

tiny **EPIC** **MECHS**



**ZASADY WALK
NA ARENIE**



**Fishbone
Games**

KOMPONENTY



8 kart pilotów

(pancerz wspomagany na odwrocie karty)



karta megamecha



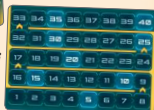
4 karty gracza

(tryb solo na odwrocie karty)



karta rundy

karta punktacji



21 płytek stref



32 karty broni



32 karty programu



4 karty trybu przejściowego



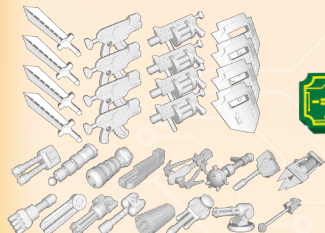
4 figurki ITEMeeple®



4 panczerze wspomagane



megamech



32 modele broni



46 drewnianych żetonów

PROLOG

Jest rok 3030. Technologia zdominowała przemysł rozrywkowy. Rzeczywistość, niegdyś określana jako wirtualna, stała się nową codziennością, a sporty dawniej goszczące na płaskich ekranach, wkroczyły w trzeci wymiar na światową skalę. Najpopularniejsze z tych rozrywek są doskonałym przykładem dzisiejszego stanu ewolucji, łączącej atletyzm z maszynierią. Wysoko, na dachach Centrali AughTechu, mieści się Arena Walk, z której transmisje za pośrednictwem neuralnetu docierają do setek milionów widzów. Rozgrywają się tam niezwykle spektakle zwane *M.E.C.H.: Mechaniczna Ekstraliga Cybernetycznych Herosów*.

OGÓLNY ZARYS ROZGRYWKI

W *Tiny Epic Mechs* gracze wcielają się w wysportowanych i doskonale wyszkolonych pilotów mechów, którzy podczas sześciu rund będą walczyć każdy na każdego w celu wyłonienia zwycięzcy. Co rundę gracze programują sekwencję akcji, które następnie wykonują ich zawodnicy. Dzięki tym akcjom możliwe jest poruszanie się po arenie, rozstawianie wieżyczek i wybuchowych min, zbieranie zasobów, kupowanie uzbrojenia, zakładanie pancerzy wspomaganych, a czasem także przejmowanie kontroli nad megamechem.

Kiedy wkroczysz do strefy, w której przebywa inny gracz, dochodzi do walki. Gracze atakują się, używając na zmianę swoich broni, aż jeden z graczy zużyje cały swój oręż, po czym będzie się musiał wycofać, lub zostanie pokonany i odrodzi się w swojej bazie. Jeżeli dobrze rozplanujesz użycie swojej broni, możesz blokować działania przeciwnika i wyprowadzić potężniejsze ataki.

Zadanie przeciwnikowi dużych obrażeń zachwyci publiczność i przyniesie Ci punkty, na podstawie których wskazuje się zwycięzcę. Punkty zwycięstwa otrzymuje się także co drugą rundę za kontrolowanie stref oraz za pilotowanie megamecha.

OPIS KART

KARTA GRACZA

1. Obszar programu
2. Sekcja walki
3. Sekcja wzmocnienia
4. Sekcja megamecha
5. Sekcja rozstawienia
6. Tor zasobów

Żetony energii i kredytów na początku rozgrywki umieszczane są na polu „3”



KARTA PILOTA

1. Imię i zdolność
2. Ikona statusu
3. Miejsce na kartę broni
4. Tor żywotności
5. Przypomnienie o oszołomieniu

Strona pilota



Strona pancerza wspomaganego



Karta megamecha



Odwróć

Żeton żywotności na początku rozgrywki znajduje się na polu toru żywotności o najwyższej wartości

PLYTKI STREFY

Strefa zasobów



Zasób do zebrania

Wartość punktowa

Strefa bazy



Tutaj rozpoczyna i odradza się pilot

Strefa mecha



Tutaj rozpoczyna megamech

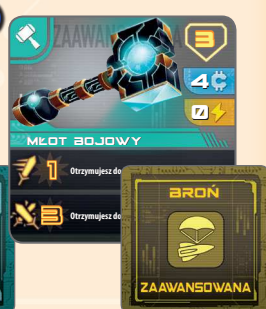
KARTY BRONI

1. Typ broni
2. Punkty zwycięstwa
3. Koszt zakupu
4. Atak
5. Potężny atak

Broń podstawowa

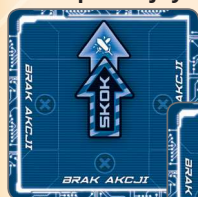


Broń zaawansowana



KARTY PROGRAMU

Skok podwójny

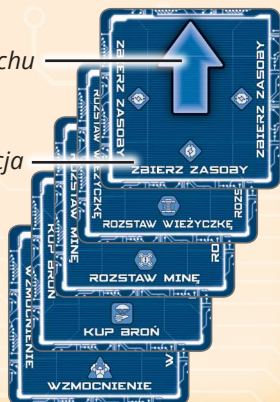


Skok diagonalny



Kierunek ruchu

Akcja



PRZYGOTOWANIE

1. Każdy gracz otrzymuje **kartę gracza** oraz **figurkę ITEMeeple** w wybranym kolorze.

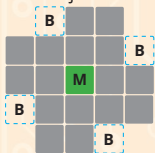
Następnie każdy gracz przygotowuje swój obszar rozgrywki. W tym celu otrzymuje:

- A. Dwie losowe karty pilota, z których wybiera jedną i umieszcza ją pod kartą gracza, stroną pilota ku górze.
- B. **Żeton żywotności** w swoim kolorze, który umieszcza na torze żywotności karty pilota na polu o najwyższej wartości.
- C. **Żeton energii** i **żeton kredytów** w swoim kolorze, które umieszcza na polu „3” toru zasobów karty gracza.
- D. **Żeton punktacji** w swoim kolorze.
- E. **Figurkę pancerza wspomaganego** w swoim kolorze.
- F. **3 żetony wieżyczki** i **4 żetony miny** w swoim kolorze.
- G. **8 kart programu** i **kartę trybu przejściowego** w swoim kolorze.

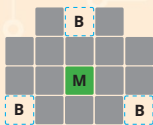
Żeton pierwszeństwa

2. Zbierzcie wszystkie **21 płytek strefy**, aby przygotować arenę:

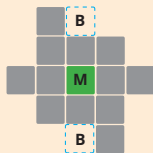
- H. Podzielcie 21 płytek strefy na **3 rodzaje**: strefa mecha (M), 4 strefy bazy (B) oraz 16 stref zasobów (Z).
- I. Każdy gracz otrzymuje **strefę bazy** w swoim kolorze, którą później umieści na arenie.
- J. W zależności od liczby graczy, ułóżcie arenę według poniższych schematów. Strefy zasobów (Z) należy potasować, a następnie losowo rozmieścić w przeznaczonych na nie miejscach. Pola na strefy bazy (B) należy zostawić puste.



4 graczy:
1 M, 4 B, 16 stref zasobów



3 graczy:
1 M, 3 B, 14 stref zasobów



2 graczy:
1 M, 2 B, 12 stref zasobów

3. W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza, dając mu **żeton pierwszeństwa**. Następnie, zaczynając od osoby po prawej stronie pierwszego gracza i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy wybiera puste pole (B) i umieszcza w nim swoją **strefę bazy**, a na niej **figurkę ITEMeeple**. Pierwszy gracz umieszcza bazę jako ostatni.
4. Każdy gracz w tajemnicy wybiera **jedną ze swoich min, oznaczoną 1-4**, i umieszcza ją zakrytą na swojej strefie bazy. Pozostałe żetony miny powinny zostać zakryte.
5. **Kartę rundy** oraz **kartę punktacji** umieśćcie w zasięgu wszystkich graczy.
 - K. Żeton rundy umieśćcie na polu „1” karty rundy.
 - L. Żetony punktacji wszystkich graczy umieśćcie obok karty punktacji, w pobliżu pola „1”. Upewnijcie się, że **w górę zwrócone są ich puste ścianki**, a nie te z „+40”.
6. **Figurkę megamecha** umieśćcie na strefie mecha w centrum areny, a dwustronną **kartę megamecha** w zasięgu wszystkich graczy. Kiedy gracz wejdzie do **megamecha**, wybiera, której strony będzie używał (*Troja 3000* lub *Sparta 3000*). Karta zostaje na wybranej stronie, aż gracz opuści **megamecha**.

7. W zasięgu wszystkich graczy umieśćcie **32 modele broni**.
8. **Karty broni** podzielcie według ich rewersów na **16 kart broni podstawowej** i **16 kart broni zaawansowanej**. Zbierzcie karty broni podstawowej i:
 - M. Każdy gracz otrzymuje **4 karty broni podstawowej**: *miecz energetyczny*, *pistolet impulsowy*, *granatnik* oraz *tarczę prewencyjną*. Nieprzyznane karty należy umieścić w pudełku, usuwając je z gry.
 - N. Wszyscy gracze w tajemnicy wybierają **jedną kartę broni podstawowej**, którą zachowają. Kiedy wszyscy to zrobią, ujawniają, którą kartę wybrali i dobierają odpowiadający jej model broni, w który wyposażają swoją figurkę ITEMeeple. Każdy gracz umieszcza odkrytą kartę w jednym z miejsc na broń podstawową swojej karty pilota.
 - O. Zbierzcie wszystkie niewybrane **karty broni podstawowej** i podzielcie je na stosy według rodzaju, a następnie umieśćcie odkryte w zasięgu graczy.
9. Z **kart broni zaawansowanej** utwórzcie stos, potasujcie go i ułóżcie rewersem do góry. Następnie dobierzcie z niego **4 karty i ułóżcie je odkryte w rzędzie**.

9 Stos broni zaawansowanych

0 Rzęd broni podstawowych

7

5 Karta punktacji

6 Karta rundy

6 Karta megamecha

4 **N**

W bazach umieszczacie figurkę ITEMeeple i minę

OPIS ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa 6 rund. W każdej rundzie gracze będą programowali poczynania swoich pilotów przy pomocy kart programu, a następnie wykonywali program, aby przemieszczać zawodników po arenie i wykonywać nimi różnorakie akcje. Kiedy gracz wprowadzi pilota do strefy zajmowanej przez wrogiego zawodnika, dochodzi do walki.

Po drugiej, czwartej i szóstej rundzie gracze będą otrzymywali **punkty zwycięstwa** (📦) za kontrolowanie stref (przez pilotów, wieżyczki i miny) oraz za pilotowanie megamecha. Po szóstej, finałowej rundzie, gracze otrzymają także punkty zwycięstwa za każdą zakupioną broń.

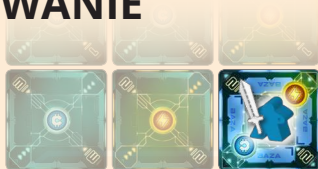
Runda składa się z następujących faz:

- 1. Programowanie:** gracze równocześnie i w tajemnicy wybierają 4 karty programu i układają je zakryte przez 4 niewykorzystane karty programu w kolejności, w jakiej będą wykonywane (*patrz poniżej*).
- 2. Uruchomienie programu:** rozpoczynając od pierwszego, gracze jeden po drugim odkrywają i wykonują po jednej karcie programu według ustalonej kolejności (*patrz następna strona*).
- 3. Obliczenie punktacji:** (po rundach 2., 4. i 6.) gracze otrzymują punkty zwycięstwa za kontrolowane strefy i megamecha (*patrz „Punktacja po rundach”, str. 15*).

FAZA 1: PROGRAMOWANIE

Gracze równocześnie i w tajemnicy wybierają cztery karty programu spośród posiadanych ośmiu. Wybrane karty będą odpowiadały czterem ruchom i akcjom, które piloci wykonają w tej rundzie.

Wybrane karty gracze układają odkryte od lewej do prawej w wybranej kolejności, **w miejscu ponad swoją kartą gracza** (zwanym *obszarem programu*). Następnie bezzwłocznie przykrywają je zakrytymi niewybranymi kartami, aby nie widzieli ich pozostali.

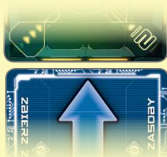


Karty programu są ułożone równoległe do areny



4 wybrane karty programu przykryj nieużyтыми kartami

! Rząd, w którym znajdują się karty programu, musi być ułożony równoległe do stref tworzących arenę.
To bardzo ważne!



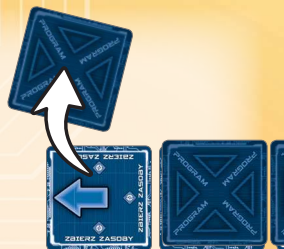
Obszar programu ponad kartą gracza



FAZA 2: URUCHOMIENIE PROGRAMU

Kiedy wszyscy gracze wybiorą i zakryją swoje 4 karty programu, można przejść do uruchomienia programów. Rozpoczynając od pierwszego, gracze jeden po drugim odkrywają i rozpatrują swoją pierwszą kartę programu.

Rozgrywając kartę programu, najpierw musisz wykonać ruch w kierunku wskazanym przez strzałkę (*patrz poniżej*), a następnie możesz wykonać wymienioną akcję (*jeżeli jest dostępna*). Kiedy zakończysz rozgrywanie swojej karty, kolejka przechodzi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na następnego gracza, który rozpatruje swoją kartę, i tak dalej, aż wszyscy gracze rozegrają kolejno 4 karty programu.



RUCH

Podczas układania kart w fazie programowania pamiętaj, że strzałka wskazuje zawsze kierunek, w którym pilot **MUSI** się poruszyć.



- Kiedy wchodzisz do strefy zajmowanej przez wrogiego pilota, natychmiast rozpoczyna się walka (*patrz str. 13*) i **NIE MOŻESZ** wykonać akcji z karty programu.
- Kiedy wchodzisz do strefy, w której znajduje się wroga mina lub wieżyczka, natychmiast otrzymujesz obrażenia (*patrz str. 14*). Jeżeli w ich efekcie nie zostaniesz *oszołomiony*, to minę/wieżyczkę usuwasz z areny (*zwróć ją właścicielowi*) i możesz wykonać akcję z karty programu.
- Kiedy na skutek ruchu miałbyś „opuścić” arenę (*przez jedną z jej krawędzi*), nie przemieszczasz się, ponieważ blokuje Cię „ściana”. Pozostań w miejscu, a następnie, jeśli chcesz, wykonaj akcję z karty programu.



Skok podwójny: przemieszczasz się o dwie strefy w kierunku wskazanym przez kartę programu, skacząc ponad pierwszą strefą i ignorując wszystkich przeciwników oraz miny/wieżyczki, które się na niej znajdują. Lądujesz w drugiej z kolei strefie i jeżeli jest tam przeciwnik, to rozpoczyna się walka, a Ty natychmiast wykonujesz **potężny atak** jako swój pierwszy atak (*patrz „walka”, str. 13*).



Skok diagonalny: przemieszczasz się na ukos, o jedną strefę w kierunku wskazanym przez kartę programu. Jeżeli jest tam przeciwnik, rozpoczyna się walka, a Ty natychmiast wykonujesz **potężny atak** jako swój pierwszy atak.

AKCJE

Po zakończeniu ruchu możesz wykonać akcję wymienioną na karcie programu. Jednakże w przypadku, kiedy wszedłeś do strefy zajmowanej przez przeciwnika, rozpoczyna się walka i nie możesz wykonać akcji.



ZBIERZ ZASOBY:

Zbierasz zasoby ze wszystkich stref, które kontrolujesz, to znaczy takich, w których znajduje się Twój pilot, Twoje miny i/albo wieżyczki. Z każdej strefy, którą kontrolujesz, otrzymujesz po jednym pokazanym na niej zasobie energii (⚡) lub kredytów (€) (*wartości na strefach nie mają znaczenia*). Liczbę zebranych zasobów odzwierciedlasz na torze zasobów na swojej karcie gracza, przesuwając odpowiedni żeton. Jeżeli gracz kontroluje **strefę bazy lub strefę mecha, to otrzymuje jednocześnie 1 ⚡ i 1 €**. Podczas tej akcji, z każdej strefy zasoby można zebrać tylko raz, nawet jeżeli znajduje się w niej jednocześnie pilot i wieżyczka/mina.



W tym przykładzie gracz zbierze 2 ⚡ i 3 €



KUP BRŃ:

Wybierz jedną z czterech kart broni podstawowej, której jeszcze nie posiadasz, lub jedną z czterech odkrytych kart broni zaawansowanej, a następnie zapłać za nią wymaganą ilość zasobów, wskazaną na wybranej karcie. Podczas jednej akcji możesz kupić tylko jedną broń. Następnie weź odpowiedni model broni i dodaj go do swojego arsenału. Gracze mogą posiadać w swoim arsenale **dowolną liczbę kart broni, ale tylko po jednej broni podstawowej każdego rodzaju**.

Kiedy kupiona zostanie jedna z kart broni zaawansowanej umieszczonych w odkrytym rzędzie, na jej miejsce natychmiast należy dobrać nową kartę z talii. Jeżeli nie będzie już kart do dobrania, to pomija się ten krok i kontynuuje rozgrywkę. Gracze mają możliwość zakupu broni, nawet jeżeli nie mogą jej użyć w swoim obecnym statusie (*patrz poniżej*).

Wypożyczanie w broń podstawową lub zaawansowaną: karty broni umieszczasz odkryte w odpowiednio oznaczonych miejscach na karcie pilota lub karcie megamecha, a odpowiadające im modele broni w otworach swojej figurki ITEMeeple, pancerza wspomaganego lub megamecha. Za każdym razem, kiedy zmieniasz status zawodnika lub kupujesz broń oraz na początku bądź na końcu swojej tury możesz wyposażać zawodnika w broń ze swojego arsenału lub zamienić ją na inną. Podczas walki nie możesz zmieniać broni, w jakie jesteś wyposażony.

W zależności od statusu zawodnika, może być on wyposażony w:



Pilot – dwie bronie podstawowe, które trzyma w rękach.



Pancerz wspomagany – dwie bronie podstawowe w rękach oraz dwie bronie zaawansowane na ramionach (*nie może posiadać broni zaawansowanych w miejscach na broni podstawowe i na odwrót*).



Megamech – 4 bronie zaawansowane.

ROZSTAW MINĘ LUB WIEŻYCZKĘ:

Gracz może umieścić żeton miny lub wieżyczki w strefie, w której znajduje się jego pilot, ale najpierw musi zapłacić za to odpowiednią cenę w zasobach:



Mina: zapłać tyle , ile wynosi wartość punktowa strefy. Następnie w tajemnicy wybierz jedną z min, które posiadasz (z numerami 1, 2, 3 lub 4), i umieść ją numerem w dół w strefie, w której jest Twój pilot. Jeżeli nie posiadasz tylu , co wartość punktowa strefy, to nie możesz wykonać tej akcji. Jeżeli wcześniej rozstawiłeś już wszystkie swoje miny, to możesz teraz przemieścić jedną z nich (wolno Ci sprawdzić numery min) do swojej strefy, ale nadal musisz ponieść koszt rozstawienia.

Zapłać 3 



-5 

Kiedy przeciwnik wchodzi do strefy z Twoją miną: odkryj liczbę pod miną i natychmiast zadaj przeciwnikowi obrażenia równe sumie wartości punktowej strefy i liczby pod miną. Właściciel miny otrzymuje 1 , jeżeli przeciwnik został oszołomiony. Następnie mina wraca do zasobów właściciela, bez względu na to, czy przeciwnik został oszołomiony czy nie.



Wieżyczka: zapłać tyle , ile wynosi wartość punktowa strefy. Następnie umieść jedną ze swoich wieżyczek w strefie, w której jest Twój pilot. Jeżeli nie posiadasz tylu , ile wynosi wartość punktowa strefy, to nie możesz wykonać tej akcji. Jeżeli wcześniej rozstawiłeś już wszystkie swoje wieżyczki, to możesz teraz przemieścić jedną z nich do swojej strefy, ale nadal musisz ponieść koszt rozstawienia.

Zapłać 3 



-3 

Kiedy przeciwnik wchodzi do strefy z Twoją wieżyczką: zadaj przeciwnikowi obrażenia równe wartości punktowej strefy. Jeżeli na skutek tego przeciwnik zostanie oszołomiony, to wieżyczka pozostaje w strefie, a jej właściciel otrzymuje 1 . Jeżeli przeciwnik nie został oszołomiony, wieżyczka wraca do zasobów właściciela.

- W każdej strefie może się znajdować **TYLKO 1 mina ALBO 1 wieżyczka**.
- Twoje własne miny/wieżyczki nie działają na Ciebie, kiedy wchodzisz do zajmowanej przez nie strefy.
- Jeżeli wchodzisz do strefy z wrogim pilotem i wrogą miną, to najpierw rozpatrujesz efekty wybuchu miny, a następnie przechodzisz do walki (patrz str. 14).
- Jeżeli wchodzisz do strefy z wrogim pilotem i wrogą wieżyczką, to najpierw rozgrywasz walkę, a następnie rozpatrujesz ostrzał wieżyczki (patrz str. 14).
- Gracze mogą rozstawiać miny/wieżyczki w DOWOLNEJ niezajętej strefie, wliczając w to strefy bazy przeciwników i strefę mecha. Jeżeli megamech stoi pusty w dowolnej strefie, to jest ona traktowana jako zajęta i **nie możesz** rozstawić w niej miny/wieżyczki.



WZMOCNIENIE:

Podczas tej akcji należy wybrać jedną z dwóch możliwości (*nie można obu*): **regeneracja** albo **ulepszenie**.



Regeneracja: zapłać ⚡, aby zwiększyć żywotność (♥️). Za każdy wydany 1 ⚡, dodaj 2 ♥️, przesuwając w lewo żeton na torze żywotności, umieszczonym na karcie pilota. Podczas regeneracji żeton żywotności nie może wyjść poza pole o najwyższej wartości. Regenerować może się pilot i pancerz wspomagany, ale nie megamech.



Ulepszenie: jeżeli Twój status to pilot, możesz wydać 5 ₰, aby kupić ulepszenie pancerz wspomagany. Jeżeli tak zrobisz, to swoją figurkę ITEMeeple umieść w pancerzu wspomagany, odwróć kartę pilota na stronę pancerza wspomagane, a żeton żywotności umieść na polu „9”. Podczas ulepszenia nie ma znaczenia, ile żywotności posiadasz jako pilot. W tym momencie możesz też zmienić broń, w jakie jesteś wyposażony.



Zregeneruj 4 ♥️

Zapłać 5 ₰



MEGAMECH:

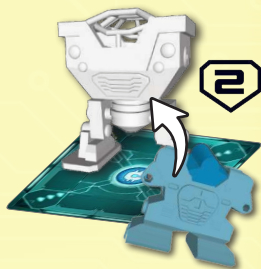
W samym środku areny znajduje się megamech. Gracz wyposażony w **pancerz wspomagany z maksymalną żywotnością** może przejąć kontrolę nad pustym megamechem, kiedy wejdzie do dowolnej strefy, w której on przebywa:

Natychmiast otrzymujesz 🗨️.

- Weź kartę megamecha, wybierz, której zdolności mecha (*strony*) chcesz używać i zakryj nią swoją kartę pilota. Żeton żywotności umieść na polu „11”.
- Wyjmij figurkę ITEMeeple z pancerza wspomagane i umieść ją w figurce megamecha (*pancerz wspomagany umieść w swoim arsenale*).
- Następnie możesz wyposażać megamecha w maksymalnie 4 bronie zaawansowane ze swojego arsenału. **Megamech nie może używać broni podstawowych.**

Kontrolowanie megamecha:

Chociaż megamech dysponuje ogromną siłą ognia, to ma pewną słabość: **nie można go wzmocnić** (akcja wzmocnienia na niego nie działa). Oznacza to, że nie można regenerować jego żywotności. Ponadto tracisz zdolność znajdującą się na Twojej karcie pilota, ale w jej miejsce otrzymujesz **napęd rakietowy** albo **pole siłowe**, zdolności opisane na karcie megamecha. Megamecha nie można dobrowolnie opuścić, kiedy przejmie się nad nim kontrolę.



WALKA

Spotkanie innego zawodnika w strefie rozpoczyna walkę. Gracz, który wszedł do strefy z przeciwnikiem, natychmiast otrzymuje ① i rozpoczyna pierwszy atak. Obaj gracze będą atakowali na zmianę, w każdym ataku używając tylko jednej broni, w którą są wyposażeni. Trwa to tak długo, aż jeden z nich się wycofa (patrz str. 14), ponieważ wyczerpał już wszystkie swoje bronie LUB ponieważ został oszołomiony, tracąc wszystkie punkty żywotności (patrz str. 14). Gracz nie może się wycofać dobrowolnie.



ATAKOWANIE Z UŻYCIEM BRONI:

Wybierz jedną kartę broni, w którą jesteś wyposażony (nie taką, którą masz w arsenale) i obróć ją o 90 stopni w miejscu, w którym się znajduje. Dzięki temu oznaczamy, że broń została użyta w tej walce i jest wyczerpana. Następnie:

1. Zadaj przeciwnikowi obrażenia wskazane w pierwszym wierszu karty broni (jego żeton żywotności przesuwany jest w prawo na torze żywotności), chyba że wykonujesz potężny atak (patrz poniżej).
2. Natychmiast otrzymujesz ① za każdy punkt zadanych obrażeń. Zadane obrażenia, które przekraczają żywotność przeciwnika, nie dają punktów zwycięstwa.
3. Sprawdź, jakie są cechy ataku i rozpatrz ich efekty.



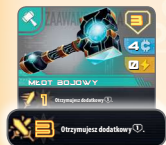
Przykład: Maverick atakuje Diament przy pomocy induktora błyskawic. Zadaje 0 punktów obrażeń, ale dzięki cechom tej broni wydaje 3 ⚡, aby zwiększyć liczbę obrażeń do 3. Maverick otrzymuje dzięki temu ③.



POTĘŻNY ATAK:

Po tym jak gracz przyjął atak przeciwnika, w swojej turze może wykonać potężniejszy atak (w zamian za zwykły atak), jeżeli ma do tego odpowiednią broń. Potężny atak (drugi wiersz karty broni) jest aktywowany w zależności od tego, czy może **skontrolować** typ broni, którego przeciwnik właśnie użył. Trzy typy broni to: **obszarowa** (☀), **zasięgowa** (🎯) oraz **biała** (👊).

Zależności kontrowania są następujące: **obszarowa kontruje zasięgową, zasięgowa kontruje białą, biała kontruje obszarową.**



Przykład: Diament natychmiast kontruje induktor błyskawic przy pomocy młota bojowego i dzięki temu wyprowadza potężny atak. Zadaje on Maverickowi 3 punkty obrażeń, a do tego Diament otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za użycie tej broni, co daje jej w sumie ④.



WYCOFYWANIE SIĘ Z WALKI:

Kiedy przyjdzie kolej na Twój atak, a wyczerpałeś już wszystkie bronie, w które jesteś wyposażony, przez co nie możesz atakować, musisz się wycofać. W tym momencie walka natychmiast się kończy, a **przeciwnik otrzymuje 1**. Przemieść się w linii poziomej lub pionowej do najbliższej strefy, która nie jest zajęta (*wybierz jedną, jeżeli istnieje kilka takich*). Następnie przechodzisz w tryb przejściowy (*patrz str. 15*).

OSOŁOMIENIE (KO):

Kiedy żywotność gracza spada do 0♥, zostaje on oszołomiony (*na kartach jest to czasem oznaczone jako „KO”*). **Gracz, który go oszołomił, natychmiast otrzymuje 1**. Gracz oszołomiony przechodzi w tryb przejściowy (*patrz str. 15*), a następnie w zależności od swojego statusu w momencie oszołomienia:



Pilot: przywróć żywotność do maksymalnej wartości. Następnie, jeżeli masz **mniej niż 2 ⚡ lub 2 ♣** na swoim torze zasobów, umieść żeton(y) zasobów na polu „2”. Później przenieś swojego pilota do swojej strefy bazy. Jeżeli Twoja baza jest zajęta przez przeciwnika lub wroga minę/wieżyczkę, to Twój pilot musi zostać umieszczony w najbliższej leżącej w linii poziomej lub pionowej od bazy strefie, która nie jest zajęta.



Pancerz wspomagany: wyjmij swoją figurkę ITEMeeple z pancerza wspomagane, odwróć kartę pilota na stronę „pilot” i przywróć żywotność do maksymalnej wartości. Następnie Twój pilot przemieszcza się na najbliższą, położoną w linii poziomej lub pionowej, wolną strefę. W tym momencie możesz zmienić broń, którą masz na wyposażeniu.



Megamech: usuń swoją figurkę ITEMeeple z megamecha i **przełącz go graczowi, który Cię oszołomił**. Gracz ten może od teraz przejąć kontrolę nad megamechem (*nawet jeżeli jego obecny status to pilot*) i swoją żywotność ustawić na maksymalnej wartości. **Natychmiast otrzymuje także 2** za wejście do megamecha (*patrz str. 12*). Oszołomiony gracz, teraz o statusie pilota, przenosi swojego zawodnika na najbliższą wolną strefę w linii poziomej lub pionowej. W tym momencie należy też zmienić broń, którą ma się na wyposażeniu. W przypadku gdy megamech zostanie oszołomiony nie w wyniku walki, ale przez minę/wieżyczkę, pozostaje w strefie, w której to się stało, a gracz, teraz o statusie pilota, przenosi swojego zawodnika na najbliższą wolną strefę w linii poziomej lub pionowej.



Broń nigdy nie jest tracona w walce, nawet jeżeli jej właściciel został oszołomiony. Pozostaje ona na wyposażeniu lub wraca do arsenału właściciela, Twój wybór. Zawsze musisz mieć na wyposażeniu przynajmniej jedną broń.

WALKA Z MINĄ/WIEŻYCZKĄ:

Jeżeli podczas walki w strefie razem z graczami znajduje się wroga mina lub wieżyczka (*patrz efekty min/wieżyczek na str. 11*), to:

- Rozpatrz wybuch miny **ZANIM** rozpocznie się walka (*najpierw wybuchu miny, zadając obrażenia wyłącznie atakującemu*).
- Rozpatrz ostrzał wieżyczki **PO** zakończeniu walki (*jeżeli właściciel wieżyczki wycofuje się lub został oszołomiony, wieżyczka zadaje obrażenia atakującemu*).

TRYB PRZEJŚCIOWY:

W tryb przejściowy przechodzisz bezzwłocznie, jeżeli **wycofałeś się z walki lub zostałeś oszołomiony**:

1. Zbierz wszystkie zagrane karty programu, zarówno te odkryte, jak i zakryte, a następnie umieść je w swoich zasobach.
2. W obszarze programu umieść kartę trybu przejściowego.

Będąc w trybie przejściowym, do zakończenia aktualnej rundy, w swoich turach możesz wybierać dowolną kartę programu i wykonywać opisany na niej ruch i akcję. W kolejnych turach możesz nawet używać tych samych kart programu, których użyłeś wcześniej w tej rundzie.



! Podczas pierwszej tury w trybie przejściowym, **NIE możesz rozpocząć walki, atakując innego gracza. Jednakże inni gracze mogą rozpocząć walkę z Tobą.**

KONIEC RUNDY:

Runda kończy się, kiedy każdy gracz rozegra wszystkie cztery tury. Jeżeli jest to **koniec rundy 2., 4. lub 6.**, to wszyscy gracze otrzymują punkty za strefy, które kontrolują, oraz za pilotowanie megamecha (*patrz poniżej*). Jeżeli nie jest to koniec rundy 6., ostatecznie, to postępujcie zgodnie z poniższymi punktami, aby przygotować się do kolejnej rundy:

1. Przesuń żeton rundy na kolejne pole na torze rundy.
2. Żeton pierwszeństwa przekazywany jest kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To będzie następny pierwszy gracz.
3. Wszyscy gracze zbierają swoje karty programu lub karty trybu przejściowego i rozpoczynają fazę programowania następnej rundy. Każdy gracz, który był w trybie przejściowym w minionej rundzie, przestaje w nim być.

PUNKTACJA PO RUNDACH:

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za strefy, które kontrolują, a także za pilotowanie megamecha:

- **Miny:** każda daje tyle (☒), ile wynosi wartość punktowa strefy.
- **Wieżyczki:** każda daje tyle (☒), ile wynosi **podwojona** wartość punktowa strefy.
- **Pilot:** daje tyle (☒), ile wynosi wartość punktowa strefy, w której przebywa, nawet jeżeli w tej samej strefie znajduje się mina/wieżyczka.
- Pilotowanie **megamecha:** daje (☒).

KONIEC ROZGRYWKI I PUNKTACJA KOŃCOWA:

Rozgrzywka kończy się **po przyznaniu punktów po 6., ostatecznej rundzie**. Dodatkowo, do normalnej punktacji po rundzie każdy gracz dodaje sumę punktów zwycięstwa, widniejących na wszystkich kupionych przez niego kartach broni, bez względu na to, czy są wyposażone, czy leżą w arsenale. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów! W przypadku remisu wygrywa gracz, który kontroluje megamecha. Jeżeli nikt go nie kontroluje, to wygrywa gracz z największą liczbą broni. Jeżeli nadal będzie remis, to wygrywają wszyscy remisujący.

TRYB POJEDYNCZEGO GRACZA – ROBOPILOCI

W trybie dla pojedynczego gracza zmierzysz się z dwoma zautomatyzowanymi pilotami, tzw. **robopilotami**.
Zwycięzysz, kiedy pokonasz ich obu!



PRZYGOTOWANIE GRY DLA JEDNEGO GRACZA

1. Przygotuj rozgrywkę **jak dla trzech graczy**. Twoją strefą bazy jest ta „samotna”, umieszczona na północy, natomiast dwie pozostałe strefy bazy zajmują robopiloty.
2. Obaj robopiloty rozpoczynają grę wyposażeni w **pancerz wspomagany**. Obróć pancerze wspomagane obu robopilotów tak, żeby **zwrócone były na północ, w stronę Twojego pilota**.
3. Umieść **dwie karty gracza** obok siebie, po jednej dla każdego robopilota. Połóż **żetony energii** i **żetony kredytów** na polach z cyfrą „3” obu torów zasobów. Dopilnuj, aby wokół obu kart było dość miejsca na gromadzenie i zagrywanie **kart i żetonów miny/wieżyczki**.
4. **Karty pilota nie będą używane przez robopilotów**. Ich żywotność będzie rejestrowana na przyporządkowanych im kartach gracza. Połóż **żetony żywotności** na polu z numerem „9” obu torów zasobów.
5. Odwróć rewersem ku górze czwartą, nieużywaną kartę gracza. Będzie to **przewodnik robopilotów**, mówiący jak należy rozpatrywać ich karty programu.
6. Każdemu robopilotowi daj po **dwie bronie podstawowe i ich karty**:
 - Pierwszy otrzymuje **pistolet impulsowy** i **miecz energetyczny**.
 - Drugi dostaje **pistolet impulsowy** i **granatnik**.
 - **Karty tych broni podstawowych** umieść awersem ku górze pod odpowiednimi kartami gracza.
7. Potasuj **8 kart programu** każdego robopilota i umieść je jako zakryte stosy pod odpowiednimi kartami gracza. Odłóż do pudełka **kartę trybu przejściowego** obu robopilotów.
8. Odwróć rewersem ku górze wszystkie **miny** robopilotów i wymieszaj je. Następnie w obu bazach robopilotów umieść po jednej zakrytej, losowo wybranej minie.

Przewodnik robopilotów



Obszar gry robopilotów



Stosy kart programu i kart broni

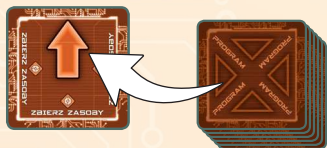
ROZGRYWKA DLA JEDNEGO GRACZA

Na początku każdej rundy zaprogramuj normalnie swoje cztery karty programu. *Co prawda w trybie dla pojedynczego gracza nie musisz zakrywać swoich kart, ale możesz to robić, jeśli chcesz.*

Akcje robopilotów są losowo dobierane z góry przypisanych im, zakrytych stosów kart programu.

Kiedy zakończysz programowanie, runda przebiega w następujący sposób:

1. Wykonaj swoją kartę programu.
2. Odkryj górną kartę programu **lewego robopilota** i wykonaj ją.
3. Odkryj górną kartę programu **prawego robopilota** i wykonaj ją.



Powtórz to trzy razy, aż wszyscy zawodnicy wykonają po cztery akcje. Na końcu każdej rundy zbierz karty programu zagrane przez każdego robopilota i potasuj je z pozostałymi, tworząc nowe stosy kart programu. Ułóż je zakryte, żeby były dostępne w następnej rundzie.

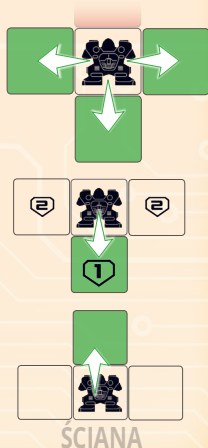
WYKONYWANIE KART ROBOPILOTÓW

Kierunek ruchu na kartach nie ma znaczenia. W zamian za to określ, gdzie przemieści się robopilot na podstawie wskazanej akcji (*kieruj się przewodnikiem robopilotów*). Robopilot zawsze obraca się **w kierunku** swojego ruchu (*chyba że wykonuje skok diagonalny lub skok podwójny, patrz str. 19*).

! Kierunek, w którym zwrócony jest robopilot, jest bardzo ważny! Uznajemy, że jego „przód” jest z tej strony, z której znajdują się modele broni.

ZASADY RUCHU ROBOPILOTÓW

- Robopilot przemieści się w kierunku, w którym jest zwrócony, zgodnie z dobraną kartą. „Widzi” on trzy strefy: **przód**, **lewą** i **prawą** stronę.
- Niektóre karty wymagają, aby robopilot przemieścił się do określonej strefy w zależności od jej wartości punktowej (⊗). Jeżeli wartości są takie same, to zawsze pójdzie do przodu.
- Robopilot nie może wejść w ścianę (czyli *poza arenę*) ani do strefy zajętej przez innego robopilota. W zamian za to zawróci o 180°, czyli obróci się w przeciwnym kierunku i dopiero wtedy ruszy do przodu.
- Robopilot może wejść do strefy zajętej przez **minę** lub **wieżyczkę** drugiego robopilota. Mina/wieżyczka nie uaktywnia się na skutek takiego ruchu.



PRZEWODNIK RUCHU Z KARTY PROGRAMU

Zbierz zasoby: ruch do przodu o jedną strefę.

Rozstaw minę lub wieżyczkę: ruch do strefy o najwyższej wartości punktowej.

Kup broń i wzmocnienie: ruch do strefy o najniższej wartości punktowej.

Skok diagonalny: skok do strefy, w której przebywa pilot gracza, jeżeli jest to DOWOLNA strefa ułożona ukośnie względem strefy robopilota. Ten skok może się odbyć na dowolną odległość, w dowolnym kierunku na skos. Jeżeli pilot gracza nie znajduje się w żadnej strefie po przekątnej, to robopilot się nie rusza.

Skok podwójny: skok do strefy, w której przebywa pilot gracza, jeżeli jest to DOWOLNA strefa ułożona w linii poziomej lub pionowej względem strefy robopilota. Ten skok może się odbyć na dowolną odległość, w dowolnym kierunku. Jeżeli pilot gracza nie znajduje się w żadnej strefie ułożonej w linii poziomej lub pionowej, to robopilot się nie rusza.

WYKONYWANIE AKCJI

Po ruchu robopilot wykonuje swoją akcję:

Zbierz zasoby: robopilot w standardowy sposób zbiera zasoby pokazane na każdej strefie, którą kontroluje samodzielnie lub dzięki swoim minom/wieżyczkom. Jeżeli posiada maksymalną ilość jakichś zasobów, to ich nie zbiera.

Rozstaw minę lub wieżyczkę: jeżeli robopilot będzie posiadał odpowiednią ilość zasobów (⚡ lub ⚙), to rozstawi minę lub wieżyczkę. Miny powinny być zakryte i przemieszane, zanim jedna z nich zostanie rozstawiona. Robopilot NIE rozstawi nic (**w zamian za to zbierze zasoby**), jeżeli:

- Nie posiada wystarczającej ilości zasobów.
- Wszystkie jego miny/wieżyczki zostały już rozstawione.
- Inny robopilot ma w tej strefie swoją minę/wieżyczkę.

Kup broń: robopilot kupuje pierwszą broń zaawansowaną z rzędu, na którą go stać, wybierając od lewej do prawej. Nie może kupować broni podstawowej. Robopilot NIE kupi broni (**w zamian za to zbierze zasoby**), jeżeli:

- Nie stać go na żadną broń z rzędu.
- W swoim arsenale posiada już **maksymalną liczbę czterech broni zaawansowanych**.

Wzmocnienie: robopilot płaci tyle ⚡, ile może, żeby zwiększyć swoją żywotność, nie przekraczając jej maksymalnej wartości. Jeżeli posiada już maksymalną żywotność, to **w zamian za to zbiera zasoby**.

KONTROLOWANIE MEGAMECHA

Kiedy robopilot wejdzie do strefy z pustym megamechem, to bez względu na swoją żywotność automatycznie przejmuje nad nim kontrolę i otrzymuje 🛡. Do rejestrowania poziomu żywotności robopilota używaj karty megamecha; nie ma znaczenia, której strony, ponieważ robopilot nie używa jej zdolności. Podobnie jak w przypadku zwykłego gracza, robopilot nie może się wzmacniać, kiedy kontroluje megamecha (**w zamian za to zbiera zasoby**). Z kolei kiedy pokona zwykłego gracza, który pilotuje megamecha, przejmie nad nim kontrolę.

UZBRAJANIE ROBOPILOTA

Robopilot zaraz po kupieniu karty broni wyposaża się w nią. Odkrytą kartę broni położy pod kartą gracza. Kiedy robopilot będzie się znajdował w pancerzu wspomaganym, a w jego arsenale będą więcej niż dwie bronie zaawansowane, to potasuj ich karty i dobierz dwie, w które go wyposażysz. Podczas zamiany z pancerza wspomaganego na megamecha i w drugą stronę, pamiętaj, że robopilot w megamechu nie może używać broni podstawowych. Kiedy robopilot zostanie wyeliminowany, będąc w megamechu, po wejściu do pancerza wspomaganego natychmiast musi *zmienić uzbrojenie* na broń podstawową i zaawansowaną.

WALKA Z ROBOPILOTEM

Zbierz wszystkie karty broni, w które wyposażony jest robopilot i potasuj je pod stołem, a następnie ułóż jako zakryty stos. Kiedy nadejdzie kolej robopilota na użycie broni, odkryj górną kartę. Jeżeli efekt broni wymusza podjęcie jakiejś decyzji, jak na przykład zapłata w zasobach za dodatkowe obrażenia, to robopilot musi zapłacić w zasobach najwyższą możliwą cenę, na jaką go stać. Każda inna decyzja jest ignorowana.

- **Robopilot nigdy się nie wycofuje.** Kiedy wyczerpie wszystkie swoje bronie, zamiast wycofania potasuj i użyj ponownie wszystkich kart broni, w które jest on wyposażony.
- Jeżeli w strefie znajduje się wieżyczka lub mina innego robopilota, to zadaje Ci obrażenia, zanim rozpocznie się walka. NIE zadaje natomiast obrażeń robopilotowi.
- Ponieważ robopiloci nie programują swoich ruchów, to po walce nigdy nie wchodzi w *tryb przejściowy*.
- Pilnuj **potężnych ataków**, które mogą być dostępne po zagraniu karty broni.

 **Robopilot natychmiast używa *potężnego ataku* jako pierwszego ataku, kiedy wskazuje do Twojej strefy, wykonując *skok diagonalny* lub *skok podwójny*. Jeżeli przetrwa walkę, robopilot obraca się w kierunku „północnym”, w stronę Twojej bazy.**

WYELIMINOWANIE ROBOPILOTA

Jeżeli robopilot zostanie wyeliminowany, kiedy będzie w pancerzu wspomaganym lub w megamechu, natychmiast zostaje umieszczony w swojej strefie bazy. Musi być obrócony na „północ”, w kierunku Twojej bazy LUB w kierunku Twojego pilota, jeżeli ten znajduje się w rzędzie obok jego bazy. Jeżeli strefa bazy robopilota jest zajęta, dobieraj nieużyte karty programu ze stosu i wykonuj ruchy, zaczynając od bazy, aż natrafisz na pustą strefę. Robopilot nigdy nie traci pancerza wspomaganego, gdy zostanie wyeliminowany i odrodzi się z pełną żywotnością. Kiedy Twoja wieżyczka/mina wyeliminuje robopilota, to nie wykonuje on już swoich akcji.

WYNIK W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM I KONIEC ROZGRYWKI

Robopiloci gromadzą punkty indywidualnie, jakby byli zwykłymi graczami. Punkty zwycięstwa otrzymują za walkę, kontrolowanie stref, pilotowanie megamecha i broń. Zwycięstwo odniesiesz, jeżeli zbierzesz najwięcej punktów.

AUTORZY

Projektant gry: Scott Almes

Ilustrator: Roland MacDonald

Projektanci graficzni:

Benjamin Shulman, Shane Cisler

EDYCJA POLSKA

Fishbone Games

www.fishbonegames.pl

office@fishbonegames.pl

ul. Leśna 122c, 32-091 Michałowice

Producent: Michael Coe

Redaktor: Dylan D. Phillips

Projektant elementów 3D:

Emerson Matsuuchi

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik

Redakcja i korekta:

Joanna Satora, Robert Cebula

Skład: Robert Cebula

HONOROWI PRODUCENCI

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Giuseppe Giannelli, Jason Grimwood, Cheuk Hay, Thomas Snyder, Shane Tilton, Aric Glaser, Anuchit Chaiyaboon, Roger Hooten, Thomas Miley, Brian Kirchhoff, Jonathan Finnegan, and Philip W. Herbig



© 2019 Gamelyn Games, LLC wszelkie prawa zastrzeżone.

Żaden element tego produktu nie może być odtwarzany bez odpowiedniej zgody.

Tiny Epic Mechs, Gamelyn Games, ITEMeepls oraz logo TEM są zastrzeżonymi znakami towarowymi Gamelyn Games, LLC.

© 2019 Fishbone Games (edycja polska) na licencji Gamelyn Games