

СТАЛЬНАЯ АРЕНА

Бои роботов
по пятницам

Высокое Напряжение



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА СТАЛЬНУЮ АРЕНУ! МЫ РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ВАС НА НАШЕМ ЕЖЕНЕДЕЛЬНОМ ШОУ! МАСЛО БУДЕТ БИТЬ ТУГОЙ СТРУЕЙ ИЗ РАЗОРВАННЫХ ШЛАНГОВ, ИСКРЫ БУДУТ ЛЕТЕТЬ ИЗ РАСКУРОЧЕННЫХ ТЕЛ РОБОТОВ И ОСТАНЕТСЯ ЛИШЬ ОДИН ПОБЕ...
ГРОМКИЙ ШУМ ПОМЕХ

КОМПОНЕНТЫ

Планшеты роботов – 2 шт.



ВУЛКАН

ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОГОРЯЧЕЕ МЫ СОЗДАЛИ НОВОГО РОБОТА, КОТОРЫЙ НЕ БОИТСЯ ПЕРЕГРЕТЬСЯ РАДИ ВАС. ПР-Р-РИВЕТСТВУЙТЕ ВУЛ-Л-ЛКАНА!



ХИЩНИК

СЛЫШИТЕ? НЕТ? И ПРАВИЛЬНО! ВЕДЬ К АРЕНЕ КРАДЕТСЯ НЕУЛОВИМЫЙ ХИЩНИК, ВСЕГДА ГОТОВЫЙ НАПАСТЬ НА ЖЕРТВУ!



Жетоны роботов – 2 шт.



Карты способностей
новых роботов – 2 шт.



Жетоны мин новых
роботов – 4 шт.



Новые модули
1-го поколения – 8 шт.
[2 комплекта по 4 шт.]



Новые модули
движения – 6 шт.
[по 3 2-го и 3-го
поколения]



Новые модули
защиты – 3 шт.
[2 2-го и 1 3-го
поколения]



Новые модули
поворота – 8 шт.
[по 4 2-го и 3-го
поколения]



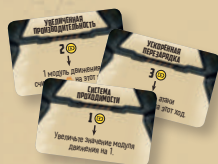
Новые модули
атаки – 13 шт.
[10 2-го поколения
и 3 3-го поколения]



Новые тайлы
местности – 7 шт.
[Олимп и по 3 2-го
и 3-го поколения]



Жетоны заряда –
40 шт.



Карты
возможностей – 8 шт.



Карта-памятка режима
форсирования – 2 шт.



Памятки – 6 шт.



Памятки базовой игры
и первого дополнения – 2 шт.

ДОПОЛНЕНИЕ «СТАЛЬНАЯ АРЕНА: ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ» МЕНЯЕТ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ВВОДИТ В ИГРУ ДВА НОВЫХ РЕЖИМА: «ЗАРЯД» И «ЦАРЬ ГОРЫ», ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ОСОБЫЕ ТАЙЛЫ. В ИГРЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ДВА НОВЫХ РОБОТА – КАЖДЫЙ СО СВОИМИ СПОСОБНОСТЯМИ И МИНАМИ. ПОМИМО ЭТОГО, В КОРОБКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ НОВЫЕ МОДУЛИ АТАКИ, ПОВОРОТА, ДВИЖЕНИЯ, ЗАЩИТЫ, А ТАКЖЕ ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ С НЕОБЫЧНЫМИ СВОЙСТВАМИ!

НОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ИГРАЙТЕ ПО БАЗОВЫМ ПРАВИЛАМ СО СЛЕДУЮЩИМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ:




НОВЫЕ ПРАВИЛА ИЗ «СТАЛЬНОЙ АРЕНЫ: АРСЕНАЛ»

Играйте по базовым правилам со следующими изменениями:

1. Из игры удаляются [убираются в коробку] модули «F451» и «Квазар».
2. В активную фазу, если игрок решил охладить все свои модули, после этого действия он может **активировать центральный модуль** (и только его). В усиленном режиме можно по-прежнему выполнить 2 разных действия центральным модулем.
3. Модули сбрасываются сразу после получения урона, а не в фазу завершения хода. Если выбор сбрасываемых модулей одного игрока влияет на выбор другого, первым сбрасывает модули активный игрок – и далее по часовой стрелке.
4. Лежащие рубашкой вверх модули со свойством «автоохлаждение» можно охладить в фазу завершения хода любого игрока. Для этого их необходимо перевернуть лицевой стороной вверх. При использовании дополнительного правила «режим форсирования» есть исключения для модулей движения и поворота.
5. Изменилось одно из условий окончания игры. Теперь не нужно добивать центральный модуль соперника. Игра сразу же заканчивается, когда у одного из роботов не остается модулей, кроме центрального.



1. Новые модули и тайлы местности добавляются в соответствующие стопки.

ВНИМАНИЕ! Тайлы со значками , ,  и тайл местности «Олимп» добавляются в игру при использовании дополнительных правил (см. страницу 7).

Обратите внимание, что новые модули 1-го поколения отличаются от модулей 1-го поколения из базовой игры. Перемешайте их с остальными модулями 1-го поколения, чтобы образовать новый запас. Раздайте каждому игроку по одному случайному модулю каждого типа.

Используя новых роботов, вы можете играть впятером или вшестером. В этом случае рекомендуется играть командами по два или три игрока. Желательно, чтобы игроки сидели так, чтобы представители разных команд ходили через одного.

2. Используйте обновленную таблицу распределения тайлов при создании поля. В нее добавлена информация для 5-6 игроков и изменено количество модулей атаки и случайных тайлов для 2-4 игроков.

Игроки (всего модулей)	Модули атаки (красные)	Модули движения (зеленые)	Модули поворота (желтые)	Модули защиты (синие)	Местность (серые)	Случайные тайлы*
2 [12]	4	2	2	1	2	1
3 [19]	6	3	3	2	3	2
4 [24]	8	4	4	2	4	2
5 [30]	10	5	5	3	5	2
6 [37]	12	6	6	3	6	4

*Случайные тайлы берутся с верха стопки из оставшихся тайлов 2-го поколения и могут быть любых типов.

Неиспользованные тайлы 2-го поколения верните в коробку – в данной партии они не будут использоваться.

Отобранные тайлы перемешайте и разложите в случайном порядке рубашкой вверх, не глядя на их лицевую сторону. Тайлы местности (серые) переверните лицом вверх после раскладки. Форма поля может быть произвольной, однако рекомендуется, чтобы она была близкой к кругу. Рекомендуемые варианты приведены на следующей странице.

Рекомендуемые формы полей для разного количества игроков



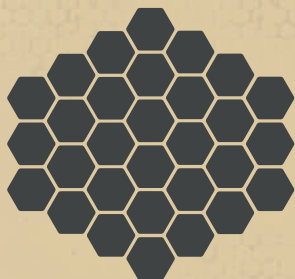
2 игрока



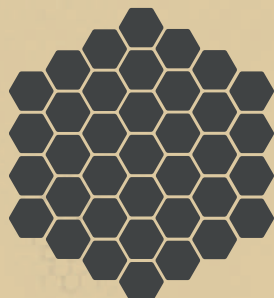
3 игрока



4 игрока



5 игроков



6 игроков

3. Стопка тайлов 3-го поколения собирается согласно таблице распределения тайлов. Не забудьте ее перемешать.

Игроки (всего модулей)	Модули атаки (красные)	Модули движения (зеленые)	Модули поворота (желтые)	Модули защиты (синие)	Местность (серые)	Случайные тайлы
2 [14]	4	2	2	1	2	3
3 [21]	6	3	3	2	3	4
4 [28]	10	5	5	2	5	1
5 [35]	12	6	6	3	6	2
6 [42]	14	7	7	3	7	4

4. В **усиленном** режиме центральный модуль робота может быть активирован 2 раза за ход, но только для совершения **разных** действий. Например, вы можете передвинуться и повернуться или ударить и повернуться, но не ударить дважды.

Если робот охлаждается в **усиленном** режиме, то он по-прежнему может использовать два разных действия с **центрального модуля**.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА





Используйте эти правила по желанию.

1. ЦАРЬ ГОРЫ


Во время формирования поля поместите тайл «Олимп» в центр поля (при игре вдвоем, вчетвером или впятером последний игрок выбирает один из центральных тайлов, который будет считаться центральным). После формирования поля сформируйте специальную стопку трофеев из неиспользуемых тайлов 2-го поколения.

Игрок получает трофей из специальной стопки каждый раз, когда его робот оказывается, останавливается или начинает свой ход на местности «Олимп». Помимо получения трофеев, находящийся на «Олимпе» робот может игнорировать препятствия при стрельбе, но также сам может быть атакован через препятствия.

2. ЗАРЯД


1. Добавьте в соответствующие стопки все тайлы со свойствами ,  и , кроме модулей атаки. Перемешайте модули атаки со свойством  и раздайте каждому игроку по одному случайному модулю вместе с набором из четырех модулей 1-го поколения. Уберите оставшиеся модули атаки в коробку.

Совместимость с дополнительным правилом «Стартовое снаряжение» из «Стальной Арены: Арсенал»

Вместо двух случайных модулей атаки игроки получают один модуль атаки со свойством  и один модуль атаки без этого свойства.

2. Выложите три случайные карты возможностей и жетоны заряда рядом с полем.

3. В начале каждого своего хода игрок берет один жетон заряда и кладет перед собой. Жетоны заряда можно использовать двумя способами:

- 1) Во время активации модулей со свойством . Сила таких модулей равна количеству жетонов заряда, которые вы сбросите во время активации модуля.
- 2) Для использования карт возможностей. В свой ход вы можете использовать карты возможностей, но не более одного раза каждую. Сбросьте указанное на ней количество жетонов заряда и используйте ее свойство. Вы можете использовать карты возможностей в ход, когда охлаждаете робота. В момент прерывания хода другого игрока карты возможностей не работают, так как это не считается вашим ходом.

Некоторые виды местности взаимодействуют с жетонами заряда, добавляя или убирая их.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА «СПОСОБНОСТИ» И «МИНЫ»

Если вы используете дополнительное правило «Способности» и/или «Мины» из «Стальной Арены: Арсенал», раздайте игрокам, использующим новых роботов, соответствующие им карты способностей и/или жетоны мин.

СПОСОБНОСТИ


ОБЖИГАЮЩИЙ ВУЛКАН

Сила атаки центрального модуля робота повышается на 1 за за каждый второй перегретый модуль.

РАЗОГРЕВ ВУЛКАНА


Сила поворота и движения центрального модуля робота повышается на 1 за каждый второй перегретый модуль.

НЕУЛОВИМОСТЬ ХИЩНИКА


Если соперник закончил движение рядом с вашим роботом и не был рядом с ним в начале этого перемещения, вы можете немедленно прервать его ход. Ваш робот может активировать модуль поворота или движения (свойство  при этом не работает).



ПРИМЕЧАНИЕ: Хищник не получает модуль, после такого перемещения.



ТЕРПЕНИЕ ХИЩНИКА


Если соперник закончил движение в зоне поражения вашего модуля атаки и не был в нем до начала хода, вы можете прервать его ход. Ваш робот может активировать модуль атаки, отвечающий первому условию (свойство  при этом не работает). С точки зрения получения трофеев считается, что эта атака совершается в ход Хищника.

МИНЫ

 Жетоны перегрева перемещаются между модулями цели на выбор владельца мины. На каждом модуле может быть только один жетон перегрева.



 Цель получает единицу урона за каждый второй перегретый модуль. Уменьшить данный урон можно только при помощи модулей со свойством «круговая броня» . Сброшенные из-за такой мины модули становятся трофеями владельца мины, за исключением случая, когда робот, получивший урон, является владельцем этой мины.

 Владелец мины может немедленно активировать 1 свой модуль по общим правилам. Свойство  не действует в такую активацию. Если выбрано перемещение Хищник не получает модуль после его завершения. С точки зрения получения трофеев считается, что это действие совершается в ход Хищника.

 Цель немедленно завершает ход, а в следующем принудительно охлаждается.




МОДУЛИ ПОВОРОТА

НОВЫЕ ТИПЫ ПОВОРОТА

  **ПОВОРОТ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ / ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ** – поверните робота на указанное количество секторов по часовой стрелке / против часовой стрелки.



МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ


НОВЫЕ ТИПЫ ДВИЖЕНИЯ


  **ПРЫЖОК ВПЕРЕД-ВПРАВО/ВПЕРЕД-ВЛЕВО** – переместите робота на указанное число тайлов вперед по диагонали вправо/влево. Во время этого движения игнорируйте других роботов и  препятствия. Вы не можете остановиться на клетке с препятствием. Вы можете приземлиться на место другого робота, только если можете сдвинуть его в направлении своего движения.

МОДУЛИ АТАКИ


НОВЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ


 **ОГРАНИЧЕНИЕ** – модули с таким свойством могут поражать только те цели, которые находятся на указанном расстоянии от владельца такого модуля по прямой. Например, если у модуля указано , то он может поражать только те цели, которые находятся через тайл от владельца такого модуля.

 **ЗАРЯЖАЕМОЕ** – сила модуля равна количеству сброшенных жетонов заряда в момент активации модуля.

 **ДЕАКТИВАТОР** – цель теряет все жетоны заряда.


МОДУЛИ ЗАЩИТЫ


 **ПЕРЕДНЯЯ ПОЛУСФЕРА** – защищает со стороны **красных стрелок**.


 **ЗАДНЯЯ ПОЛУСФЕРА** – защищает со стороны **синих стрелок**.




ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ



 **НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ПОВОРОТ** – поворачивает робота, остановившегося или начавшего ход на этом тайле, на указанное количество секторов. Поворот происходит по желанию владельца робота.

 **ЗАРЯД** – робот получает указанное количество жетонов заряда, оказавшись или начав ход на этом тайле.


 **ДЕАКТИВАТОР** – робот,двигающийся через или остановившийся на этом тайле, теряет все жетоны заряда.

 **БЛИЖНЯЯ АТАКА, КРУГОВАЯ** – местность с таким свойством наносит указанное количество урона роботам, которые останавливаются или начинают свой ход на тайле рядом с ней.


Если робот начал свое движение, стоя рядом с такой местностью, и после перемещения останавливается рядом с этой же местностью, то она не наносит ему урон второй раз.


  **ЗДОРОВЬЕ «2»/ЗДОРОВЬЕ «3»** – если в течение одного хода тайл с таким свойством получает указанное количество урона, он становится трофеем того игрока, чья атака привела к его разрушению.

Перегрев не действует на такие тайлы.

 **НАГРЕВ, КРУГОВОЙ** – перегревает указанное количество модулей роботам, которые останавливаются или начинают свой ход на тайле рядом с ней. Владелец робота сам решает, какие модули будут перегреты. Если он не может или не хочет перегреть нужное число модулей, то получает урон, равный количеству модулей, которые он не смог или не захотел перегреть.

Если робот начал свое движение, стоя рядом с такой местностью и после перемещения останавливается рядом с этой же местностью, то она не перегревает его второй раз.

 **ВЫСОКАЯ ТОЧКА** – робот, находящийся на местности с таким свойством, может игнорировать препятствия при стрельбе, но и сам может быть атакован через препятствия.

 **ДОБРО** – при попадании на тайл (в том числе и при проходе через него) игрок получает 1 трофей. Для этого он берет случайный модуль из заранее заготовленной стопки модулей 2-го поколения.

БЛАГОДАРНОСТИ

ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

АВТОР: ЮРИЙ ЯМЩИКОВ

ИЛЛЮСТРАТОР: КОНСТАНТИН ПОРУБОВ

ДИЗАЙНЕР: ЕЛЕНА ШЛЮЙКОВА

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: АНДРЕЙ МАТЕЛЬСКИЙ

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: АНТОН СКОВОРОДИН

Автор благодарит за участие в тестировании дополнения и полезные отзывы:

участников встреч петербургской ячейки Гильдии разработчиков настольных игр (ГРаНИ):

Германа Тихомирова, Дениса Пластилина, Ивана Лашина, Константина Малыгина, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Ксандра Еремина, Василия Рединского, Игоря Ганжу, Александра Шабалова;

участников встреч «Стальная арена: погружение»: Владимира Ковалева, Игоря «Rave» Трескунова, Вадима «Liardy» Кананыхина, Константина Малыгина, Олега Семенова, Андрея и Егора Пенкрат, Артёма Лаврентьева.

Особая благодарность Ивану Лашину, Филиппу Кану и Роману Панову за ценные идеи, которые удалось воплотить в этом дополнении.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2019 – правообладатель игры.
Все права защищены.





GGA
GAMES