



A játékosok feladata, hogy robot haverjukat közösen irányítva különböző küldetéseket teljesítsenek, mielőtt a robot energiacellái lemerülnek.

A játék tartozékai

- küldetésfüzet • (1)
- robotfigurák • (4)
- kétoldalas robotlapok • (2)
- parancskártyák • (93)
- energiajelző • (1)
- lendületjelző • (1)
- küldetéskorongok és lapkák • (45)

A játék előkészületei

A játék megkezdése előtt hajtsátok végre a következő lépéseket:

- Válasszatok egy küldetést a küldetésfüzetből!*
- Vegyétek elő a küldetésben megadott robotfigurát, a hozzá tartozó robotlapot és az egyszerű (kék) parancskártyákat!
- Tegyétek a robotfigurát a küldetéstábla mezőjére, úgy, hogy a nyíl irányába nézzen!
- Tegyétek az energiajelzőt a küldetéstábla szélén lévő energiasáv legfelső mezőjére!
- Ha a küldetésfüzet előír egyéb utasításokat az előkészületekre vonatkozóan, hajtsátok végre azokat, és olvassátok el a küldetés különleges szabályait is!
- Keverjétek meg a parancskártyákat, és alkossatok belőlük képpel lefordított húzópaklit!
- Minden játékos húzzon fel a jobb oldali táblázatban előírt számú parancskártyát a húzópakliból – ez lesz a kézben tartható lapok maximális száma.

7 Játékos száma	Parancskártyák száma
2 játékos	5 kártya
3 játékos	4 kártya
4 játékos	4 kártya

*Ha először játszatok, javasoljuk, hogy az első küldetéssel kezdjétek (Szösznyuszkók). Ha sikerült teljesítenetek az első küldetést, haladjatok tovább, és próbáljátok meg a másodikat, majd a harmadikat és így tovább!

Játékosok közötti kommunikáció

A játékosok nem mutathatják meg parancskártyáikat egymásnak a játék során. A kártyák hátoldala annyit elárul a parancsról, hogy az lépés vagy elfordulás, de azt nem, hogy hány mezőt kell lépni vagy melyik irányba kell fordulni.

**A játékosok nem kommunikálhatnak egymással az alábbiakról:
(sem szavakkal, sem bármely más módon):**

- Milyen parancskártyák vannak a kezükben.
- Mi a stratégiájuk, illetve a szándékuk.
- Milyen kártyák kijátszását várják a többiektől.

Ha valakinek beszélhetnékje támad, mondja azt, hogy „Bíp, bíp!”. Ha készen vagytok a kártyák kijátszásával, azzal jelezzétek, hogy képpel lefelé kiteszitek megmaradt lapjaitokat magatok elé az asztalra. Aki úgy érzi, hogy a csapatnak ideje abbahagynia a kártyák kijátszását, tegye a tenyerét az asztalra.



A forduló menete

**A Gépregények játék általában néhány fordulón át tart.
Minden forduló 3 fázisból áll, amelyek az alábbi sorrendben követik egymást:**

1. Tervezés

A tervezés fázisban a játékosok parancskártyákat játszanak ki képpel lefelé egy sorba, úgy, hogy a többiek ne lássák a rajuk lévő parancsokat. Minden játékosnak ki kell játszania legalább 1 kártyát, és a játékosok által összesen kijátszott kártyák száma legalább 5 kell legyen.

A játékosok tetszőleges sorrendben játszhatják ki parancskártyáikat, és egy játékos akár több kártyát is kijátszhat egyszerre. A kártyákat mindig a sor végére kell kijátszani, az utoljára letett lap mellé jobbra. A már kijátszott kártyák sorrendjén változtatni nem lehet.



Niki, Csabi és Juli a tervezés fázisban vannak. Csabi rögtön leteszi az 1. és 2. parancskártyát. Niki ezután leteszi a sorba a 3. kártyát, Juli a 4.-et, végül újra Niki tesz lesz egy lapot, ami az 5. a sorban.

Gyakorló játékmód: A játék tanulásakor, vagy ha kisebb gyerekekkel játszotok, a parancskártyákat tehetitek képpel felfelé is a sorba.

2. Végrehajtás

Miután kijátszottátok a parancskártyáitokat a sorba, fordítsátok fel a lapokat, és egymás után hajtsátok végre a rajtuk lévő parancsokat (balról jobbra haladva), Amelyek a robotot irányítják.



Megállás: ha valami megállítja a robotot, mielőtt végre tudná hajtani a teljes parancsot, hagyjátok abba a parancs teljesítését, és haladjatok tovább a következő parancskártyára.

3. Lezárás

Miután a sor összes parancsát végrehajtottátok, hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Keverjétek meg a sorba kijátszott parancskártyákat, és tegyétek azokat a húzópakli aljára!
2. Lépjétek egy mezőt lefelé az energiajelzővel az energiasávon!
3. Osszatok minden játékosnak annyi parancskártyát a húzópakliról, hogy mindenkinek annyi lapja legyen, mint a játék kezdetén!

Ha az energiajelző még nem érte el a 0 mezőt az energiasávon, kezdjétek el a következő fordulót a tervezés fázissal!



Győzelem vagy vereség

Azonnal megnyeritek a játékot, ha teljesítitek a küldetést. **Azonnal** elveszítitek a játékot, ha az energiajelző eléri a 0 mezőt az energiasávon, mielőtt teljesítenétek a küldetést. Még nagyobb a kihívás, ha úgy próbáljátok meg teljesíteni, hogy az energiajelző az energiasáv sárga részén legyen. Tapasztalt játékosok megpróbálhatják az energiajelzőt a zöld sávban tartani.

Jelölésrendszer

A Kóbor áramkörök parancskártyáin a jobb érthetőségért a parancsok ikonokkal vannak ábrázolva. Az alábbiakban felsoroljuk a kártyákon előforduló ikonokat.


Az irányokat a legtöbb esetben a robot (parancskártya végrehajtása előtti) aktuális pozíciójához képest kell értelmezni.


 **Előre egy**
A robot 1 mezőt előrelép.


 **Előre kettő**
A robot 2 mezőt előrelép.


 **Előre három**
A robot 3 mezőt előrelép.


 **Hátra egy**
A robot 1 mezőt hátralép.

 **Balra fordul**
A robot 90°-kal elfordul az óramutató járásával ellentétes irányba.


 **Jobbra fordul**
A robot 90°-kal elfordul az óramutató járásával megegyező irányba.


 **Megfordul**
A robot 180°-os fordulatot tesz.


 **Oldalazás balra**
A robot 1 mezőt balra lép, anélkül, hogy elfordulna.


 **Oldalazás jobbra**
A robot 1 mezőt jobbra lép, anélkül, hogy elfordulna.

 **Futószalag egy**
Minden tárgy, ami kék nyílra áll, 1 mezőt a nyíl irányába lép.

 **Futószalag kettő**
Minden tárgy, ami kék nyílra áll, 2 mezőt a nyíl irányába lép.


 **Északra egy**
Anélkül, hogy a robot elfordulna, 1 mezőt lép észak felé. Az északi irányt a küldetéstábla jobb felső sarkában lévő iránytű mutatja.


 **Északnak fordul**
A robot északi irányba fordul. Az északi irányt a küldetéstábla jobb felső sarkában lévő iránytű mutatja.


 **Ugrik kettőt**
A robot 2 mezőt előre ugrik.*


 **Ugrik hármat**
A robot 3 mezőt előre ugrik.*

*A robot az átugrott mezőn lévő lejtőt és akadályt figyelmen kívül hagyja. Ha a robot az ugrást nem tudja teljesen végrehajtani (például határba ütközne vagy akadályon landolna), akkor az ütközés előtti utolsó szabad mezőn fejezi be a mozgását.

 **Csere**
Balkéz átveszi a jobb kezében tartott tárgyat a bal kezébe, a bal kezében lévő pedig átveszi a jobb kezébe.

 **A korong egyet lép**
A megadott korong egy mezőt lép a megadott cél felé. A korongnak a célhoz vezető legközelebbi úton kell haladnia, beleértve az átlókat is.

 **A korong kettőt lép**
A megadott korong két mezőt lép a megadott cél felé. A korongnak a célhoz vezető legközelebbi úton kell haladnia, beleértve az átlókat is.

 **Felvesz/letesz**
A tárgyak felvétele és letevése robotonként különbözőképpen működik:

Zümi felvesz/letesz

Amikor ezt a parancsot játszod ki:

- Ha Zümi egy tárgyat tartalmazó mezőn áll, és nincs még nála tárgy, felveszi bármelyik tárgyat a mezőről, és a kezébe veszi. Zümi további mozgása során magával viszi a kezében tartott tárgyat.
- Ha Zümi kezében már van tárgy, vedd ki a kezéből és tedd azt le a Zümi által elfoglalt mezőre.

- Ha Zümi kezében és az általa elfoglalt mezőn sincs tárgy, akkor a parancsoknak nincs hatása.

Blöki felvesz/letesz

Blöki a Zürdongónál leírtak szerint vesz fel és tesz le tárgyat, azzal a különbséggel, hogy ő a közvetlen előtte lévő mezőről veszi fel vagy teszi le a tárgyat. A felvett tárgyat Blöki a szájába veszi, és annak irányát megtartva viszi magával – ha Blöki fordul, a szájában hordott tárgy is vele fordul.

Balkéz felvesz/letesz

Balkéz a Züminél leírtak szerint vesz fel és tesz le tárgyat, azzal a különbséggel, hogy a jobb kezével a tőle jobbra lévő szomszédos mezőről, míg bal kezével a tőle balra lévő második mezőről vesz fel vagy tesz le oda tárgyat. Balkéznek a felvesz/letesz parancsot mindig mindkét kezével végre kell hajtania, nem választhatod azt, hogy csak az egyik kezével vegyen fel/tegyen le tárgyat!

Megjegyzések a tárgyak felvételéhez és letevééséhez

A kézben vagy szájban tartott tárgy nem a mezőn van, hanem a mező felett, de a paranccsal a mezőre letehető. A több mezőt elfoglaló tárgy több mező felett van.

A kézben vagy szájban tartott tárgyakra nem érvényesek a környezeti hatások. Az éppen letett tárgyakra nem érvényesek a környezeti hatások, kivéve a határokat.

Miután egy tárgyat eljuttattatok a célmezőjére, többé már nem vehetitek fel.

Szabálypontosítások

Parancskártyák kiosztása: az új parancskártyák kiosztását kezdjétek az egyik olyan a játékosal, akinek a legkevesebb kártyája van, majd sorba haladva osszatok egy-egy lapot mindenkinek, kihagyva azokat a játékosokat, akik elérték a kézben tartható lapok számát.

Több korong/lapka egy mezőn: egy mezőn egyszerre több korong is lehet, hacsak a küldetés leírása kifejezetten nem tiltja ezt (például a törött váza korong állhat a szösznyuszkóval azonos mezőn). Amikor a robot olyan mezőről vesz fel tárgyat, ahol több is található, bármelyik tárgyat felveheti, azt is, amelyik éppen alul van.

Zümi lendülete: miután Zümi végrehajt egy *előre kettő* parancsot, tegyétek a lendületjelzőt Zümi robotlapjára úgy, hogy a lépés irányába mutasson. Amikor az ezután következő parancsot végrehajtottátok, lépjétek egy mezőt Zümivel a lendületjelző által mutatott irányba, majd vegyétek le a lendületjelzőt Zümi robotlapjáról (kivéve, ha ez a parancs is az *előre kettő* volt). Ha Zümi akadályba vagy határba ütközik, azonnal vegyétek le a robotlapjáról a lendületjelzőt, anélkül, hogy érvényesülne a hatása.

Példa Zümi lendületére



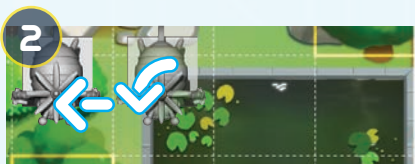
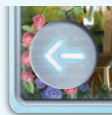
1

2

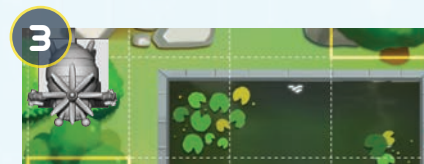
3



1
A kártyasor első lapja az *előre kettő* parancs, ezért Zümi 2 mezőt lép előre, majd a lendületjelzőt a robotlapjára tesszük úgy, hogy a nyíl abba az irányba mutasson, amerre Zümi a parancs következtében lépett.



2
A sor második parancskártyájának hatására Zümi balra fordul, majd 1 mezőt lép a lendületjelző által mutatott irányba. Ezután a lendületjelzőt levesszük Zümi robotkártyájáról.



3
A harmadik kártyán is az *előre kettő* parancs látható, de mivel Zümi akadályba ütközik, azonnal megáll. Emiatt a lendületjelzőt sem tesszük fel a robotkártyájára.

Küldetéskorongok letétele a határvonalon túlra: ha Blöki ★ parancs végrehajtásakor egy határvonal túloldalára tenné le a küldetéskorongot – vagy annak egy részét –, a ★ parancsot nem tudjátok végrehajtani.

Küldetéskorongok mozgatása: minden lépés a koronggal típusú parancs hatására az adott korongot az alább meghatározott célmező irányába kell mozgatni a környezeti hatások figyelembe vételével. Ha az adott korong éppen egy robot kezében vagy szájában van, a parancsnak nincs hatása. Ha a célkorong a robot kezében vagy szájában van, az adott korongot annak a mezőnek az irányába kell mozgatni, amely fölött a célkorong található.



A tyúk a búza felé megy.



Foltos a robot felé megy.



A róka a tyúk felé megy.



Tigris a macskájáték felé megy.



Plüsscica a kartondoboz felé megy.

Köszönetnyilvánítás

A JÁTÉKOT TERVEZTE:

Nikki Valens

ILLUSTRATOR

Danalyn Reyes

GYÁRTÁSVEZETŐ:

Colby Dauch

GRAFIKAI TERVEZÉS:

Kendall Wilkerson

SZERKESZTŐ:

Jonathan Liu

JÁTÉKTESZTELŐK:

Adam Leader, Alexandar Ortloff, Allie Lacy, Amudha Venugopalan, Andrew Fischer, Brian Engelstein, Carl Joyce, Chad Hoverter, Dane Beltrami, Daniel Lovat Clark, David Meyer, Francesca King, Francis Rosting, Gabe Meyer, Gordon Helle, Grace Holdinghaus, Hanna Helle, Hunter Koerner, Jeff Joyce, Jeffrey Berman, Jenny Joyce, Jerry Hawthorne, Jill Mohler, Joe Bozarth, Jordan Nied, Kaitlyn Sevits, Kara Centell-Dunk, Mark Larson, Matias Korman, Matthew Landis, Matt Kaminsky, Mitsuyo Korman, Molly Leader, Ray Sevits, Sam Alston, Sarah Gassy, Sophia Meyer, Tyler Brown



www.plaidhatgames.com

© 2019 Plaid Hat Games. Quirky Circuits, Plaid Hat Games, és a Plaid Hat Games logo a Plaid Hat Games védjegyei. A Plaid Hat Games az Asmodee North America, Inc. részlege 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Az alkatrészek eltérhetnek a képen látottaktól.

Imported and Distributed in the EU by: Asmodee United Kingdom, Unit 6 Waterbrook Road, Alton Hampshire, GU34 2UD, United Kingdom
Imported and Distributed in the EU by: Enigma Distribution Danmark A/S Valseholmen 12650 Hvidovre Denmark

Imported and Distributed in the EU by: Enigma Distribution Benelux B.V. Wethouder Den Oudenstraat 8 5706 ST Helmond, Holland

