

# ПАМЯТКА ИГРОКА. ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

## МОДУЛИ АТАКИ



**ВОЛЧОК-3, ПНЕВМОТОПОР-3, АНКА-3, УРАВНИТЕЛЬ-3, ДРУЖБА-3** – Заряжаемое оружие – дублирует описание соответствующего оружия с добавлением фразы «нанесенный урон равен числу сброшенных при этом жетонов заряда». «Волчок» поражает все цели на 6 соседних тайлах. «Анка» – по одной цели на линии выстрела и двух соседних параллельных линиях, начиная с клеток «спереди сбоку» от атакующего, при этом игнорируя других роботов или местность со свойством «помеха».



**РЕЛАКС** – наносит 1 урон одной цели на линии выстрела, после чего заставляет сбросить цель все жетоны заряда.

- Линия выстрела блокируется другими роботами и помехами.



**СИЕСТА** – наносит 1 урон одной цели на линии выстрела, а также 1 урон всем целям рядом с ней. Затем все роботы в зоне поражения сбрасывают все жетоны заряда.

- Линия выстрела не блокируется другими роботами и помехами.



**ГАСИЛО, БОМБИЛО** – наносит указанное количество урона одной цели на линии выстрела на дистанции 2.

- Линия выстрела не блокируется другими роботами и помехами.



**ИГРЕК, ТОРНАДО, БУРЯ** – наносит указанное количество урона одной цели на линии выстрела (верхнее число) и всем целям рядом с ней (нижнее число).



**ЭЛЕКТРИЧКА** – наносит количество урона, равное числу сброшенных жетонов заряда, всем целям на линии выстрела. Этот урон не может быть снижен никакой защитой.

- Поражает все цели на линии выстрела, в том числе находящиеся за роботом или местностью со свойством .

## МОДУЛИ ПОВОРОТА



**ОСЬ-ХХЛ** – поворачивает робота в пределах указанного значения по часовой стрелке. Не позволяет поворачиваться против часовой стрелки.



**ОСЬ-ХХП** – поворачивает робота в пределах указанного значения против часовой стрелки. Не позволяет поворачиваться по часовой стрелке.

## МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ



**КУЗНЕЧИК** – передвигает робота ровно на 2 клетки по диагонали вперед (в одном из двух направлений). Во время этого движения игнорируйте других роботов и препятствия. Вы не можете остановиться на клетке с препятствием или другим роботом.



**КУЗНЕЧИК-Л** – передвигает робота ровно на 2 клетки вперед-влево. Во время этого движения игнорируйте других роботов и препятствия. Вы не можете остановиться на клетке с препятствием или другим роботом.



**КУЗНЕЧИК-П** – передвигает робота ровно на 2 клетки вперед-вправо. Во время этого движения игнорируйте других роботов и препятствия. Вы не можете остановиться на клетке с препятствием или другим роботом.

## МОДУЛИ ЗАЩИТЫ



**ТРЮМО** – раз в ход уменьшает получаемый урон или перегрев на 1 с одной из трех передних сторон робота. В конце хода не автоохлаждается.

- Можно активировать в любой момент в ход любого игрока.



**ФАЕРВОЛ** – раз в ход уменьшает получаемый урон или перегрев на 2 с лицевой стороны робота. В конце хода не автоохлаждается.

- Можно активировать в любой момент в ход любого игрока.



**ТОРТИЛА** – раз в ход уменьшает получаемый урон или перегрев на 1 с одной из трех задних сторон робота.

- Можно активировать в любой момент в ход любого игрока.



**БАМПЕР** – раз в ход уменьшает получаемый урон или перегрев на 2 с одной из трех задних сторон робота. В конце хода не автоохлаждается.

- Можно активировать в любой момент в ход любого игрока.



**ЗОНТИК-03** – раз в ход уменьшает получаемый урон или перегрев на сброшенное число жетонов заряда.

- Можно активировать в любой момент в ход любого игрока.

## ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ



**ВЕРТУШКА** – входя на тайл или начиная на нем ход, игрок может повернуться в любую сторону.



**ЦИРЮЛЬНИК** – игроки, которые при перемещении или в начале своего хода оказываются на соседнем тайле, получают 1 урон в направлении от Цирюльника. Если Цирюльник получает 2 урона за один ход, он удаляется с поля. Его тайл становится трофеем активного игрока (считается как 1 трофей).

- Является препятствием для движения и помехой для стрельбы.



**ПРОМЕТЕЙ** – игроки, чьи роботы при перемещении или в начале своего хода оказываются на соседнем тайле, получают по 1 урона в направлении от Прометей и дополнительно перегревают 1 неавтоохлаждаемый модуль по своему выбору. Если Прометей получает 3 урона за один ход, он удаляется с поля. Его тайл становится трофеем активного игрока (считается как 1 трофей).

- Является препятствием для движения и помехой для стрельбы.



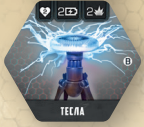
**ОЛИМП** (используется только для режима «Царь горы») – нельзя стрелять через него. Находящийся на Олимпе робот может игнорировать препятствия при стрельбе, но сам также может быть атакован через препятствия. При попадании на тайл (в том числе при проходе через него), а также начиная свой ход на нем, игрок получает 1 трофей.



**ТРАНСФОРМАТОР** – входя на тайл или начиная на нем ход, игрок получает 1 жетон заряда, а его робот 1 урон. Защитой от этого урона могут служить только модули со свойством



**ЭЛЕКТРОЛИТ** – попадая любым образом на тайл / начиная на нем ход, игрок теряет все жетоны заряда.



**ТЕСЛА** – входя на тайл или начиная на нем ход, игрок получает 2 жетона заряда, а его робот 2 урона. Защитой от этого урона могут служить только модули со свойством