

FILIP NEDUK

# Goblini S.R.O.

Bzzz. Chrrrrrrrr. Prask, prask. Haló, haló. Věnujte pozornost tomuto nesm.... Je ten krám zapnutý? Jak se to dopr... cože? Jo, dobře, dobře. Haló, haló. Věnujte pozornost tomuto nesmírně důležitému hlášení. Hovoří k vám Šéf. Jak víte, ke konci roku končím. Rád bych vám ovšem sdělil, že nehodlám tuhle firmu předat svému ufnukanému synovci. Protože vyrábět Hyper-super-mega-roboty-zkázky není žádná srandička, co se učí v manažerských školách pro konzultanty. Vyrábět Hyper-super-mega-roboty-zkázky se můžete naučit leda na place v naší fabrice. Mluvím o šmíru, převodech a podrážení partáků, kteří by mohli být povýšeni před vámi.

Proto vyhláším soutěž ve stavbě Hyper-super-mega-robotů-zkázky otevřenou pro všechny gobliny z továrny. Goblin, který vyhraje, se stane novým Šéfem. Ano, slyšeli jste dobře. Vítěz bere můj flek.

Tak hodně zdaru vám všem a necht' zvítězí ten nejprohnanější mizera. Škrrrrrrr. Prask.



# Herní materiál

2 DESKY MONTÁŽNÍ HALY



60 DÍLKŮ SE SOUČÁSTKAMI



33 dílků se zbraněmi



9 dílků s pancéřováním



9 dílků s motory



16 ŽETONŮ PANCÍŘE



1 BODOVACÍ DESKA



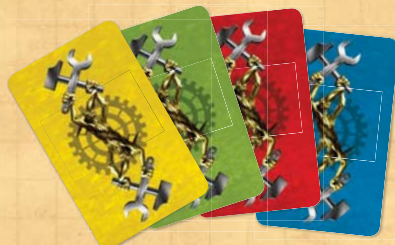
7 KARET VÝKRESŮ



3 TÝMOVÉ KARTY



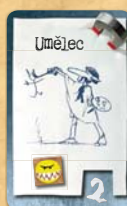
84 KARET SKRYTÝCH ÚMYSLŮ



po 21 ve čtyřech barvách



ničivé úmysly



obranné úmysly



sázky na výsledek

24 TAKTICKÝCH KARET



4 KARTY POVÝŠENÍ



2 OVLADAČE PILOTA



4 plastové patentky



2 směrové ručičky



2 kolečka zaměřovačů



2 základny ovladače pilota



Takto ovladače sestavíte



Sestavený ovladač pilota

2 OVLADAČE STŘELCE



10 HRACÍCH KOSTEK



12 FIGUREK GOBLINŮ VE 4 BARVÁCH



# Příprava hry a přehled jednoho cyklu hry

Ahoj, Já jsem Norbert. Mám za úkol ukázat vám vaše nové pracoviště, továrnu firmy Goblini s. r. o.

Začněte otevřením krabice. (Fakt?) Připravte hru podle obrázku na této straně. Každý hráč si vybere svou barvu. Dva gobliny ve své barvě si nechte, třetího postavte na pole 0 bodovací listy. Vezměte si kartu povýšení ve své

barvě a položte ji před sebe na stůl stranou 0 navrch. (No co je, někde začít musíte.) Vezměte si sadu karet skrytých úmyslů ve své barvě a balíček zamíchejte. Někdo by měl zamíchat všechny ostatní věci: týmové karty, karty výkresů, taktické karty a dílky součástek. V zásadě platí, že cokoliv, co je na začátku hry lícem dolů, by se mělo pečlivě zamíchat. A nekoukat!

## PŘÍPRAVA HRY

## SHRNUTÍ JEDNOHO CYKLU

Týmové karty



Karty výkresů



karty skrytých úmyslů



**Týmy vytvořit!** – Začínáte tím, že se seznámíte se svým parťákem a promyslete si, jak udělat na Šefa nejlepší dojem.

- Otočte týmovou kartu
- Otočte kartu výkresu
- Doberte si 7 karet skrytých úmyslů

červený hráč



modrý hráč



dílky součástek



žetony pancíře



figurky goblinů



žlutý hráč



zelený hráč



**Stroje smontovat!** – Každý tým sestrojí svého Hyper-super-mega-robotu-zkázy (přitom „pomáhá“ soupeři se stavbou jejich).

- Vyberte součástky
  - Vezměte si 5 dílků se součástkami
  - 3 si nechte
  - 2 si vyměňte se soupeřícím týmem
- Umístěte všech 5 dílků
- Pokračujte tak dlouho, dokud není robot hotov. Jeden z týmu vybírá součástky, druhý staví.

ovladač pilota



kostky



ovladač střelce



taktické karty



kostky



ovladač pilota



ovladač střelce



**V boj!** – A je to tady!

- K boji připravit.
- Do sebe! Proběhnou až čtyři kola boje:
  - Otočte 3 taktické karty.
  - Nastavte ovladač pilota a ovladač střelce.
  - Otočte ovladače.
  - Zaznamenejte poškození.
  - Zkontrolujte roboty a vyměňte si role.

figurky goblinů



bodovací deska



karty povýšení



**Skóre vyznačit!** – Samozřejmě znamenáme průběžné skóre. Nejsme žádná negramotná paka!

- Vítězný tým získává body za vítězství v souboji.
- Jednotlivci získávají body za splnění skryté úmysly.

# Legenda hry

Vy a váš parták jste goblini pracující v továrně vyrábějící Hyper-super-mega-roboty-zkazy. Šéf vyhlásil soutěž, ve které vytvoříte dvojici s dalším dělníkem a navrhnete, sestrojíte a vyzkoušíte svého robota v boji proti soupeřící dvojici. V každém cyklu vytvoříte dvojici s jiným partákem. Přesně tak, budete spolupracovat, abyste vyhráli souboj, ale máte také své skryté úmysly, které vás posunou vpřed. Vašemu partákovi se tyto úkoly možná líbit nebudou. A co má být? V sázce je hodně: vítěz se stane novým Šéfem! A Šéf může být jen jeden.

## Jeden cyklus hry

Soutěž se hraje na dva cykly. V každém z nich je potřeba postupovat popořádku, ale nebojte se. Chaosu si i tak užijete dost.

### TÝMY VYTVORIT!

Nejprve se dozvíte, s kým utvoříte dvojici. Chovejte se k partnerovi mile a přátelsky. Když vám bude věřit, bude snazší ho zmanipulovat tak, aby udělal, co si přejete vy.

### Týmová karta



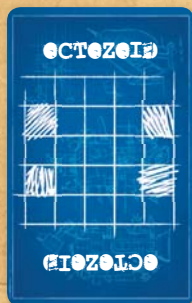
Ve hře jsou tři týmové karty, které jste měli na začátku zamíchat. Nyní otočte vrchní kartu. Dozvíte se, kde máte v tomto cyklu sedět. Jděte a sedněte si tam. (Jo, možná budete muset zvednout pozadí a sednout si na

jinou židli, ale kdo tvrdil, že práce v továrně je snadná?)

Goblin vedle vás je váš partner pro tento cyklus. Ti naproti jsou vaši soupeři.

Na začátku příštího cyklu otočíte novou týmovou kartu. Buďte proto zdvořilí, když soupeřům způsobíte škodu, protože jeden z nich bude brzo vašim novým partákem.

### Karta výkresu



Otočte vrchní kartu výkresu. Je na ní uveden tvar robota, kterého máte postavit. Vyšrafované čtverečky udávají pole, na která nesmíte umísťovat žádné součástky. Postavte na odpovídající místa na desce montážní haly své figurky goblinů. (Samozřejmě, že se figurky vaše a vašeho partáka počítají dohromady. Každý máte na práci po dvou. Třetí figurka slouží pro zaznamenávání skóre. Dobré účetnictví je základ každé zdravé firmy.)

### Skryté úmysly

Chi, chi. Teď se dostáváme k těm legračnějším věcem. Každý si vezme 7 karet skrytých úmyslů z balíčku. Můžete se na ně podívat, ale nikomu je neukazujte! (Proto se taky jmenují skryté úmysly, ne?) Ani partnerovi je neukazujte...naopak, tomu je neukazujte zejména!

Za tyto karty dostanete na konci cyklu body. Každá karta je podrobně popsána na konci této brožurky. Před vlastním bojem si budete muset vybrat 4 karty, které si necháte, ale v tuto chvíli byste měli zauvažovat o všech sedmi.

Existují tři typy skrytých úmyslů:

1. Ničivé úmysly – za ty získáte body za součástky, které soupeři zničíte.



2. Obranné úmysly – tady vám přinesou body ty součástky, které zůstanou po boji na vašem robotovi.



3. Sázka na výsledek – zde získáte body, pokud se vám podaří správně odhadnout výsledek souboje.



Pokuste se sestavit takového robota, aby měl co nejvíce součástek, které máte chránit. Přimějte soupeře, aby na jejich robotovi bylo co nejvíce součástek, které máte za úkol zničit!

# STROJE SMONTOVAT!

Vítejte v montážní hale. Tady budete s parťákem sestavovat svého Hyper-super-mega-robota-zkázy.

Nesmíte u toho ale mluvit. Šéf nesnáší, když musí poslouchat hádky. Takže to uděláte takto: Jeden z vás bude stavět a druhý zatím vybírat součástky a plánovat. Potom si role vyměníte. Nicméně, vezměme to postupně...

## Začínající hráč

Začínajícím hráčem v prvním cyklu je ten, kdo otevřel na začátku krabici s hrou. Ve druhém cyklu (a ve třetím, pokud se jich tolik bude hrát, viz níže) bude začínajícím hráč s aktuálně nejnižším počtem dosažených bodů. V případě shody si hoďte kostkou. (Ne, není to zrovna originální, ale funguje to.)

## Výměna rolí

Začínající hráč a ten ze soupeřů, který sedí naproti, začnou bránit dílků se součástkami a plánováním. Jakmile ukončí plánování, přejdou k montáži a druzí dva hráči začnou plánovat. Jakmile montéři dokončí montování a plánovači plánování, prohodí si role.

Takhle pokračujte. ANIŽ BYSTE SPOLU MLUVILI. Každý z týmu přispívá k montáži svými součástkami, vždy v dávkách po pěti kusech. Jakmile oba umístí svých 10 součástek, je deska montážní haly plná – váš robot je hotov.

Podívejme se nyní na jednotlivé role podrobněji:

## Plánovač

Jste-li zrovna plánovačem, vezměte si 5 dílků se součástkami z obecné zásoby. Vyberte si 3, které si necháte. Zbylé 2 dejte soupeři naproti (ten bude vždy plánovačem, když plánujete vy, a bude montovat, kdykoliv montujete vy). Od svého protějšku dostanete 2 součástky, takže máte opět součástek 5 – 3, které jste si nechali, a 2, které jste dostali od soupeře. Oznamte svému partnerovi, jakmile budete připraveni k výměně rolí. Pokud váš partner ještě staví, počkejte, až skončí.

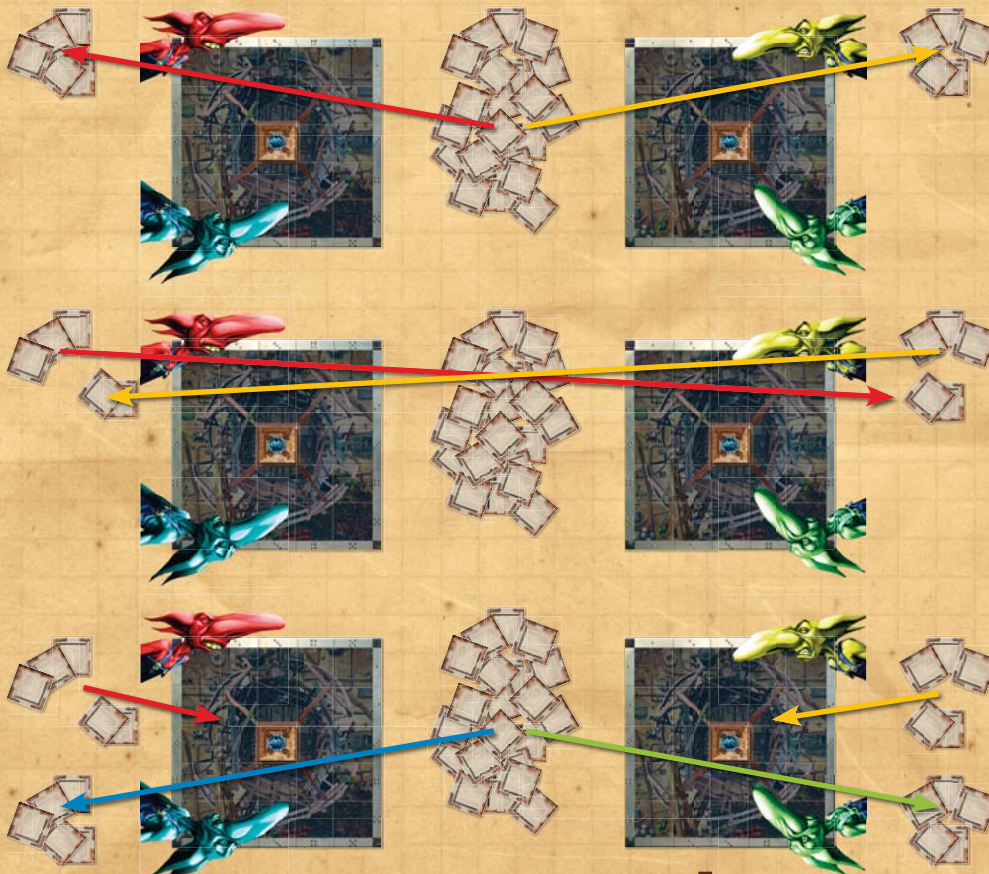
## Montér

Jste-li montérem, musíte na desce montážní haly najít správné místo pro všech 5 součástek, jež máte v ruce. Součástky smíte umisťovat na jakákoliv prázdná pole na desce. Nesmíte je dávat na 4 pole blokováná figurkami goblinů (odpovídají 4 vyšrafovaným polím na kartě výkresu) ani na centrální pole desky – to je pilotní kabina.

Dílek tedy umístíte na dosud volné pole. Můžete jej natočit libovolným způsobem ze čtyř možností. Nemusí sousedit s jiným dílkem položeným dříve, ani nemusí u sousedících dílků k sobě přiléhat vyznačené kovové okraje.

Je ovšem celkem dobrý nápad, aby byly všechny součásti vzájemně propojené (nebo propojitelné). Až bude váš robot hotov, všechny součástky nepřipojené (ať přímo nebo nepřímo) ke kabině z něj odpadnou.

Druh součástky (viz popis všech druhů součástek na další straně) vás nijak neomezuje v tom, kde má být umístěna a v jaké orientaci. I zbraně mohou být umístěny na jakémkoliv volné pole a v jakémkoliv natočení. Jakmile dokončíte svou montáž, dejte vědět svému partnerovi. Jsou-li připraveni všichni, vyměňte si role. Pokud již všichni montovali dvakrát, jste připraveni k boji.



Červený a žlutý jsou PLÁNOVAČI – oba si vezmou po pěti dílcích se součástkami.

Modrý a zelený jsou MONTÉŘI – jdou postavit vodu na kávu.


Červený a žlutý jsou pořád ještě PLÁNOVAČI – vymění si spolu po dvou dílcích se součástkami.

Modrý a zelený jsou pořád ještě MONTÉŘI – donesou sušenky.

Červený a žlutý jsou MONTÉŘI – umístí na svou desku všech 5 součástek, které mají.

Modrý a zelený jsou PLÁNOVAČI – oba si vezmou po pěti dílcích se součástkami...

# Druhy dílků se součástkami

Ve hře se vyskytují součástky čtyř druhů. Každá z nich může být v provedení „standard“ a „de luxe“ (označená tímto symbolem ). Součástky „de luxe“ jsou dvakrát tak dobré. (Dobrá, až na to, že obvykle obsahují méně kovu, což je dělá dobrými jen napůl.)

## ZBRANĚ

Zbraně způsobují škodu nepříteli! Šipka na okraji dílku udává směr, kterým zbraň míří. Za každou šipku dostanete jednu kostku, kterou budete v boji házet. Asi budete chtít, aby se váš robot ježil šipkami ve všech směrech. Zbraně „de luxe“ jsou dvakrát tak dobré, protože mají dvě šipky!



## MOTORY

Motory uvádějí vašeho robota do chodu. Jeden motor máte vždy v pilotní kabině, ale budete jich chtít mít o hodně víc – nebo aspoň o hodně víc než soupeř. Dílky s motory „de luxe“ jsou dvakrát tak dobré, protože obsahují dva motory.



## PANCĚŘOVÁNÍ

Pancéřování chrání vašeho robota. Za každý dílek s pancéřováním dostanete žeton pancíře, který položíte na příslušnou dílek. Pokud dílek s pancéřováním sousedí s jinou součástkou tak, že na okrajích na sebe navazuje kov na kov, kryje žeton pancíře i sousední součástku.

To neplatí pro pilotní kabinu – ta žetonem ochrany chráněna není. Pancéřování „de luxe“ je dvakrát tak dobré, protože na takový dílek můžete položit 2 žetony pancíře.



## SOUČÁSTKY NA OKRASU

Designové dílky s dekoracemi vypadají suprově! A mají kovový okraj ze všech stran. Součástky „de luxe“ jsou ještě suprovější! (Neptejte se proč. Prostě jsou a basta.)



## V BOJI!

Miluju hluk bitvy! Převody skřípou, jak se roboti vrhají jeden na druhého. Kov naráží na kov, rakety explodují. A hluboko zevnitř nepřátelského robota se ozývá hysterický řev: „Doleva?! Tys zatočil doleva?! Dej sem ty páky!!“

## Příprava k boji

Než se do sebe pustíme, musíme ještě udělat pár posledních věcí:

## ZKONTROLUJTE UVOLNĚNÉ DÍLY

Potřebujete, aby všechny součástky vašeho robota držely pohromadě, abyste mohli přejít z kabiny na jakýkoliv dílek tak, aniž byste museli šlápnout mimo kovový povrch. (Ano, vím, že umíte skvěle skákat. O tom to ale není.) Každý dílek, který není napojen (přímo nebo přes jiné dílky) na pilotní kabinu, v tuto chvíli odpadne – ještě než dojde k vlastnímu boji. Položte jej na své šrotiště. (Šrotiště je prostě místo na stole, kam budete dávat odpadlé součástky, žetony pancíře a figurky goblinů, které v boji ztratíte.)



ČERVENĚ OZNAČENÉ DÍLKY NEJSOU NAPOJENY NA PILOTNÍ KABINU A PŘED BOJEM ODPADNOU.

## ODPOČÍTEJTE TAKTICKÉ KARTY

Odpočítejte vrchních 12 taktických karet z balíčku. Ještě se na ně nedívejte, jen je odpočítejte. Zbýlých 12 karet dejte stranou pro použití v druhém cyklu. (Budete-li hrát i třetí cyklus, jak popisujeme dále, budete muset všech 24 karet znovu zamíchat a odpočítat novou sadu o 12 kartách.)

## VYBERTE SI KARTY SKRYTÝCH ÚMYSLŮ

Měli jste dost času, abyste si promysleli použití všech 7 karet skrytých úmyslů, které jste dostali. Nyní si z nich vyberte 4. Zbylé 3 můžete vrátit do krabice. V této hře už je nebudete potřebovat ani v pozdějších cyklech.

Vybrané karty skrytých úmyslů položte před sebe na stůl lícem dolů. Pokud si zvolíte kartu druhu „sázka na výsledek“ – to je ta půlená karta s dvěma názvy, musíte se rozhodnout, na kterou stranu souboje vsadíte. Ujistěte se, že karta ležící lícem dolů ukazuje směrem k soupeři tu stranu, na níž sážete – viz příklad na obrázku.



**CHCETE-LI VSADIT NA VÍTĚZSTVÍ SOUPEŘOVA ROBOTA, POLOŽTE KARTU TAK, ABY PO OTOČENÍ BYLA SMĚREM K SOUPEŘI STRANOU „PRÁŠKAČ“ – NÁPIS JE Z VAŠEHO POHLEDU ČITELNÝ, NIKOLIV NOHAMA VZHŮRU.**

## NASTUPETE DO KABINY



Vezměte všechny čtyři gobliny z polí na desce montážní haly a přesuňte je do pilotní kabiny. Pochopitelně, dělníci, kteří robota smontovali, si ho taky budou muset řídit. Tomuhle říká Šéf „program osobního nasazení pro kvalitu výroby“.

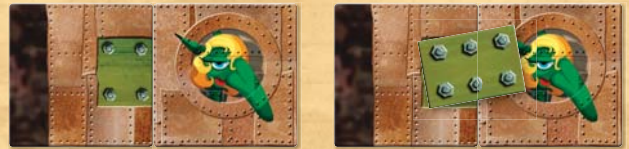
## UMÍSTĚTE ŽETONY PANCÍŘE

Na každý dílek s pancérováním položte 1 nebo 2 žetony pancíře – na normální dílky 1, na dílky „de luxe“ 2.

Sousedí-li součástka s pancérováním s jiným dílkem tak, že na okraji je napojen kov na kov, pak žeton pancíře chrání oba dva sousedící dílky. V bitvě pak žeton absorbuje první zásah, který utrhne jeden z nich.

Na pilotní kabinu nelze nikdy za žádných okolností položit žeton pancíře.

**PŘÍKLADY:**



**TENTO ŽETON PANCÍŘE CHRÁNÍ OBA SOUSEDÍCÍ DÍLKY.**



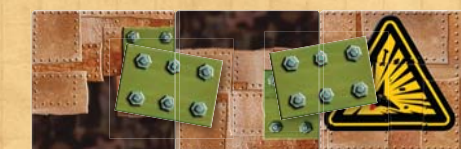
**TENTO ŽETON CHRÁNÍ JEN DÍLEK PANCÉROVÁNÍ, PROTOŽE NA PILOTNÍ KABINU ŽETONY PANCÍŘE UMÍSTOVAT NELZE.**



**TYTO DVA ŽETONY POLOŽTE JEN NA DÍLEK PANCÉROVÁNÍ – NENAVAZUJE KOV NA KOV.**



**VŠECHNY TŘI TYTO ŽETONY KRYJÍ OBA DÍLKY.**



**TYTO DVA ŽETONY POLOŽTE NA DÍLKY PODLE OBRÁZKU.**

## Role v boji

Každý tým má pilota a střelce. Řízení robota a střelba jsou tak zábavné, že každý by chtěl dělat obojí najednou. To by ovšem nebylo moc praktické, proto se budete střídat.

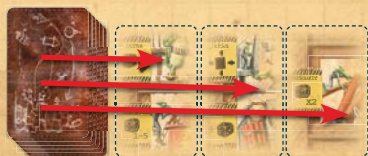
Hráči, kteří začínali ve fázi montáže robota, budou začínat jako piloti. Partneri začínají jako střelci. Na konci každého kola si role vymění.

# Jedno kolo boje

Tak a teď se můžete pustit do sebe.

1. Otočte 3 taktické karty.
2. Tajně nastavte ovladače.
3. Otočte ovladače lícem nahoru.
4. Zaznamenejte poškození.
5. Zkontrolujte roboty.

## OTOČTE 3 TAKTICKÉ KARTY



Otočte vrchní 3 karty z balíčku taktických karet a vyložte je vedle sebe tak, aby je oba střelci dobře viděli. Význam všech karet je vysvětlen na konci těchto pravidel.

## NASTAVTE OVLADAČE

Všichni hráči současně nastaví své ovladače. Dělejte to tajně – neříkejte nikomu, co nastavujete. Nemluvte se svým partnerem. Nastavený ovladač položte na stůl lícem dolů a počkejte, až budou hotovi všichni. Kdo je připraven dříve, nasadí potutelný úsměv.

### Pilot

SMĚROVÁ  
RUČIČKA

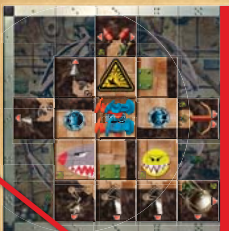


ZAMĚŘOVAČ

OVLADAČ PILOTA

Jste-li pilot, používáte ovladač pilota. (To je překvápko, co?)

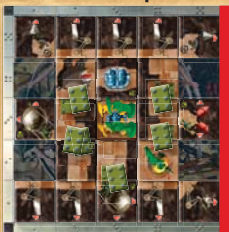
Natočte SMĚROVOU RUČIČKU tak, aby udávala, jakou stranou bude VÁŠ robot útočit. Touto stranou se potom robot natočí vpřed směrem k soupeři.



...ABY SMĚŘOVAL  
TOUTO STRANOU  
K NEPŘÍTELI.

JE-LI RUČIČKA NA-  
TOČENA TAKTO...  
...POUŽIJETE  
JEDEN MOTOR.  
VÁŠ ROBOT SE NATOČÍ  
PODLE TÉTO ŠÍPKY...

ZAMĚŘOVAČ natočte, aby udával, na kterou stranu SOUPEŘOVA robota budete útočit. Pamatujte ale, že i soupeřův robot může provést nějaký obrát.




...BUDETE ÚTOČIT  
NA TUTO JEHO  
STRANU.

NATOČÍTE-LI  
ZAMĚŘOVAČ TAKTO...  
...POUŽIJETE  
JEDEN MOTOR.  
POTÉ, CO SE NEPŘÁTELSKÝ  
ROBOT NATOČÍ...

K provádění manévrů je zapotřebí zapnout příslušný počet MOTORŮ. Ovladač pilota udává, kolik. (Obrát vlevo nebo vpravo vbok vyžaduje použití 1 motoru, čelem vzad 2 motory. Zaměření boční strany nepřítele vyžaduje použití

1 motoru, zadní strany 2 motorů. Celkem tedy použijete 0 až 4 motory.)

Nemůžete zvolit manévry, které by vyžadovaly více motorů, než máte. Pokud stroj přetížíte (např. navolením manévrů vyžadujících 4 motory, když máte pouze 3), použijete všechny své motory, ale robot se nenatočí a budete mířit na přední stranu nepřítele. Kromě toho dojde k přehřátí vašeho robota.

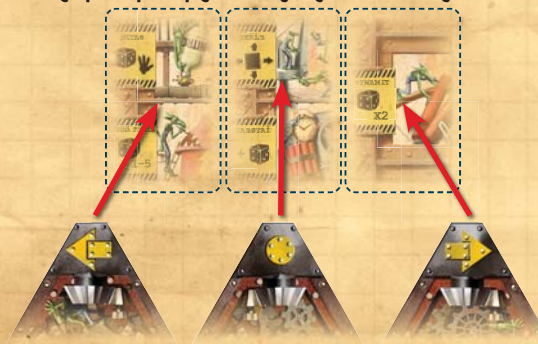
K PŘEHŘÁTÍ dojde vždy, když se váš robot neotočí nikam. (K tomu dojde, když budete chtít útočit přední stranou vašeho stroje, nebo když jej přetížíte, jak je popsáno výše). Pak bude mít váš střelec v boji k dispozici o 1 kostku méně (viz dále). Piktogram  na ovladači vám toto připomene.

Pilotní kabina je vybavena jedním motorem, takže vždy máte k dispozici alespoň jeden. Střelci pro účely rozhodování při výběru taktických karet (jak popisujeme dále) potřebují, aby alespoň jeden motor nebyl použit k manévrování, takže mu nějaký nechte k dispozici. (Nebo taky ne. Může se stát, že bude pro vás výhodné, abyste prohráli.)

## Střelec

Jste-li střelec, budete používat (o co, že neuhádnete?) OVLADAČ STŘELCE. Ten použijete k výběru jedné ze tří taktických karet.

Ovladač položte na stůl tak, aby byl po otočení natočen směrem k taktickým kartám vámi zvoleným vrcholem. Chcete-li vybrat kartu uprostřed, zvolte vrchol s kolečkem. Máte-li zájem o levou kartu, zvolte vrchol s šipkou směřující vlevo a u karty vpravo postupujte analogicky – viz následující obrázek.



Je to celkem snadné. Až na to, že soupeř dělá totéž. Pokud si oba vyberete stejnou kartu, získá ji ten z robotů, který má ještě k dispozici více dosud nepoužitých motorů. Vy ovšem nevíte, kolik motorů použije váš pilot.

## OTOČTE OVLADAČE LÍCEM NAHORU

Jakmile všichni nastavili své ovladače a položili je lícem dolů na stůl (aniž by se o tom nějak mezi sebou bavili), zjistíme, co jste měli za lubem. VŠICHNI SOUČASNĚ OTOČÍ SVÉ OVLADAČE.

PILOTI SPOČÍTÁJÍ MOTORY. Ohlásí, kolik motorů použili a kolik jich zbývá ještě k dispozici. (Pokud někdo použil více motorů, než má jeho stroj k dispozici, přetížil ho. Nastaví ručičku i zaměřovač směrem dopředu.)

PILOTI PŘEDVEDOU PŘÍPADNÝ OBRÁT SVÉHO ROBOTA. Směrová ručička na ovladači pilota ukazuje k nějaké straně. Otočte robota tak, aby byl touto stranou směrem k soupeři.

STŘELCI ROZHODNOU PŘETAHOVANOU O TAKTICKÉ KARTY. Pokud každý zvolil jinou kartu, není, co řešit. Každý použije kartu, kterou si vybral.

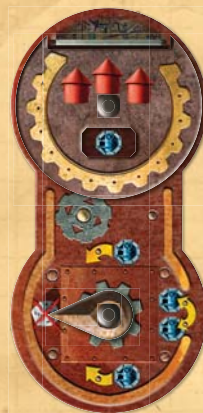
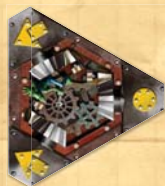
POKUD SI OVŠEM STŘELCI VYBRALI TUTÉŽ KARTU, PAK JI POUŽIJE POUZE TEN ROBOT, KTERÝ MÁ JEŠTĚ K DISPOZICI VÍCE NEPOUŽITÝCH MOTORŮ. Druhý robot nepoužije v tomto kole souběžně žádnou taktickou kartu. POKUD MAJÍ OBA ROBOTI STEJNÝ POČET MOTORŮ K DISPOZICI, POUŽIJÍ ZVOLENOU TAKTICKOU KARTU OBA DVA.

Pozor: Některé taktické karty mají dvě možnosti použití. Zvolíte-li si takovou kartu, můžete použít kteroukoliv z nich nebo i obě dvě.

Podívejte se na názorný příklad:



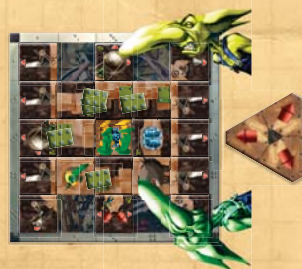
Pilot robota A odkryje svůj ovladač. Natočí stroj vlevo vbok, aby pravá strana směřovala k nepříteli. Zaměřovač ukazuje, že bude útočit na zadní stranu robota B. Robot A použil pro manévrování 3 motory, tj. všechny, které měl k dispozici.



Pilot robota B se rozhodl stroj nenatáčet. To znamená, že dojde k přehráti a střelec bude mít k dispozici o 1 kostku méně. Zaměřovač ukazuje, jakou stranu nepřítel robot B napadne. Robot B použil 1 motor a 2 nechal nepoužité.



Oba střelci si vybrali prostřední taktickou kartu. Je třeba porovnat počet motorů dosud k dispozici. Protože robot B má nepoužitých motorů více, může taktickou kartu použít výhradně robot B. Tým s robotem A nebude moci v tomto kole použít žádnou taktickou kartu. (Hečí)



## ZAZNAMENEJTE POŠKOZENÍ

Nyní dojde k vlastnímu souboji robotů.

**BUDETE ÚTOČIT JEN TĚMI ZBRANĚMI, KTERÉ MÍŘÍ VPŘED.** Všimněte si, že zbraně „de luxe“ mohou mířit dvěma směry – zde se počítají jen ty šipky, které míří vpřed směrem na nepřítele. Někdy to mohou být obě dvě. Střelec nyní tyto ŠIPKY SPOČÍTÁ a vezme si SHODNÝ POČET HRACÍCH KOSTEK. Ovšem existuje nepřekročitelný limit – **MAXIMÁLNÍ MOŽNÝ POČET KOSTEK JE 5.**

Jo a nezapomeňte na přehráti. **POKUD SE VÁŠ ROBOT V TOMTO KOLE NENATÁČEL, DOSTANETE O 1 KOSTKU MĚNĚ.** (Když to tedy celé shrneme, řekněme, že jste napočítali 7 kostek směřujících vpřed. Vezmete si 5 kostek. Teprve potom zohledníte případné přehráti – neprováděl-li váš robot žádný obrat, musíte jednu kostku vrátit, takže vám zbudou 4.)

**NĚKTERÉ TAKTICKÉ KARTY VÁM DÁVAJÍ MOŽNOSTI, KTERÝCH JE TŘEBA VYUŽÍT PŘED HODEM KOSTKAMI.** Například Sabotáž vám poskytuje jednu kostku navíc. Ta funguje i tehdy, když nemáte ani jednu zbraň mířící vpřed. Také Izolepu a Jeřáb je třeba použít před hodem kostkami. Podívejte se do Přílohy vzadu, co která taktická karta umí. Pokud si oba týmy zvolili taktiku, kterou je třeba použít před hodem kostkami, může STŘelec ROBOTA, KTERÉMU ZBYLO VÍCE NEPOUZITÝCH MOTORŮ, VYČKAT, CO PROVEDE SOUPEŘ, a teprve potom se rozhodnout, jak použije svou taktickou kartu. V případě shody si hodíte kostkou. Pokud je však střelcům jedno, co udělá soupeř, můžou klidně svou taktickou kartu použít hned, bez nějakého otálení.

**OBA STŘELCI SOUČASNĚ PROVEDOU HOD KOSTKAMI.** Umožňuje-li vám zvolená taktická karta změnit výsledek hodu, dejte se do toho – použijte taktiku v tomto okamžiku. (Jestli chcete čekat na to, co udělá soupeř, tak to možná trochu moc prožíváte, ne?)

**ZVOLTE POŘADÍ,** v jakém vaše kostky zasáhnou nepřátelského robota. Poskládejte kostky do řady ve zvoleném pořadí tak, aby nejbližší k soupeři byla ta, kterou chcete zasáhnout jako první.

Prázdná strana kostky znamená **VEDLE.** Ta nezasáhne nic. (My Goblini samozřejmě umíme sestrojít zbraně, které neselžou, ale nespolehlivé zbraně

jsou zábavnější.)

Pilot nepřátelského robota bere kostky jednu po druhé ve zvoleném pořadí. Každá kostka udává řadu polí. Jež je střelou zasažena. (Nebo sloupec, ale pro jednoduchost všem říkáme „řada“.) Střela letí ze stanoveného směru a zasahuje první pole v řadě dané hodem kostky, kterého dosáhne. (Nepamätujete-li si směr, odkud střela letí, podívejte se na soupeřův zaměřovač.)

**MALÁ RADA:** Jakmile se rozhodne, kdo dostane jakou taktickou kartu, můžete ovladač střelce otočit na druhou stranu a přiložit ho k soupeřově robotu tak, aby bylo zřejmé, ze které strany je ostřelován.

Je-li nějaký dílek součástky zasažen, odstraňte z něj žeton pancíře. Leží-li jich na součástce více, vybere pilot zasaženého stroje, který žeton se odstraní. Většinou však na destičce žádný žeton pancíře ležet nebude. Cha chá! Je-li zasažen dílek součástky bez pancérování, je tato součástka zničena!

Zničené součástky a žetony pancíře přemístěte na šrotiště zasažené strany. To ale ještě není to nejlepší. To nejlepší je tohle: **VŠECHNY SOUČÁSTKY, KTERÉ PŘESTANOU BÝT PŘIPOJENY KE KABINĚ, JSOU TAKÉ ZNIČENY – ODPADNOU!** Pilot zasaženého stroje je musí všechny přemístit na šrotiště dříve, než se začne zabývat další kostkou v pořadí.

**JE-LI ZASAŽENÁ ŘADA PRÁZDNÁ, NESTANE SE NIC.** To je tak trochu pech. Pilotní kabina je zvláštní případ. Není možné ji zničit, ale přesto může být prima na ni mířit. **ZASÁHNETE-LI SOUPEŘOVU KABINU, ODSTRÁŇTE Z NÍ JEDNU FIGURKU GOBLINA.** Obvykle se odstraňuje figurka pilotova goblina. (Jeho chyba, že tak špatně řídil.) Jsou-li však již ztraceny obě figurky pilotových goblinů, odstraňte figurku střelcovu. Ztracené figurky goblinů rovněž přemístěte na šrotiště. (Goblini sice vypadají jako padlí, ale ve skutečnosti jsou jen omráčeni. Na začátku následujícího cyklu se zase proberou.)

Když se vám podaří zneškodnit všechny soupeřovy figurky, hurá! Právě jste vyřadili soupeřova robota z boje. To znamená, že jste vyhráli... pokud ovšem nebyl vyrazen z boje také váš robot. **OBA TÝMY MUSÍ DOKONČIT VYHODNOČENÍ VŠECH HOZENÝCH KOSTEK, NEŽ SE PŘEJDE K DALŠÍMU KROKU „KONTROLA ROBOTŮ“.** Další zásahy do již prázdné kabiny nemají žádný význam.

Tým A



Tým B



Střelkyně týmu A napačítala čtyři šípky směřující na nepřítele. Hodí čtyřmi kostkami a padne jí 1 2 3 4. Jako nejlepší se jí jeví pořadí zásahů 1 2 3 4. První 1 uštlí půlku nepřátelského robota, druhá 2 zasáhne kabinu (jeden pilotův goblin je odstraněn). 3 už míří vedle, protože v této řadě nebyla žádná součástka. Všimněte si, že výsledek by byl stejný, i kdyby první zasahující kostkou byla ta, na níž padla 4.

## KONTROLA ROBOTŮ

Nyní je třeba zjistit, zda nebyl některý z robotů vyřazen z boje. Robot je vyřazen, pokud:

- nemá v kabině žádnou figurku goblina nebo
- nemá žádnou zbraň.

JE-LI ALESPŮŇ JEDEN ROBOT VYŘAZEN Z BOJE, SOUBOJ KONČÍ.

## SKÓRE VYZNAČIT!

Nakonec se podíváme, kdo udělal na Šéfa největší dojem.

## KTERÉ DRUŽTVO VYHRÁLO?

Vaše strana vyhrává, když se vám podaří vyřadit soupeřova robota z boje, zatímco váš vyřazen není. (A jejich strana vyhrává, když se jim podaří vyřadit vašeho robota z boje a jejich vyřazen není.)

Není-li žádný robot vyřazen ani po čtyřech kolech boje nebo jsou-li oba roboti vyřazení v témže kole, rozhodněte o výsledku takto: Spočítejte všechny součástky, žetony pancíře a figurky goblinů, které jste soupeři zničili. Tým, který zničil větší množství materiálu, vítězí. (Počítá se všechno – kus jako kus. Je to smutné, ale i ztracení členové posádky jsou pouhý materiál. To víte – vojna není kojná.) Panuje-li i nadále shoda, nevyhrává nikdo a nikdo nezíská body za vítězství v souboji. (Pokračujte dále přidělením bodů za splnění skrytých úmyslů.)

Pokud váš tým vyhrál, získáváte 2 body za každou figurku vlastního goblina, která vám zbyla v kabině robota, a 1 bod za každou figurku goblina vašeho partnera. (Takže za vítězství v souboji můžete získat maximálně 6 bodů.)

## ODHALTE SKRYTÉ ÚMYSLY

Ted' přichází ta nejlegračnější část... I když, největší zábava je asi stejně rozmlátit soupeřova robota napadrť. No ale tohle je taky fajn.

Otočte své karty skrytých úmyslů, takže je všichni mohou vidět. Zjistěte,

Střelkyně týmu B napačítá pět šípek, ale protože pilot neprovedl žádný manévř, došlo k přehřátí stroje a střelkyně tak hází čtyřmi kostkami, na kterých padlo 1 2 3 4. Protože si zvolila taktiku Řízená střela, smí změnit výsledek hodu jednou z kostek. Změní 1 na další 1 a kostky seřadí v pořadí 1 2 3 4. První 1 zničí žeton pancíře z dílku se zbraní, druhá 2 zničí zbraň samotnou a další tři součástky na zbraň napojené. Poslední 1 zničí dílek s pancéřováním. Konečně 4 zničí motor a k němu napojenou zbraň. Všimněte si, že v tomto případě na pořadí kostek záleží. Pokud by střelkyně nejprve zvolila 2, zničila by celkem o dva dílky součástek méně.

BOJ NIKDY NETRVÁ DÉLE NEŽ ČTYŘI KOLA.

Po čtvrtém kole souboj končí i tehdy, pokud nebyl vyřazen z boje žádný z robotů. Jestli jste správně odpočítali 12 taktických karet, jak jsem vám oňehdy říkal (pokud vůbec umíte počítat do dvanácti), pak na začátku čtvrtého kola boje otočíte poslední 3 zbylé taktické karty.

Jakmile souboj skončí, přejděte k vyznačení dosaženého skóre. Pokud konec ještě není, piloti a střelci si vymění role a začne nové kolo boje.

Kolik bodů jste získali za každý tajný úkol, a skóre vyznačte posunutím své figurky na bodovací liště. Počet získaných bodů je uveden na každé kartě a dovysvětlen na konci pravidel. Nezapomeňte na body za vítězství!



Hráči by měli body zaznamenat jeden po druhém, aby se mohli patřičně vychloubat před ostatními. Jste-li hotoví, můžete karty skrytých úmyslů vrátit do krabice. Už je v této partii nebudete potřebovat.



Dosáhnete-li 50 bodů, posuňte svou figurku na bodovací liště opět na pole 0. Nebojte se, neklesli jste zpátky na nulu. Naopak – budete povýšeni! Otočte svou kartu povýšení navrch stranou s číslem 50. Dobře vy! Vypadáte fakt cool. (A jestli jste poslední, nezoufejte. Nezapomeňte, že v příštím cyklu budete začínajícím hráčem.)

# Konec hry

Hraje se na dva cykly. Máte-li na konci nejvíc bodů, stanete se novým Šéfem a můžete mě třeba povýšit na pozici náměstka pro vnější vztahy. Jestli má někdo víc bodů než vy, pak jste nevyhráli. Ale nový Šéf vás může povýšit na pozici náměstka pro vnější vztahy a vy mi aspoň můžete zvednout plat.

V případě shody můžete hrát třetí cyklus nebo můžete nechat remízu. Končí-li hra remízou, stane se novým Šéfem Šéfův synovec.

## Varianty hry

### PLNÁ VERZE

Hrajte na tři cykly. Tak budete mít víc možností rozsekat soupeře na kusy a každý musí hrát s každým – i s tím nemechem, co vždycky všechno zkazí.

### PÁRTY VERZE

Tahle verze je trochu odlehčená. Je v ní míň podrazáctví a víc týmové spolupráce. Udělejte v pravidlech následující dvě změny:

Hrajte na tři cykly. Tím dostane každý příležitost stát se vašim partnerem a navázat pevná pouta přátelství a důvěry umožňující povýšení. Jakmile se stanete novým Šéfem.

Hrajte bez skrytých úmyslů. Použijte jen jednu sadu karet skrytých úmyslů a na začátku každého cyklu při otáčení týmové karty otočte zároveň tři z tohoto balíčku karet úkolů. Na konci cyklu dostane každý hráč body za tyto tři úkoly (v této verzi hry veřejné, nikoliv tajné). Je-li otočena karta „Sázka na výsledek“, odhodte ji a otočte místo ní jinou.

### HRA VE DVOU HRÁČÍCH

Ve dvou se hraje jako duel. Není koho podrážet, ale i tak je potřeba na soupeře pořádně dorážet.

### Příprava hry

Použijete pouze dvě barvy. Herní materiál pro zbylé dvě barvy nechte v krabici.

### Montáž robotů

Postupujte stejně jako v základní hře, ale všech 20 dílků se součástkami musíte přiložit sami.

### Souboj

V každém kole hrajete za pilota i střelce. Do kabiny dejte jen dvě figurky goblinů.

### HRA VE TŘECH HRÁČÍCH

Hrají vždy dva proti jednomu. Pravidla doznají drobných úprav.

### Příprava hry

Použijte tři barvy. Herní materiál pro zbylou barvu nechte v krabici.

### Sestavování týmů

Karty týmů fungují jako obvykle. Dva hráči se spojí a hráč, který má za partnera barvu mimo hru, bude hrát sólo.

### Pravidla pro tým

V průběhu stavby robota nebudete moci hrát paralelně. Jeden z hráčů bude plánovat a montovat spolu se sólo hráčem, pak bude se sólo hráčem plánovat a montovat druhý. Začínajícím hráčem je ten z týmu, kdo má méně bodů. V případě shody si hodte kostkou. (Na originalitě to sice nezískalo, ale pořád to ještě funguje.)

### Pravidla pro sólo hráče

Hraje se skoro stejně jako při hře ve dvou. Plánujete a stavíte po pěti dílcích, dokud jich neumístíte všech 20. V boji hrajete za pilota i střelce a v kabině máte jen své dvě figurky. Mít jen dvě figurky v kabině je sice nevýhoda, ale stavět robota a bojovat sám bez rizika podrazu tuto nevýhodu více než kompenzuje. Proto potřebujete ještě následující handicap: dobíráte si jen 6 karet skrytých úmyslů. To znamená, že budete mít menší výběr, ale pořád si budete muset nechat 4 karty. Když budete hrát na 3 cykly, bude každý jednou hrát sólo a zmíněný handicap pro sólo hráče nebude tudíž nutný.

## Hra Filipa Neduka

Ilustrace: David Cochard

Grafický design: Filip Murmak

Překlad: Karel Vlasák

Hlavní testéři: Petr Murmak

Vít Vodička

TESTÉŘI: Rene Bachrach-Křištofíc, Marko Dabetić, Margareta Delić, Ivan Flis, Lovro Grgić, Zlatko Grom, Amel Hamzabegović, Igranje.org, Ana Jagić, Ivan Kokić, Tihomir Munda, Sven Nemet, Tea Pećnik, Matko Romić, Marko Salopek, Višen Tadić, Joel Zuppa, Ena Hrelja, Iva Hrelja, Jan Hrelja, Damir Cerčić, Kata Vlahov, Kreten, Vlaada, Vítek, Filip, Paul, dilli, Yuri, Sniper, Mišo, Tomáš, Plema, Flygon, Miloš, Petr, Honza, Radka, Jirka, Rumun, Monča, Pogo, Vláša, Jirka Bauma, Vytick, Michal, Fanda a mnoho dalších při různých českých deskoherních akcích.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: mé přítelkyni za to, že je můj fanouškem číslo 1, Hrvěle Čopovi za pomoc, kdykoliv jí bylo zapotřebí, Filipu Fučíkovi za to, že umožnil vše realizovat, Ivanu Hamarići za know-how, Vladovi Chvátilkovi za inspiraci a skvělé rady v okamžiku nouze, Davidu Cochardovi za to, že myšlenky vdechl život, Paulu Groganovi za podporu a pochopení, Jasonu Holtovi za vtipný překlad do angličtiny, Filipu Murmakovi za neskutečné schopnosti ve 300 DPI, Petru Murmakovi za vedení a organizaci, Vítu Vodičkovi za trojnásobnou kontrolu každého detailu, svým rodičům za pomoc a nakonec díky vám všem, kdo jste měli s vývojem této hry cokoli společného. Však vy víte, koho z vás se to týká...

**CGE**  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,

Listopad 2012

www.CzechGames.com

**MINDOK**

Distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.,

Korunní 104, Praha 10,

www.mindok.cz

# Taktické karty

Každá taktická karta poskytuje jednu nebo dvě zvláštní schopnosti popsané níže. Některé z nich se týkají výsledku hodů kostkami. Jiné je třeba využít před házením. Umožňuje-li vaše karta dvě zvláštní schopnosti, které lze využít současně, můžete svobodně zvolit, v jakém pořadí jich využijete.



**Nitro** – MŮŽETE ZNOVU HODIT BUĎ JEDNOU, NEBO VŠEMI KOSTKAMI. Můžete znovu házet i kostkami, na kterých padlo VEDLE. Výsledek druhého hodu si musíte ponechat.



**Dynamit** – VÁŠ PRVNÍ ZÁSAH SE POČÍTÁ DVAKRÁT. Berte to tak, jako byste měli dvě kostky s tímtež číslem. Tuto schopnost nemůžete použít, když házíte všemi pěti kostkami.

tento Jeden dílek – přitom nehraje roli, zda na něm již nějaký další žeton leží. Tuto kartu musíte použít před provedením hodu kostkami.



**Sabotáž** – V TOMTO KOLE BOJE MÁTE O JEDNU VPŘED MÍŘÍCÍ ŠÍPKU NAVÍC. Dokonce i když nemáte žádnou zbraň mířící vpřed, dostanete jednu kostku. Pokud však máte vpřed mířících zbraní 5 a více, nemá pro vás tato karta žádný význam.



**Řízená střela** – MŮŽETE LIBOVOLNĚ ZMĚNIT ČÍSLO NA JEDNÉ Z KOSTEK. Prostě hoďte a poté jednu kostku vezměte a nastavte na ní libovolné číslo. Nemůžete změnit hodnotu kostky, na níž padlo VEDLE, ale kostku, na níž padlo číslo odpovídající prázdné řadě, změnit můžete.



**Jeřáb** – MŮŽETE PŘESUNOUT JEDEN DÍLEK. Součástku nemůžete přemístit nebo natočit tak, že by to způsobilo její odpadnutí. Nemůžete přemístit dílek s žetonem ochrany ani kabinu a nemůžete ani umístit žádný dílek tak, že by překryl kabinu. Můžete však dílek umístit na jedno z polí, které bylo původně v souladu s výkresem blokováno figurkou goblina. Můžete kartu použít také k pouhé změně orientace dílku. Tuto kartu musíte použít před provedením hodu kostkami.



**Nouzový spínač** – HOĎTE ZNOVU VŠEMI KOSTKAMI, NA NICHŽ PADLO VEDLE. Pokud padne znovu vedle, můžete hod zase opakovat, a to tak dlouho, dokud nepadne na všech kostkách nějaké číslo. Pokud padne číslo odpovídající prázdné řadě, hod opakovat nelze.



**Izolepa** – MŮŽETE POLOŽIT ŽETON PANCÍŘE NA DÍLEK SOUČÁSTKY, KTERÝ NENÍ TYPU PANCĚROVÁNÍ NEBO PILOTNÍ KABINA. Tento žeton chrání jen

## Karty skrytých úmyslů

### NIČIVÉ ÚMYSLY

Za splnění těchto úkolů získáváte body za materiál, který se vám podaří uštěřit ze soupeřova robota.

**HAMOUN:** Získáváte 4 body za každou zničenou úplnou trojčku dílků druhu motor / zbraň / na okrasu (bez ohledu na to, zda standardní či „de luxe“).

**CHVASTOUN:** Získáváte 2 body za každý zničený dílek s dekorací.

**KAMIKAZE:** Získáváte 2 body za každý zničený dílek s pancéřováním.

**NINDŽA:** Získáváte 3 body za každou zničenou figurku goblina.

**OSTROSTŘELEČ:** Získáváte 3 body za každé 2 zničené dílky „de luxe“.

**PYROMAN:** Získáváte 2 body za každé 3 zničené dílky se zbraněmi.

**RAKEŤÁK:** Získáváte 2 body za každé 3 zničené standardní dílky (dílky „de luxe“ se nepočítají).

**TUNELÁŘ:** Získáváte body za každé prázdné pole v okolí soupeřovy kabiny, jak je vyobrazeno na kartě.

**VZTEKLOUN:** Získáváte 1 bod za každé 3 zničené dílky (mohou být jakéhokoliv druhu).

**ZÁŠKODNÍK:** Získáváte 2 body za každý zničený dílek s motorem.

**ZBRAŇOMIL:** Získáváte 3 body za každé 2 zničené žetony pancíře.

### OBRANNÉ ÚMYSLY

Za splnění těchto úkolů získáte body za součástky, které zůstanou po boji na vašem robotovi.

**HAD:** Získáváte 2 body za každý dílek s pancéřováním na vašem robotovi.

**MÁNIČKA:** Získáváte 2 body za každou součástku „de luxe“ na vašem robotovi.

**MECHANIK:** Získáváte 2 body za každý dílek s motorem na vašem robotovi (kabina se nepočítá).

**OBRANÁŘ:** Získáváte 1 bod za každou součástku v okolí vaší kabiny, jak je vyobrazeno na kartě.

**SMETIŠŤÁK:** Získáváte 2 body za každé 3 standardní dílky na vašem robotovi (dílky „de luxe“ se nepočítají).

**STRÁŽCE:** Získáváte 1 bod za každé dva dílky na vašem robotovi (počítají se dílky jakéhokoliv druhu kromě kabiny).

**UMĚLEC:** Získáváte 2 body za každý dílek s dekorací na vašem robotovi.

**VOLAVKA:** Získáváte 2 body za každý žeton pancíře na vašem robotovi.

**ZBABĚLEC:** Získáváte 2 body za každou součástku sousedící s vaší pilotní kabinou, jak je vyobrazeno na kartě.

### SÁZKA NA VÝSLEDEK

Tyto karty mají dvě možnosti uplatnění. Musíte vsadit na to, která strana v souboji vyhraje.

**HVĚZDA:** Získáváte 4 body, když vaše strana zvítězí.

**PRÁSKAČ:** Získáváte 4 body, když vaše strana prohraje.

Poznámka: Je-li na kartě uvedeno, že získáváte body za „každé 2“ nebo „každé 3“ čehokoliv, pak se počítají jen úplné dvojčky nebo trojčky požadovaného typu. Například za Ostrostřelce získáte 0 bodů za zničený žádný nebo jeden dílek „de luxe“, 3 body za dva nebo tři, 6 bodů za čtyři nebo pět, atd. Podobně Hamoun vám přinese body jen za úplné sady obsahující jeden dílek s motorem, jeden se zbraní a jeden s dekorací.