

VOLT – ZASADY SZKOLENIOWE

Witajcie w najlepszej odsłonie walk robotów! Czy jesteście gotowi, by osobiście wziąć udział w bohaterskim starciu mechanicznych gladiatorów? Czy Wasze delikatne uszy będą w stanie znieść zgrzyt giętej blachy i ogłuszające eksplozje?

Czy macie w sobie determinację, która pozwoli Wam zostać najlepszym operatorem, i odwagę niezbędną, by przystąpić do światowej Ligi Walk Robotów (RFL)?
Czas rozpocząć szkolenie!

ZAWARTOŚĆ GRY

Przed pierwszą rozgrywką wszystkie kartonowe elementy należy delikatnie wypchnąć z ramek.

ELEMENTY GRACZY

Denko pudełka należy umieścić na środku obszaru gry. Każdy operator (gracz) powinien usiąść po innej jego stronie. Następnie każdy operator wybiera kolor i bierze wszystkie poniższe elementy w wybranym kolorze:

- ♦ **KARTĘ POMOCY** (z białym rewersem)
- ♦ **KARTĘ ROBOTA** (z białym rewersem) oraz odpowiadającego jej **ROBOTA**



- ♦ **EKRAN**
- ♦ **ZASŁONKĘ**
- ♦ **PULPIT KONTROLNY**
- ♦ **PODSTAWKĘ**
- ♦ **KOŚCI**
 - 2 czerwone
 - 2 niebieskie



NIETYKORZYSTYWANE ELEMENTY

Poniższe elementy nie są potrzebne podczas rozgrywki szkoleniowej. Należy je pozostawić w pudełku lub odłożyć na bok:

- ♦ **WSZYSTKIE NIEUŻYWANE ELEMENTY GRACZY**
- ♦ **WSZYSTKIE KARTY**, które **nie mają** białego rewersu

- ♦ **PLANSZA C/D**

- ♦ **ŻETONY MIN** we wszystkich kolorach



DODATKOWE ELEMENTY

Wszystkie następujące elementy należy ułożyć w łatwo dostępnym miejscu:

- ♦ **NUMERY STARTOWE**
Po jednym numerze startowym na operatora (podczas rozgrywki dla 3 graczy należy przygotować numery startowe 1-3).
- ♦ **ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA**
Po jednej stronie mają wydrukowaną cyfrę z przedziału od 1 do 6, która wskazuje, gdzie należy położyć dany żeton. Każdy żeton jest wart 1 punkt zwycięstwa!
- ♦ **ŻETONY USZKODZEŃ**
Każdy żeton reprezentuje jedno uszkodzenie.
- ♦ **KOLUMNY ARENY**
- ♦ **PLANSZA A/B**



Arenę należy złożyć w następujący sposób:

1. Podczas rozgrywki szkoleniowej we wkładce należy umieścić planszę złomowiska (oznaczoną w prawym dolnym rogu literą **(A)**).
2. 4 kolumny areny należy złożyć, zaczynając od zagięcia w dół środkowej części.



3. Złożone kolumny należy wsunąć w narożniki pudełka, umieszczając je pomiędzy denkiem a wkładką znajdującą się w jego wnętrzu.



PRZYGOTOWANIE GRY

Arena jest otoczona **ŚCIANĄ** – pudełkiem oraz plastikowymi narożnikami.

Sama arena składa się z **PÓŁ**. Każdy robot zajmuje w trakcie rozgrywki dokładnie jedno pole (nawet jeśli jego części wystają na inne pola).

Na każdym polu może znajdować się tylko jeden robot.

PLANSZA

POLE POCZĄTKOWE

Roboty restartują się na jednym z pól początkowych po swojej stronie areny.

DÓŁ

Jeśli robot wjedzie na dół, spada w przepaść i zostaje zniszczony.

POLE PZ

Na tych polach umieszczane są żetony punktów zwycięstwa odkrywane w trakcie gry.

WARSZTAT

Wygłąda obiecująco, ale w trakcie rozgrywki szkoleniowiec nie robi nic.

KOLUMNA ARENY

W trakcie gry pobiera się z niej numer startowy.

NUMER STARTOWY

Każdy operator losuje jeden numer startowy, który kładzie odkryty (stroną z numerem ku górze) na swoim ekranie.

PULA ŻETONÓW

ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Należy je odwrócić stroną z gwiazdką do góry, a następnie wymieszać.

ŻETONY USZKODZEŃ

ELEMENTY GRACZA

ROBOT z PODSTAWKĄ + KARTA ROBOTA

EKRAN

Pokazuje aktualny stan robota: jego numer startowy, liczbę uszkodzeń oraz zgromadzone punkty zwycięstwa.

ZASŁONKA

Każdy operator ustawia swoją zasłonkę tak, aby zasłaniała jego pulpit kontrolny.

PULPIT KONTROLNY

Każdy operator układa swój pulpit kontrolny **równolegle do swojej krawędzi areny**, tak aby przedstawiał od lewej do prawej panele I > II > III. Przy pomocy pulpitu gracz programuje swojego robota w trakcie rozgrywki.

KOŚCI

CEL SZKOLENIOWY

Zdobądź jako pierwszy 3 punkty zwycięstwa (PZ). PZ można zdobyć za zniszczenie innych robotów lub za zajęcie w Fazie 3: Rozpatrywanie pola PZ z żetonem PZ.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w grę VOLT składa się z rund, podzielonych na 4 fazy.

FAZA 0: PRZYGOTOWANIE

Należy w niej wykonać poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

- ◆ **Dłożenie 1 żetonu PZ:** jeden z operatorów losuje żeton PZ i kładzie go stroną z cyfrą ku górze na polu PZ o tym samym numerze. Krok ten należy pominąć, jeśli na arenie znajdują się już 3 żetony PZ. Na jednym polu może znajdować się kilka żetonów PZ.
- ◆ **Usunięcie żetonów uszkodzeń:** operatorzy odkładają z powrotem do puli **wszystkie** żetony uszkodzeń ze zniszczonych robotów.
- ◆ **Restart robotów znajdujących się poza areną:** roboty, które znajdują się poza areną, należy umieścić na jednym z ich pól początkowych (zaczynając od robota z numerem startowym 1 itd.).
- ◆ **Zwrot numerów startowych:** wszyscy operatorzy zwracają swoje numery startowe. Każdy numer startowy należy położyć w innej kolumnie areny stroną z numerem ku górze.
- ◆ **Postawienie zasłonek:** wszyscy operatorzy stawiają swoje zasłonki przed swoim pulpitem kontrolnym.



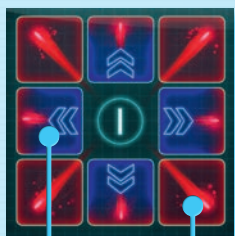
FAZA 1: PROGRAMOWANIE

USTAWIENIE KOŚCI

Jeden z operatorów mówi: „3, 2, 1, start!”. Na „start!” wszyscy operatorzy zaczynają równocześnie programować swoje roboty.

PANEL KOMEND

Każdy pulpit kontrolny ma 3 panele komend.



niebieski przycisk nie-niebieski przycisk

Każdy panel komend składa się z centralnego punktu, w którym widnieje rzymska cyfra (I, II lub III), otoczonego 8 przyciskami.

Przyciski reprezentują kierunki, w których robot może się poruszyć lub strzelić. Roboty mogą strzelać we wszystkich ośmiu kierunkach, ale poruszać mogą się tylko w kierunkach oznaczonych niebieskimi przyciskami (w pionie lub w poziomie).

Każdy operator umieszcza dokładnie 1 kość na każdym panelu komend swojego pulpitu kontrolnego. Każdy operator ma do swojej dyspozycji 2 (ruch) oraz 2 (strzał), więc w każdej rundzie nie umieści jednej ze swoich kości.

Kośćmi nie należy rzucać! Operator sam wybiera ściankę, którą kostka będzie pokazywała.

Aby prawidłowo umieścić kość, operator musi ustawić ją na przycisku w tym samym kolorze. W tym momencie wybiera również jej wartość (jednak będzie ona miała znaczenie dopiero w Fazie 2: Aktywacja).

NIEBIESKIE KOŚCI: RUCH

może być umieszczona tylko na **niebieskim** przycisku.

Roboty nie mogą poruszać się na ukos!

Wybrany przycisk wskazuje kierunek, w którym poruszy się robot.

CZERWONE KOŚCI: STRZAŁ

może być umieszczona na **dowolnym** przycisku. Wybrany przycisk wskazuje kierunek, w którym robot strzeli (wskazuje linię strzału).

Uwaga: sposób ustawienia figurki na planszy nie ma znaczenia. To kości na pulpicie kontrolnym wskazują kierunek, w którym robot się poruszy bądź strzeli.

PRZYKŁAD – UMIESZCZENIE KOŚCI

Pulpit kontrolny jest ułożony równolegle do twojej krawędzi areny.



Twój robot porusza się w prawo.

Twój robot strzela do przodu, na ukos w lewo.

Twój robot strzela do tyłu.

POBRANIE NUMERU STARTOWEGO

Kiedy operator umieści po 1 kości na każdym ze swoich paneli komend i nie chce już nic zmieniać, pobiera jeden z dostępnych numerów startowych, biorąc go z wybranej kolumny areny, i kładzie go na swoim ekranie, stroną z numerem ku górze. (Numery startowe wskazują kolejność aktywacji w przypadku remisu). Po tym, jak operator pobierze numer startowy, nie może już w żaden sposób zmieniać kości na swoim pulpicie kontrolnym. Kiedy wszyscy operatorzy pobiorą po jednym numerze startowym, wszyscy unoszą swoje zasłonki i przechodzą do kolejnej fazy.



FAZA 2: AKTYWACJA

SPRAWDZENIE BŁĘDÓW W PROGRAMOWANIU

Jeśli kości zostały umieszczone nieprawidłowo – np. na jednym panelu komend znajduje się kilka kości, została umieszczona na nie-niebieskim przycisku albo kość znajduje się na kilku przyciskach naraz – wówczas operator musi usunąć **wszystkie** kości z danego panelu komend. Jeśli na danym panelu komend nie ma żadnych kości, robot nie robi niczego przy jego pomocy.

AKTYWACJA KOŚCI

Każda kość umieszczona na panelu komend reprezentuje 1 komendę, która zostanie teraz wykonana. Najpierw wszyscy operatorzy aktywują swoje kości na panelu komend I, potem na panelu komend II, a na koniec na panelu komend III. Po tym, jak wszystkie kości ze wszystkich paneli komend zostaną aktywowane, należy przejść do Fazy 3: Rozpatrywanie.

KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI KOŚCI

Należy aktywować wszystkie kości z panelu komend o tym samym numerze (I, II, III), robiąc to w następującej kolejności:

- Wartość kości:** kości należy aktywować w kolejności od najniższej (1) do najwyższej (6) wartości.
- Kolor kości:** jeśli kilka kości ma tę samą wartość, w pierwszej kolejności należy aktywować wszystkie o danej wartości, a następnie wszystkie o danej wartości.
- Numer startowy:** jeśli kilka kości ma tę samą wartość i kolor, należy je aktywować w kolejności od najniższego do najwyższego numeru startowego (od 1 do 4).

Ważne: operator musi aktywować wszystkie kości na swoim pulpicie kontrolnym, nawet wtedy, gdy jest to dla niego niekorzystne!

W celu zaznaczenia, że kość została aktywowana, należy usunąć ją z pulpitu kontrolnego.

PRZYKŁAD – KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI

Najpierw wszyscy operatorzy sprawdzają panele komend oznaczone cyfrą I:



- 1.** czerwonego operatora ma najniższą wartość, więc to on aktywuje swoją kość jako pierwszy.
- 2.** Operatorzy zielony i żółty mają po 2. Numer startowy żółtego operatora (1) jest niższy od numeru startowego zielonego (3), więc to żółty aktywuje swoją kość jako następny.
- 3.** Zielony aktywuje swoją kość jako ostatni.

Następnie wszyscy operatorzy sprawdzają panele komend oznaczone cyfrą II.

NIEBIESKA KOŚĆ: RUCH

- Robot **porusza się o liczbę pól równą wartości kości** (od 1 do 6), w kierunku wskazanym przez przycisk.
- Jeśli robot poruszy się na pole z żetonem PZ, nie należy poruszać danego żetonu ani go zabierać. Żetony są zabierane dopiero w **Fazie 3: Rozpatrywanie**!
- Jeśli robot poruszy się na pole, na którym znajduje się inny robot, wówczas odpycha go o jedno pole zgodnie z kierunkiem swojego ruchu. Analogicznie, jeśli robot wepchnie innego robota na pole, na którym znajduje się kolejny robot, ten trzeci robot także jest odpychany.
- Jeśli robot lub odepchnięty robot uderzy w ścianę, to robot przestaje się poruszać, podobnie jak wszelkie odpychane przez niego roboty.
- Jeśli robot wepchnie innego robota do dołu, to odepchnięty robot zostaje zniszczony i usunięty z areny. W nagrodę operator poruszanego robota otrzymuje z puli 1 PZ, który umieszcza na swoim ekranie.
- Jeśli robot sam wjedzie do dołu, zostaje zniszczony, ale nikt nie otrzymuje za to żetonu PZ.



CZERWONA KOŚĆ: STRZAŁ

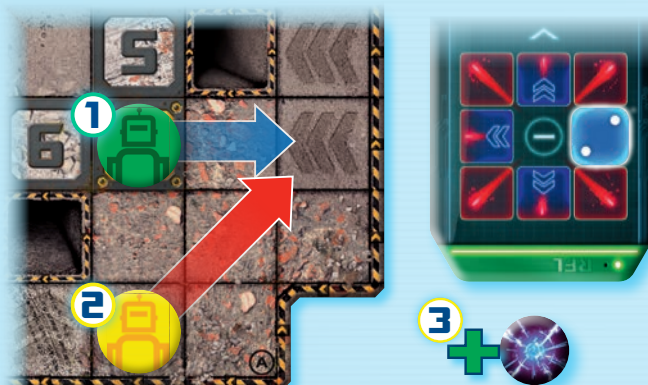
- Lasery **trafiają pierwszego robota lub ścianę na swojej linii strzału**. Lasery nie przechodzą na drugą stronę robotów ani ścian. Żetony PZ i doły nie zatrzymują laserów.
- Trafienie zadaje 1 uszkodzenie. Jeśli laser trafi w robota, operator trafionego robota bierze z puli 1 żeton uszkodzenia i umieszcza go na swoim ekranie. Jeśli w wyniku tego, na ekranie jego robota znajdują się 3 żetony uszkodzeń, robot zostaje zniszczony i usunięty z areny. W nagrodę operator strzelającego robota otrzymuje z puli 1 PZ, który umieszcza na swoim ekranie.



Ważne: lasery mają nieograniczony zasięg. Wartość na czerwonej kości służy jedynie do wskazania, jak szybko robot strzela.

PRZYKŁAD – AKTYWACJA KOŚCI

Obaj operatorzy mają na panelu komend I kość o wartości 2.



- 1.** Niebieska kość jest aktywowana (niebieskie przed czerwonymi), dlatego zielony robot porusza się o 2 pola.
- 2.** Czerwona kość jest aktywowana, więc żółty robot strzela i trafia zielonego.
- 3.** Trafienie zadaje 1 uszkodzenie zielonemu robotowi. Idealnie!

FAZA 3: ROZPATRYWANIE

W kolejności od najniższego do najwyższego numeru startowego (od 1 do 4) roboty aktywują pola, na których się znajdują. W trakcie szkolenia oznacza to, że jeśli robot znajduje się na polu z żetonem PZ, operator bierze dany żeton i umieszcza go na swoim ekranie. Jeśli na polu znajduje się kilka żetonów PZ, operator zabiera je wszystkie. Następnie gracze zaczynają kolejną rundę.



KONIEC SZKOLENIA I ZWYCIĘSTWO

Szkolenie kończy się natychmiast, kiedy dowolny operator zdobędzie trzeci żeton PZ. To on wygrywa rozgrywkę szkoleniową. Po zakończeniu szkolenia będziecie gotowi na pełną rozgrywkę w grę **VOLT**! Zapoznajcie się z treścią **ZASAD RFL**, aby dowiedzieć się co dalej.