w prawo. Nie może patrzeć do tyłu, na ukos, ani nie może patrzeć przez ściany ani inne roboty. Jeśli ZabijBot patrzy na pole, na którym znajduje się **robot lub PZ**, to je namierza.



PRZYKŁAD – NAMIERZANIE ORAZ RZUCANIE KOŚCIĄ

Żółty ZabijBot patrzy w lewo, ale nie widzi niczego przez ścianę energii, więc nie namierza niczego. Patrzy na wprost, ale niczego nie namierza. Patrzy w prawo i namierza czerwonego robota (patrzy przez minę). Nie może patrzeć na ukos, dlatego nie namierza PZ.

W związku z tym, że ZabijBot namierzył robota, rzuca **czerwoną kością**.



Kość, którą wykonany był rzut, należy umieścić na przycisku na karcie ZabijBota. **Wartość na kości ZabijBota zawsze musi mieścić się w zakresie 1–3.** Dlatego, jeśli kość pokazuje 4, 5 lub 6, przed położeniem jej na karcie należy ją odwrócić na drugą stronę (odpowiednio 3, 2 lub 1).

Uwaga: dla każdego rozpatrywanego przez graczy panelu komend należy, z zachowaniem normalnej kolejności, aktywować kość ZabijBota.



AKTYWACJA NIEBIESKIEJ KOŚCI ZABIJBOTA: RUCH

1-3 ZabijBot porusza się o liczbę pól odpowiadającą wartości widocznej na jego kości. Przed ruchem na każde pole może on namierzyć i obrócić się.

Dla każdego pola ruchu ZabijBota (od 1 do 3) należy wykonać trzy kroki.

1. NAMIERZANIE I OBRÓT

ZabijBot **namierza roboty i PZ**.

Jeśli ZabijBot namierzy robota lub żeton PZ, obraca się w kierunku najbliższego z nich (w takim wypadku pole z kilkoma żetonami PZ należy traktować tak samo jak pole z 1 PZ).

Jeśli niczego nie namierzy albo kilka robotów i PZ znajduje się w takiej samej odległości, ZabijBot zachowuje swój obecny kierunek.

2. ODWRACANIE SIĘ OD LINII OSTRZEGAWCZEJ

Jeśli ZabijBot znajduje się dokładnie przed linią ostrzegawczą i jest zwrócony w jej stronę, obraca się zgodnie z kierunkiem znajdującej się na niej małej strzałki.



3. RUCH

ZabijBot porusza się o 1 pole. Jeśli w wyniku tego ruchu zniszczy innego robota (np. poprzez wepchnięcie go do dołu), należy z puli wziąć 1 żeton PZ i umieścić go na ekranie ZabijBota.

PRZYKŁAD – AKTYWACJA NIEBIESKIEJ KOŚCI ZABIJBOTA

Żółty ZabijBot aktywuje :

1. ZabijBot niczego nie namierza, dlatego się nie obraca i porusza się o 1 pole do przodu.
2. ZabijBot namierza czerwonego robota, dlatego obraca się w prawo. W związku z tym, że jest teraz zwrócony w stronę linii ostrzegawczej, obraca się ponownie, zgodnie ze strzałką znajdującą się na linii. Następnie porusza się o 1 pole do przodu.



3. ZabijBot namierza zielonego robota, więc się nie obraca. Następnie porusza się o 1 pole do przodu i wypcha zielonego robota do dołu. ZabijBot otrzymuje z puli 1 żeton PZ.



AKTYWACJA CZERWONEJ KOŚCI ZABIJBOTA: STRZAŁ

1-3 ZabijBot namierza, może się obrócić, a następnie strzela.

1. NAMIERZANIE I OBRÓT

ZabijBot **namierza tylko roboty**.

Jeśli ZabijBot namierzy robota, obraca się w stronę najbliższego z nich.

Jeśli niczego nie namierzy albo kilka robotów znajduje się w takiej samej odległości, ZabijBot zachowuje swój obecny kierunek.

2. STRZAŁ

ZabijBot strzela na wprost. 1 trafienie zadaje 1 uszkodzenie. Jeśli to trafienie zniszczy robota, na ekranie ZabijBota należy umieścić 1 żeton PZ pobrany z puli.

PRZYKŁAD – AKTYWACJA CZERWONEJ KOŚCI ZABIJBOTA

Żółty ZabijBot aktywuje :

ZabijBot namierza czerwonego robota i odwraca się w jego kierunku. Strzela i trafia w minę, która zostaje zdetonowana i zadaje po 1 uszkodzeniu czerwonemu robotowi oraz ZabijBotowi.



FAZA 3. ROZPATRYWANIE

Jeśli ZabijBot znajduje się na polu z żetonami PZ, zbiera te żetony i umieszcza je na swoim ekranie.

Jeśli ZabijBot znajduje się na warsztacie, naprawia się. Nigdy nie dobiera nowych kart modułów.

MODUŁY DLA ZABIJBOTA

Standardowy ZabijBot nie przeraża was wystarczająco? To idealny moment, aby podpiąć do niego moduły!

Aby wyposażać ZabijBota w dwa moduły różnych kolorów należy wybrać dwa spośród następujących: KOTWICA, GRANATY, WIĄZKA MOCY, OGIEŃ KRZYŻOWY, MINY, PIŁA TARCZOWA, PROMIEŃ ODPYCHAJĄCY, BOMBA, TARCZA i RAMIĘ TELESKOPOWE.

ZabijBot zawsze używa swoich modułów, kiedy tylko spełnione są warunki na nich zawarte. W przypadku RAMIENIA TELESKOPOWEGO zawsze w pierwszej kolejności zbiera PZ. W przypadku KOTWICY zawsze jest odpychany o 2 pola mniej. Kiedy ZabijBot z GRANATAMI aktywuje , ściany nie blokują jego linii strzału.

ODDZIAŁ ZABIJBOTÓW

Podczas rozgrywki, w której udział bierze tylko 2 operatorów, do gry można dodać 2 ZabijBoty. Należy do nich losowo przydzielać 2 pozostałe numery startowe. ZabijBoty grają jako jeden oddział i wygrywają, gdy wspólnie zdobędą 7 PZ.

NAMIERZANIE W PRZYPADKU ODDZIAŁU

- ◆ Członkowie oddziału blokują nawzajem swoje linie strzału.
- ◆ Członkowie oddziału nie namierzają siebie nawzajem (więc nie odwracają się w stronę innych członków oddziału).

MISTRZOSTWA RFL

Mistrzostwa RFL przyciągają na arenę najliczniejszą publiczność. Czy dotychczasowi zwycięzcy obronią swe tytuły, a może sławy dostąpi zupełnie nowy mistrz?

Mistrzostwa składają się z serii pojedynków o tytuły rozgrywanych na różnych arenach, w których udział bierze 4 operatorów (dlatego jest to opcja dostępna wyłącznie na 4 graczy). W każdym pojedynku uczestniczy jeden posiadacz tytułu, z podpiętym modulem mistrza aktualnej areny. Operator, który wygra dany pojedynek, zdobywa (lub zachowuje) dany moduł. Jeśli jakimś graczowi uda się zgromadzić wszystkie 4 moduły mistrzów, to zostaje on nowym mistrzem RFL!

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

W kolejności numerów startowych każdy operator wybiera jednego z poniższych robotów i bierze jego moduł mistrza (karty z logo RFL na rewersie).

POCZĄTKOWE MODUŁY MISTRZÓW



- A** Twin Cities: **OGAR**
z PLECAKIEM
ODRZUTOWYM
- B** Rzym: **MERKURY**
z ARMATKĄ WODNĄ
- C** Zagłębie Ruhry: **ŻNIWIARZ**
z UZIEMIENIEM
- D** Tokio: **VOLT**
z KONTROLEREM ŚCIAN

Podczas pierwszego pojedynku należy użyć areny operatora, który wylosował najniższy numer startowy.

ZMIANY W ZASADACH

Posiadacz tytułu danej areny musi mieć podpięty moduł mistrza przez cały pojedynek. Pozostałe moduły mistrzów nie mogą być podpinane przez nikogo. W ten sposób już na początku gry w składzie mogą znajdować się moduły.

Jeśli posiadacz tytułu mistrza aktualnej areny przegra pojedynek na rozgrywanej arenie, oddaje zwycięzcy **wszystkie** swoje moduły mistrza. Zwycięzca wybiera arenę kolejnego pojedynku, ale musi wybrać arenę, dla której jeszcze nie ma modułu mistrza. Jeśli robot jednego z operatorów zgromadzi wszystkie 4 moduły mistrzów, operator ten wygrywa Mistrzostwa RFL.

Uwaga: jeśli gracze nie są w stanie ukończyć Mistrzostw RFL w ramach jednej sesji, roboty oraz ich moduły mistrzów należy przechowywać w osobnych przegródkach w pudełku.

Może mimo wszystko chcielibyście rozegrać Mistrzostwa RFL na mniej niż 4 graczy? Może macie ochotę poznać nowe sposoby rozgrywki w grę **VOLT**? W takim razie zapraszamy na naszą stronę internetową www.Galakta.pl, na której znajdują się dodatkowe materiały!

ELEMENTY ARENY

Oslawione areny RFL oferują duży wachlarz wyzwań dla operatorów i ich robotów.



BARIERA BŁYSKAWIC: jeśli robot przejdzie przez barierę błyskawic, otrzymuje 1 uszkodzenie elektryczne, zanim wjedzie na pole znajdujące się po drugiej stronie bariery.



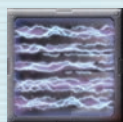
DOŁY: jeśli robot wjedzie na dół (lub wodę), wpada do niego i natychmiast zostaje zniszczony.



LINIA OSTRZEGAWCZA: linie ostrzegawcze działają tylko na ZabijBoty, które aktywują niebieską kość. W kroku *Odwracanie się od linii ostrzegawczej* ZabijBot znajdujący się tuż przed linią ostrzegawczą i zwrócony w jej kierunku obraca się zgodnie z kierunkiem znajdującej się na niej małej strzałki.



POLE POCZĄTKOWE: roboty zaczynają grę i restartują się na jednym z pól początkowych po ich stronie areny.



POLE POD NAPIĘCIEM: na początku *Fazy 3: Rozpatrywanie* pole pod napięciem zadaje 1 uszkodzenie elektryczne wszystkiemu, co się na nim znajduje.



POLE PZ: w *Fazie 0: Przygotowanie* na arenie umieszczany jest losowy żeton PZ (stroną z cyfrą do góry), który kładzie się na polu o tym samym numerze. W *Fazie 3: Rozpatrywanie* robot znajdujący się na polu PZ może je aktywować, aby zebrać z niego wszystkie żetony PZ.

ŚCIANA ARENY: ściana areny otacza całą arenę (pudełko i kolumny areny). Blokuje wszystko (ruch, strzały itd.).



ŚCIANA ENERGII: roboty nie mogą przekraczać ścian energii, a ściany energii blokują efekty odpychające i zadające uszkodzenia. Robot może strzelić przez zakończenie i narożnik ściany (ale nie przez jej zagięcie), gdy strzela na ukos.



WARSZTAT: w *Fazie 3: Rozpatrywanie* robot znajdujący się na warsztacie może go aktywować. Wówczas operator wybiera 1 z następujących opcji:

- ◆ **Naprawa:** usuń wszystkie żetony uszkodzeń ze swojego robota.
- ◆ **Dobranie:** dobrać 1 kartę z wybranej przez siebie talii modułów i umieść ją w swoim składzie.

TWÓRCY GRY



www.galakta.pl

Oryginalny projekt gry: Emerson Matsuuchi, **Rozwinięcie:** Roland Goslar, **Redakcja:** Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek, **Projekt graficzny i ilustracje:** Annika Brünig, Marina Fahrenbach, **Ilustracja na okładce:** Steve Hamilton, **Figurki robotów:** Niklas Norman, **Kierownictwo projektu:** Heiko Eller-Bilz, **Tłumaczenie:** Michał Walczak-Ślusarczyk, **Korekta:** Aleksandra Misza, **Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik, **Wersja polska:** Galakta
Specjalne podziękowania: Jason Beaudoin, Ferdinand Köther, Fabia Zobel, Viktor Csete, André Bierth, **Pamięci Harald Bilza.**



© 2018 HeidelBär Games. **VOLT**, logo HeidelBär Games i HeidelBär Games są TM HeidelBär Games GmbH. HeidelBär Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, NIEMCY. Wyprodukowano w Chinach. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. **PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 9 LAT.**