

EPIC

# MECH

## ARÉNA



AZ ARÉNA  
TÖRVÉNYEI



reflexshop

# JÁTÉKELEMELMEK



**8 pilótakártya**  
(szervópáncéllal a hátlapon)



**1 Mindenható mech kártya**



**4 játékoskártya**  
(egyszemélyes játékmóddal a hátlapon)



**1 fordulókártya**

**1 pontozókártya**



**21 zónakártya**



**32 fegyverkártya**



**32 programkártya**



**4 rögtönzészártya**



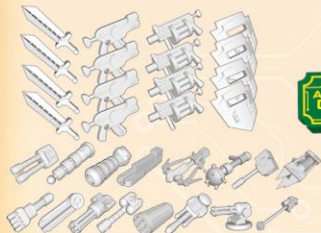
**4 figura (ITEMeeples)**



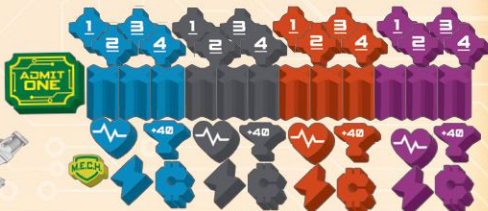
**4 szervópáncél**



**Mindenható mech**



**32 fegyver**



**46 fa jelölő**

# ELŐSZÓ

3030-at írunk, és a technológia elképesztő szórakozási lehetőséget kínál az emberiség számára. Ami valaha csak a virtuális térben volt elképzelhető, most valóság, és azok a sportágak, amelyek valaha csak a TV-k képernyőin bukkantak fel, most világszerte megtekinthetők az arénákban. A modern szórakoztatóipar csúcsa az AugTech főhadiszállás tetején megrendezett M.E.C.H., azaz a Mechanikus Ember-irányította Civil Harcigép viadal, amit minden alkalommal nézők milliói figyelnek izgatottan.

## ÁTTEKINTÉS

A Tiny Epic: Mech Arénában képzett, sportos Mech pilóták bőrébe bújtok. Olyan féktelen, hat fordulón át tartó küzdelemben vesztek részt, amelyben mindenki mindenki ellen van. A fordulók elején előre eltervezitek, beprogramozzátok az akcióitokat, majd sorban végrehajjtátok azokat. Ezek az akciók teszik lehetővé, hogy az arénában mozogva védekező lövegeket és robbanó aknákat telepítsetek, nyersanyagokat gyűjtsetek, fegyvereket vásároljatok, szervópáncélt öltsetek magatokra, és esetleg még a Mindenható mech feletti irányítást is átvegyétek.

Amikor olyan zónába lépsz, ahol másik játékos tartózkodik, csatára kerül sor. A csata során a játékosok tüzet nyitnak egymásra, egyszerre egy fegyvert használva, egészen addig, amíg valamelyik játékos az összes fegyverét kimeríti és visszavonulásra kényszerül, vagy az egyik játékost legyőzik és kénytelen visszatérni a saját bázisára. Ha a támadásodat megfelelően időzíted, visszavághatsz az ellenfelednek, és egy mindent elsöprő támadással szerezhetsz döntő fölényt!

Megfelelő mennyiségű sebzés bevitelével elnyerheted a közönség szimpátiáját, örjögésük pedig pontokat jelent a számodra, így kerülhetsz egyre közelebb a győzelemhez. Emellett 2 fordulónként győzelmi pontokat szerezhetsz az általad irányított zónák alapján, illetve ha te irányítod a Mindenható mechet. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

# A KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

1

## JÁTÉKOSKÁRTYÁK:

1. Programtér
2. Csata
3. Erősítés
4. Mindenható mech
5. Telepítés
6. Erőforrassáv

*Az energia- és a kreditjelölő 3-as értéken kezd.*



## PILÓTAKÁRTYÁK:

1. Név és képesség
2. Állapot ikon
3. Fegyverkártya helye
4. Életerősáv
5. Kiütés emlékeztető

### Pilóta oldal



### Szervópáncél oldal

### Mindenható mech kártya



*Az életerő-jelölő az életerősáv legmagasabb értékén kezd.*

# ZÓNAKÁRTYÁK:

## Erőforrás



Begyűjthető Pontérték erőforrás

## Bázis



A pilóták itt kezdenek és itt élednek újra.

## Mech bázis



A Mindenható mech itt kezd.

# FEGYVERKÁRTYÁK:

## Alap fegyver



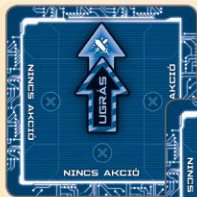
1. A fegyver típusa
2. Győzelmi pontok
3. Vásárlási költség
4. Támadás
5. Elsőprő támadás

## Pro fegyver



# PROGRAMKÁRTYÁK:

## Dupla ugrás

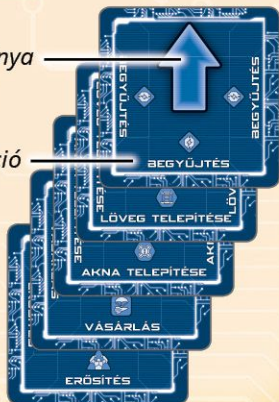


## Átlós ugrás



A mozgás iránya

Akció



# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

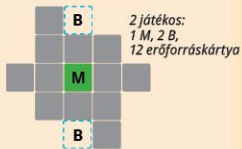
1. Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához a színhez tartozó **játékoskártyát** és **figurát (ITEMeeple)**! A játékosok a saját játéktérük kialakításához vegyenek magukhoz:

- A. két véletlenszerűen választott pilótakártyát. Válasszanak ki egyet, és tegyék azt a játékoskártyájuk alá, a másikat tegyék vissza a dobozba!
- B. egy saját színű **életerő-jelölőt**, amit helyezzenek az életerősávjuk legmagasabb értékére!
- C. egy-egy saját színű **energia- és kreditjelölőt**, amelyeket helyezzenek a játékoskártya erőforrásávjának 3-as mezőjére!
- D. egy saját színű **pontjelölőt**!
- E. egy saját színű **szervópáncélt**!
- F. a saját színükben **3 lövegjelölőt** és **4 aknajelölőt**!
- G. a saját színükben **8 programkártyát** és **1 rögtönzésekártyát**!



2. Gyűjtsetek össze a **21 zónakártyát** az aréna előkészítéséhez:

- H. Válogassátok szét a 21 zónakártyát típusuk szerint **3 csoportba**: 1 mech bázis (M), 4 báziskártya (B), és 16 erőforráskártya (■).
- I. A játékosok kapják meg a saját színű **báziskártyájukat**, ezt hamarosan lehelyezik.
- J. Játékoszámtól függően, a lenti ábrák alapján alakítsátok ki az arénát! Az erőforráskártyákat (■), keverjétek meg, és helyezték őket a megfelelő elrendezésbe, véletlenszerű sorrendben. A báziskártyák (B) helyeit hagyjátok üresen!



3. Döntsetek el tetszőlegesen, hogy ki lesz a **kezdőjátékos-jelölőt**! Ezt követően a kezdőjátékostól jobbra ülő játékosal kezdve, az óramutató járásával ellentétesen haladva minden játékos helyezze a saját **báziskártyáját** egy üresen maradt (B) mezőre, majd helyezze rá **figuráját (ITEMeeple)**! Így a kezdőjátékos utolsónak kerül sorra.

4. Minden játékos válassza ki titokban az 1-4 számú **aknáinak egyikét**, és helyezze azt képpel lefelé a báziskártyájára! A többi aknát is képpel lefelé kell tartani.

5. Helyezték a **forduló- és a pontozókártyát** mindenki számára könnyen elérhető helyre!

- K. Helyezték a fordulójelölőt a fordulókártya 1-es mezőjére!

- L. Minden játékos helyezze a pontjelölőjét a pontozókártya közelébe (nem rá), az 1-es mező mellé! A pontjelölőknek az **üres oldaluk legyen felül** (a +40 oldaluk lefordítva legyen).

6. Helyezték a **Mindenható mech** az aréna közepén lévő mech báziskártyára, a kétoldalas **Mindenható mech kártyát** pedig helyezték mindenki számára könnyen elérhető helyre! Minden alkalommal, amikor egy játékos beszáll a **Mindenható mechbe**, eldöntheti, hogy a **Mindenható mech** kártya melyik oldalát használja (Trója 3000 vagy Spárta 3000).

7. Helyezzétek a **32 fegyvert** mindenki számára könnyen elérhető helyre!

8. Válogassátok szét a **fegyverkártyákat** a hátlapjuk alapján:  
**16 alap** és **16 pro** fegyverkártya. A 16 alap fegyverkártyából:

**M.** Osszátok minden játékosnak **1-1-et minden típusból**: **1 energiapallos, 1 gránátvető, 1 lézerpisztoly és 1 rohangpajzs**. A megmaradt alap fegyverkártyákat helyezétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség a játék folyamán.

**N.** Minden játékos titokban választ az **alap fegyverkártyák közül 1-et**, amit megtart. Amikor ezzel mindenki végez, a játékosok bejelentik, hogy mely kártyát választották, majd elveszik a hozzá tartozó fegyvert, és azt a figurájukba helyezik (ITEMeeple). A választott kártyát ezután mindenki helyezze a saját pilótakártyáján az alap fegyver mezők egyikére!

**O.** Azokból az **alap fegyverkártyákból**, amiket nem választottak a játékosok, alkossatok típus szerint 1-1 képpel felfelé fordított paklit mindenki számára könnyen elérhető helyen!

9. Keverjétek meg a **pro fegyverkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított fegyverpaklit, amiből fordítsatok fel **4 kártyát egy sorba!**



pro fegyverpakli



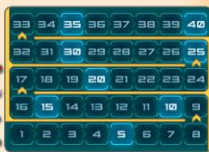
pro fegyversor

0

alap fegyversor



pontozókártya



7



L



6



7

K

fordulókártya 5



Mindenható mech kártya

6



Helyezd a saját figurádat (ITEMeeple) és egy aknádat a bázisodra!

# A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játék 6 fordulóból áll. A fordulók elején a játékosok a programkártyák segítségével beprogramozzák a pilótáikat, majd a programot lefuttatják, amelynek során a pilótájuk az arénában mozogva akciókat hajt végre. Amikor egy játékos olyan zónába lép, ahol ellenséges pilóta tartózkodik, csatára kerül sor.

A 2., 4. és 6. forduló után a játékosok **győzelmi pontokat** (👉) szerezhetnek a zónák feletti kontroll (saját pilótájukkal, aknájukkal, lövegükkel) és a Mindenható mech irányítása alapján. A 6., végső forduló után a játékosok minden megvásárolt fegyverükért további győzelmi pontokat kapnak.

**Egy forduló a következő egymást követő fázisokból áll:**

- 1. Programozás:** A játékosok egyidejűleg, titokban kiválasztják 4 programkártyájukat, amiket a 4 nem kiválasztott programkártyával letakarnak, és a kívánt sorrendben maguk elé helyeznek egy sorba (lásd lentebb).
- 2. Program lefuttatása:** A kezdőjátékoskal kezdve, a játékosok sorban felfedik és egyesével végrehajtják a programkártyáikat (lásd következő oldal).
- 3. Pontozás** (a 2., 4. és 6. fordulóban): A játékosok győzelmi pontokat kapnak a kontrollált zónáik és a Mindenható mech után (lásd 15. oldal).

## 1. FÁZIS: PROGRAMOZÁS

A játékosok egyidejűleg, titokban kiválasztanak a 8 programkártyájuk közül 4-et. Ezzel a 4 programkártyával tudnak mozogni, akciókat végrehajtani a pilótáik a forduló során.

A kiválasztott 4 programkártyát képpel felfelé a **saját játékoskártya feletti területre** kell helyezni balról jobbra haladva (a kívánt végrehajtási sorrendben), ez lesz az úgynevezett programtér. A kihelyezett kártyákat, annak érdekében, hogy a többi játékos előtt titokban maradjanak, le kell takarni 1-1 nem használt, képpel lefelé fordított programkártyával.



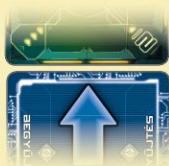
A programkártyáknak párhuzamosnak kell lenniük az aréna szélével.



Takard le a 4 programkártyád a megmaradtakkal!

A játékoskártya feletti programtér.

**!** Fontos, hogy a programkártyák sorának párhuzamosnak kell lennie az arénában lévő zónakártyákkal, ugyanis a tájolásuknak jelentősége lesz.

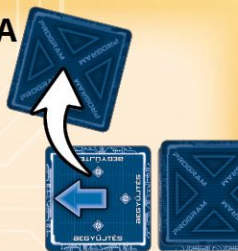




## 2. FÁZIS: A PROGRAM LEFUTTATÁSA

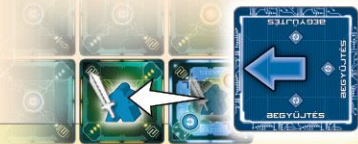
Amikor minden játékos végzett a kártyák kiválasztásával, illetve letakarásával, le kell futtatniuk a programjukat. A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amikor egy játékos sorra kerül, felfedi és végrehajtja a soron következő programkártyáját (balról haladva).

Amikor egy programkártyát hajtasz végre, először kötelező abba az irányba mozognod, ami a kártyán látható (lásd lentebb), majd végrehajthatod a kártyán látható akciót, amennyiben lehetséges. Miután végrehajtottad a kártyádat, a tőled balra ülő játékoson a sor, ő hajtja végre a következő saját kártyáját, és így tovább. Ennek a fázisnak akkor van vége, amikor minden játékos végrehajtotta a 4. programkártyáját is.



## MOZGÁS

Amikor a programozás fázis során helyezed a programkártyáidat, a nyílak tájolása meghatározza, hogy a pilótádnak milyen irányba **KÖTELEZŐ** mozognia.



- Amikor olyan zónába lépsz, ahol ellenséges pilóta tartózkodik, akkor azonnal csatára kerül sor (lásd 13. oldal), a kártya akcióját pedig **NEM HAJTHATOD VÉGRE**.
- Amikor olyan zónába lépsz, ahol ellenséges akna vagy löveg van, azonnal sebesüléseket szenvedsz el (lásd 11. oldal). Ha nem ütöttek ki (K.O.), pusztítsd el az aknát/löveget (visszakerül a tulajdonosának a készletébe), és hajtssd végre a kártya akcióját!
- Amennyiben a mozgással az arénán kívülre kerülnél, akkor nem mozgatsz, ugyanis megállít a "fal". Még ha helyben is maradsz, végrehajthatod a kártyád akcióját.



**Dupla ugrás:** Mozogj 2 zónát abba az irányba, amerre a programkártyán látható nyíl mutat! Az első zónát átugrod, így figyelmen kívül hagyod az ott lévő ellenfeleket, aknákat, lövegeket, és a következő zónába érkezel. Amennyiben itt egy ellenfél áll, csatára kerül sor, és első támadásodként azonnal egy **elsöprő támadást** érvényesítesz (lásd 13. oldal).



**Átlós ugrás:** Mozogj 1 zónát átlósan abba az irányba, amerre a programkártyán látható nyíl mutat! Amennyiben egy ellenfél áll itt, csatára kerül sor, és első támadásodként azonnal egy **elsöprő támadást** érvényesítesz.

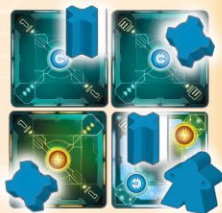
# AKCIÓK

Miután mozogtál, végrehajthatod a kártyán olvasható akciót. Azonban ha olyan zónába lépsz, ahol ellenséges pilóta tartózkodik, akkor azonnal csatára kerül sor, és ebben a körben nem hajthatod végre a kártyád akcióját.



## ERŐFORRÁSOK BEGYŰJTÉSE:

Azokat a zónákat, ahol a pilótád és/vagy aknád, lövedéged áll, te kontrollálod. Minden általad kontrollált zónából erőforrásokhoz jutsz, minden ilyen zónában 1 db, a zónakártyán látható ikonnak megfelelő erőforrást kapsz, (a zónán látható értékek nem számítanak); ez energia ⚡ és/vagy kredit ♁ lehet. Léptesd ennek megfelelően előre az energia- és/vagy kreditjelölőt a játékoskártyádon lévő erőforrassávon! Amennyiben egy **bázist vagy a Mech bázist kontrollálod, az 1 ⚡-t és az 1 ♁-et is begyűjtöd**. Minden általad kontrollált zónáról begyűjtés akciónként csak egyszer juthatsz erőforráshoz, még akkor is, ha egy zónán a pilótád és egy aknád/lövedéged is tartózkodik.



*Ebben a példában a játékos 2 ⚡-t és 3 ♁-et gyűjt be.*






## FEGYVER VÁSÁRLÁSA:

Megvásárolhatod a 4 képpel felfelé szereplő pro fegyverkártya vagy a 4 alap fegyverkártya valamelyikét (amivel még nem rendelkezel). Fizesd ki a megvásárolni kívánt fegyverkártyán látható erőforrásokat, és vedd el a kártyát! Egy akcióval legfeljebb 1 fegyvert vásárolhatsz. A kártyával együtt vedd el a megfelelő fegyvert is, és helyezd a készletedbe! **A játékosok készletében bármennyi fegyverkártya lehet, de az alap fegyverek mindegyikéből legfeljebb egyel rendelkezhetnek.**

Miután a pro fegyverkártyák sorából megvesz valaki egy kártyát, azonnal fel kell fordítani a helyére egy újat a pro fegyverpakliból. Amennyiben már nincs több felhúzható kártya a pro fegyverpakliban, a játék a megmaradt fegyverkártyákkal folytatódik. A játékosok akkor is vásárolhatnak fegyvereket, amennyiben jelenlegi helyzetükben nem tudják használni azokat (lásd lentebb).

**Az alap és pro fegyverek felszerelése:** Helyezd a kártyát képpel felfelé a megjelölt mezőre a pilótakártyán, vagy a Mindenható mech kártyán, a kártyához tartozó fegyvert pedig helyezd a figurádra (ITEMeeple), szervópáncélodra, vagy az általad irányított mechre! A köröd elején, végén, vagy bármikor, amikor a pilótád állapotát megváltoztatod vagy fegyvert vásárolsz, felszerelheted/kicserélheted a készletedben lévő fegyvereidet. Csata során nem cserélheted ki a felszerelt fegyvereidet.



*A pilótád állapotától függően:*


-  **Pilóta**- KIZÁRÓLAG a kezében tarthat legfeljebb **2 alap fegyvert**.
-  **Szervópáncél**- A kezeiben legfeljebb **2 alap fegyvert** tarthat, emellett legfeljebb **2 pro fegyvert** tarthat a vállán (a kezében nem lehet pro fegyver, a vállán pedig alap nem lehet).
-  **Mindenható mech**- KIZÁRÓLAG **pro fegyvert tarthat, legfeljebb 4-et**.

## AKNA VAGY LÖVEG TELEPÍTÉSE:


A játékosnak ki kell fizetnie a szükséges erőforrásokat ahhoz, hogy (a mozgás után) a pilóta zónájába egy aknát vagy löveget telepíthessen (programkártyától függően).



**Akna:** Fizess annyi -et, amennyit a zónán látható érték mutat! Ezt követően titokban válaszd ki az egyik, készletedben lévő aknát (1, 2, 3 vagy 4-es értékűt), és helyezd a számmal felfelé a pilótád zónájába! Amennyiben nem rendelkezel legalább annyi -tel, mint amennyi a zónakártyán látható, nem hajthatod végre ezt az akciót. Amennyiben már az összes aknádat az arénában van, átmozgathatod bármelyik aknádat (megtérezheted az értéküket) a pilótád zónájába, azonban a telepítés költségeit akkor is meg kell fizetned.



Fizess 3 -et!




**Amikor egy ellenfél olyan zónába lép, ahol aknádat van:** az akna értéke felfedésre kerül, és azonnal annyi sebesülést okoz, amennyi a zóna értéke plusz az akna értéke összesítve. Ha ez kiüti az ellenfelet (K.O.), az akna tulajdonosa azonnal kap -ot. Akár sikerült az ellenfelet kiütni, akár nem, az akna visszakerül a tulajdonosának a készletébe.


-5 



**Löveg:** Fizess annyi -t, amennyit a zónán látható érték mutat! Ezt követően helyezd az egyik lövededet a pilótád zónájába! Amennyiben nem rendelkezel legalább annyi -val, mint amennyi a zónakártyán látható, nem telepíthetsz löveget. Amennyiben már az összes löveded az arénában van, átmozgathatod bármelyik lövededet a pilótád zónájába, azonban a telepítés költségeit akkor is meg kell fizetned.

Fizess 3 -t!



**Amikor egy ellenfél olyan zónába lép, ahol löveded van:** a löveg azonnal annyi sebesülést okoz, amennyi a zóna értéke. Ha ez kiüti az ellenfelet, a löveg a zónában marad, és a löveg tulajdonosa kap -ot. Amennyiben nem üti ki az ellenfelet, a löveg visszakerül a tulajdonosának a készletébe.

-3 

- A zónákban **KIZÁRÓLAG 1 akna VAGY 1 löveg** lehet egyszerre.
- Saját aknát/löveget tartalmazó zónába szabadon beléphetsz, nem történik semmi.
- Amennyiben olyan zónába lépsz be, ahol egy másik pilóta és egy ellenséges akna is van, először hajtsd végre az akna hatását, majd csatára kerül sor (lásd 14. oldal).
- Amennyiben olyan zónába lépsz be, ahol egy másik pilóta és egy ellenséges löveg is van, először csatára kerül sor, majd azt követően hajtsd végre a löveg hatását (lásd 14. oldal).
- A játékosok **BÁRMELYIK** nem foglalt zónába telepíthetnek aknát/löveget, beleértve az ellenséges bázisokat és a Mech bázist is. Amennyiben a pilótád ugyanabban a zónában tartózkodik, mint a Mindenható mech, de nem irányítod azt, nem telepíthetsz aknát/löveget.

## ERŐSÍTÉS:



Ennek az akciónak a végrehajtásakor két különböző opció közül választhatsz (nem választhatod mindkettőt): gyógyulás VAGY fejlesztés.

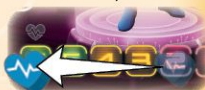


**Gyógyulás:** Fizess ⚡-val, hogy növeld az életerőd (♥️)! Minden elköltött 1 ⚡-ért növeld 2-vel az ♥️-d! Mozgasd az életerő-jelölőd a megfelelő mennyiséggel előre a pilótakártya életerősávján! Gyógyuláskor az életerő-jelölőd nem haladhat túl az életerősáv legmagasabb értékén. Pilóta és szervópáncél állapotban lehet gyógyulni, Mindenható mech állapotban nem.



**Fejlesztés:** Amennyiben pilóta állapotban vagy, fizethetsz 5 €-t, hogy szervópáncél állapotba fejlődj. Helyezd a figurádat (ITEMeeple) a szervópáncélodba, fordítsd meg a pilótakártyádat a szervópáncél oldalra, az életerő-jelölődet pedig helyezd a 9-es, maximális értékre! Nem számít, hogy a pilótádnak mennyi az életeréje, amikor a fejlesztés akciót hajtod végre. A fejlesztés során kicserélheted a felszerelt fegyvereket.

Fizess 2⚡-t!



Gyógyulsz 4♥️-t.

Fizess 5€-t!



## A MINDENHÁTÓ MECH:

A Mindenható mech bázisa az aréna közepén van, a mech a játék elején itt kezd. Amennyiben a Mindenható mech üres, bármelyik játékos, aki **szervópáncélban, maximális életerővel** ugyanabba a zónába lép, ahol a Mindenható mech tartózkodik, úgy dönthet, hogy azonnal átveszi a Mindenható mech irányítását, attól függetlenül, hogy a Mindenható mech melyik zónában tartózkodik.

- **Azonnal kapsz 2€-ot!**
- Vedd el a Mindenható mech kártyát, és válaszd ki, hogy melyik mech hatalmat (melyik oldalt) szeretnéd használni, és helyezd a kártyát a pilótakártyádra, letakarva azt. Helyezd az életerő-jelölődet a 11-es, maximális értékre!
- Helyezd át a figurádat (ITEMeeple) a szervópáncélodból a Mindenható mechbe (a szervópáncélod visszakérül a készletedbe)!
- Ezt követően felfegyverezheted a Mindenható mechet legfeljebb 4, készletben lévő pro fegyverrel. **A Mindenható mechnél nem lehet alap fegyver.**

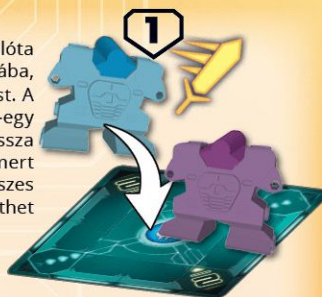
### A Mindenható mech irányítása:

Bár a Mindenható mech elképesztő tüzerővel bír, van egy hátránya: **nem erősíthetsz** (az erősítés akciónak nincs hatása). Tehát amíg a Mindenható mechben vagy, nem gyógyulhatsz. Emellett a pilótakártyádon lévő képességedet is elveszíted, ehelyett a Mindenható mech kártyán olvasható rakéták vagy erőter képességgel bírsz. Ha átveszed a Mindenható mech irányítását, önszántadból nem hagyhatod el azt.



## CSATA

Amikor egy olyan zónába mozogsz, ahol egy másik pilóta tartózkodik, csatára kerül sor. A játékos, aki belép a zónába, azonnal kap 1-ot, és ő hajítja végre az első támadást. A játékosok felváltva hajítják végre a támadásokat egy-egy felszerelt fegyverükkel, amíg valamelyik játékos vissza nem vonul (lásd 14. oldal). Ez történhet amiatt, mert egy játékos minden fegyvere kimerül, VAGY az összes életerejét elveszíti, mivel kiütik (K.O.). Senki sem dönthet önként a visszavonulás mellett.



## TÁMADÁS EGY FEGYVERREL:

Válaszd ki a felszerelt fegyverkártyák egyikét (készletben lévő nem választható), és fordítsd el 90 fokkal a mezőn, ahol van! Ez jelzi, hogy a fegyvert használtad, és most "kimerültnek" számít erre a csatára. Ezt követően:

1. Annyi sebesülést osztasz ki az ellenfelednek, amennyi a kártya első sorában látható, kivéve, ha elsőprő támadást érvényesítesz (lásd lentebb). Az ellenfeled életerő-jelölőjét a megfelelő értékkel vissza kell léptetni.
2. Azonnal 1-ot kapsz minden egyes kiosztott sebzésért. A feleslegesen (az ellenfél életerejének nullára csökkenésén felül) kiosztott sebesülésekért nem jár győzelmi pont.
3. Figyelj a támadási képesség leírására, hajtsd végre a hatásokat!



*Példa: Cunami megtámadja Magmát egy villámgenerátorral. Ez 0 sebesülést okoz Magmának, de Cunami a fegyvernél szereplő képesség miatt fizethet legfeljebb 3 -t, hogy a sebesülést legfeljebb 3-ra növelje. Cunami így akár 1-ot is szerezhethet.*

## ELSŐPRŐ TÁMADÁS:

Miután egy játékost megtámadtak, azonnal egy még erőteljesebb támadást indíthat a körében (az alap támadás helyett), ha rendelkezik az ehhez szükséges fegyvertípussal. Az elsőprő támadásra (a fegyverkártya második sora) akkor kerülhet sor, ha van olyan fegyvered, ami az ellenfél által legutóbb használt fegyverre válaszcsepásra képes, tehát felülíti azt. A három fegyvertípus a következő: **területi** (☄️), **távolsági** (🎯), **közelharc** (👊).

A fegyvertípusok közötti válaszcsepásokra a következők érvényesek:

**A területi felülíti a távolságit. A távolsági felülíti a közelharcit. A közelharcit felülíti a területit.**



*Példa: Magma azonnal válaszcsepással reagál a villámgenerátorra egy harci kalapáccsal, így felülítést hajt végre, tehát a harci kalapács elsőprő támadását (a fegyverkártya második sora) használhatja. Ezzel 3 sebesülést okoz Cunamiának, emellett pedig Magma további 1 győzelmi pontot kap a használatáért, így előreláthatóan 4-öt kap összesen.*



## VISSZAVONULÁS:

Amikor sorra kerülsz, de minden felszerelt fegyvered kimerült már, és nem tudsz támadást végrehajtani, vissza kell vonulnod. A csata azonnal véget ér, amikor visszavonulsz, **az ellenfél pedig azonnal kap 1-ot**. Vízszintesen vagy függőlegesen megvizsgálva mozogj a legközelebbi nem ellenséges zónába, ha több ilyen is van, te dönthetsz. Ezt követően a visszavonuló játékos rögtönzés módba vált (lásd 15. oldal).

## KIÜTVE (K.O.):

Ha egy játékosnak 0-ra csökken az életereje , kiütik. **Amikor egy játékos kiüt téged, azonnal kap 1-ot**. A kiütött játékos rögtönzés módba vált (lásd 15. oldal), és attól függően, hogy a kiütéskor milyen állapotban volt:




**Pilóta:** Állítsd vissza a teljes életerődöt! Majd, amennyiben az erőforrásávodon **2-nél kevesebb** -val vagy -tel rendelkezel, helyezd az erőforrás-jelölő(ke)t a 2-es mezőre! Ezt követően helyezd a pilótádat a saját bázisodra! Amennyiben a bázisodon ellenfél, vagy ellenfélhez tartozó akna/löveg van, helyezd a pilótádat a bázisodhoz legközelebbi (vízszintesen vagy függőlegesen vizsgálva) nem ellenséges zónába!



**Szervópáncél:** Távolítsd el a figurádat (ITEMeeple) a szervópáncélobból, fordítsd meg a pilótakártyádat a pilóta oldalára, és állítsd vissza a teljes életerődöt! Ezt követően a pilótád a legközelebbi (vízszintesen vagy függőlegesen vizsgálva) nem ellenséges zónába kerül. Megváltoztathatod, hogy milyen fegyver legyen a pilótádnál. A szervópáncél visszakerül a készletedbe.



**Mindenható mech:** Távolítsd el a figurádat (ITEMeeple) a Mindenható mechből, és **add át a Mindenható mechet a téged kiütő ellenfelednek!** Ez a játékos most átveheti a Mindenható mech feletti irányítást (még akkor is, ha jelenleg csak pilóta állapotban van), és maximális lesz az életereje. **Ez a játékos azonnal kap 2-ot** a Mindenható mechbe való beszállásért (lásd 12. oldal). A kiütött játékos, pilóta állapotban, mozgassa át a pilótáját a legközelebbi (vízszintesen vagy függőlegesen vizsgálva) nem ellenséges zónába! Cseréld ki a nálad lévő fegyvereket! Abban az esetben, ha a Mindenható mechben lévő játékos nem egy másik játékos üti ki csatában, hanem egy akna/löveg, a Mindenható mech az adott zónában marad, és a játékos, pilóta állapotban átmogatja a pilótáját a legközelebbi (vízszintesen vagy függőlegesen vizsgálva) nem ellenséges zónába.

 *A fegyvereket soha nem veszíted el egy csata során, még akkor sem, ha kiütnek. Vagy felszerelve maradnak, vagy visszakerülnek a készletedbe, ez a te döntésed. Legálább egy fegyveredet kötelezően fel kell szerelned.*

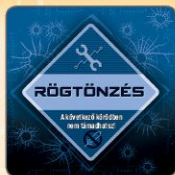
## CSATA AKNÁVAL/LÖVEGGEL:

Amennyiben abban a zónában, ahol csatára kerül sor, ellenséges akna vagy löveg van (az aknák, lövegek hatását lásd a 11. oldalon):

- az akna hatását a csata **ELŐTT** kell végrehajtani (az akna felrobban, és csak a támadónak okoz sebesülést).
- a löveg hatását a csata befejezése **UTÁN** kell végrehajtani (amennyiben a löveg tulajdonosa visszavonul, vagy kiütik, a löveg ez után sebesíti meg a támadót).

# RÖGTÖNZÉS MÓD:

Ha **visszavonulsz egy csatából, vagy kiütnek**, azonnal rögtönzés módba váltasz:



1. Szedd össze a programkártyáidat (a képpel lefelé és felfelé szereplőket egyaránt), és helyezd azokat a készletedbe!
2. Helyezd a rögtönzésekártyád a programtereddre!  
Amíg rögtönzés módban vagy, a forduló további részében, amikor sorra kerülsz, bármelyik programkártyádat kiválaszthatod, végrehajtva a rajta látható mozgást és akciót. A hátralévő körökben még olyan programkártyát is használhatsz, amit ebben a fordulóban korábban már használtál.

**!** Amikor rögtönzés módba váltasz, az első körökben **nem kezdeményezhetsz csatát** egy másik játékost megtámadva. Amennyiben azonban más támad meg téged, csatába keveredhetsz.





## EGY FORDULÓ VÉGE:

Amikor minden játékos végzett mind a négy körével, a forduló véget ér. Amennyiben **a 2., 4., 6. fordulónak van vége**, minden játékos pontokat kap az általuk kontrollált zónák alapján, illetve a Mindenható mech irányításáért (lásd lentebb). Amennyiben nem az utolsó, 6. forduló végén jártok, a következő előkészületekre van szükség a következő forduló megkezdéséhez:

1. Léptesd a fordulójelölőt a fordulósáv következő mezőjére!
2. Add tovább a kezdőjátékos-jelölőt a következő játékosnak az óramutató járásának megfelelően!
3. Mindenki gyűjtse össze a programkártyáit, illetve a rögtönzésekártyáját, és kezdjétek el az új forduló programozás fázisát! Minden játékos, aki az előző fordulóban rögtönzés módba váltott, ebben a fordulóban már nincs rögtönzés módban.

## PONTOZÓ FORDULÓK:

A játékosok pontokat kapnak az általuk kontrollált zónákért, illetve, ha a Mindenható mechet irányítják.

- **Aknák:** mindegyik annyi -ot ér, amennyi a zóna értéke, ahol áll.
- **Lövegek:** mindegyik **kétszer annyi** -ot ér, amennyi a zóna értéke, ahol áll.
- **Pilóta:** annyi -ot ér, amennyi a zóna értéke, ahol áll. Ez a pont akkor is jár, ha a zónáért már kapott a játékos pontot ott lévő aknáért vagy lövegért.
- A **Mindenható mech** irányításáért -t jár.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS:

A játék a **6., utolsó forduló pontozása után** ér véget. A megszokott forduló végi pontozáson túl minden játékos az eddig szerzett győzelmi pontjaihoz hozzáadja az összes megvásárolt fegyverkártyáján látható győzelmi pontokat. A felszerelt és a készletben lévő fegyverkártyák is számítanak. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Pontegyenlőség esetén, a döntetlenben résztvevő játékosok közül a Mindenható mechet irányító lesz a győztes. Amennyiben egyikőjük sem irányítja a Mindenható mechet, az érintettek közül a legtöbb fegyverrel rendelkező játékos a győztes. Ha még így is döntetlen állna fenn, minden érintett játékos győztesnek számít.

# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD - ROBOTPILOTÁK

Ha egyedül játszol, **két robotpilótával** kell szembeszállnod.

Mindkettőjüket le kell győznöd ahhoz, hogy nyerhess!



## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD ELŐKÉSZÜLETEK

1. Készítsd elő a játékot **3 fős játékként**, az északi bázis lesz a saját bázisod, a déli kettő pedig a robotpilóták bázisa.
2. Mindkét robotpilóta **szervópáncélban** kezdi a játékot. Mindkét robotpilóta szervópáncélja **nézzen északra, a te pilótád irányába**.
3. Helyezz **1-1 játékoskártyát** a két robotpilóta mellé, helyezd az **energia- és kreditjelölőket** az erőforrassávjuk 3-as mezőjére! Hagyj elég helyet a kártyák körül, hogy el lehessen helyezni, ki lehessen játszani a további kártyákat és az **aknákat, lövegeket** is el lehessen helyezni.
4. **A robotpilóták nem használnak pilótakártyát.** A robotpilóták életerejét a játékoskártyájukon kell számontartani. Helyezd az **életerő-jelölőjüket** az erőforrassávjuk 9-es mezőjére!
5. Fordítsd meg a negyedik, nem használt játékoskártyát! Ezen látható a **robotpilóta útmutató**, azaz, hogy a robotpilóták programkártyáit hogyan kell végrehajtani.
6. Adj **2-2 alap fegyvert** és a hozzá tartozó **kártyákat** mindkét robotpilótának:
  - Az egyik robotpilótának adj egy **lézerpisztolyt** és egy **energiapallost!**
  - A másik robotpilótának adj egy **lézerpisztolyt** és egy **gránátvetőt!**
  - Helyezd mindkét robotpilóta játékoskártyája alá a **2 saját fegyverkártyájukat!**
7. Keverd meg a robotpilóták **8-8 programkártyáját**, majd képezz belőlük egy-egy lefelé fordított paklit a játékoskártyájuk alatt! A robotpilóták **rögtönzésekártyáit** helyezd vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség!
8. Fordítsd a robotpilóták **aknáit** számmal lefelé, és keverd meg őket! Ezt követően mindkét robotpilóta készletéből helyezz 1-1 véletlenszerűen választott aknát képpel lefelé a robotpilóták saját bázisára!

robotpilóta útmutató



robotpilóták játékterei



program- és fegyverkártyák



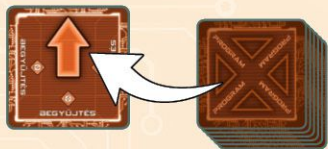


# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMENET

Minden forduló elején a programozás fázisban készítsd elő a 4 programkártyádat a megszokott módon. Bár az egyszemélyes játékmódban nem szükséges letakarnod a kártyádat, megteheted, amennyiben szeretnéd. A robotpilóták akcióit véletlenszerűen kell felhívni a programpaklijaikból.

Miután végeztél a programozással, a forduló a következőképpen zajlik:

1. Hajtsd végre a programkártyádat!
2. Fordíts fel egy programkártyát a **baloldali robotpilóta** paklijából, és hajtsd végre azt!
3. Fordíts fel egy programkártyát a **jobboldali robotpilóta** paklijából, és hajtsd végre azt!



Ezt ismételd meg még háromszor, így minden játékos 4 akciót hajt végre. Minden forduló végén szedd össze a robotpilóták kijátszott programkártyáit, és keverd vissza azokat a programpaklijukba! Ezt a programpaklit helyezd képpel lefelé a következő fordulóhoz!

## A ROBOTPILÓTÁK KÁRTYÁINAK VÉGREHAJTÁSA

A kártyákon látható mozgásirányok nem számítanak. Helyette az akciót vedd figyelembe, az határozza meg a mozgás irányát (lásd robotpilóta útmutató). A robotpilóta **abba az irányba fog nézni, amerre mozgott** (kivéve az átlós illetve dupla ugrásnál, lásd 18. oldal).

**Fontos, hogy a robotpilóta melyik irányba néz!** A félreértések elkerülése végett az az oldal, ahova a fegyvereket kell behelyezni, az "eleje".

## A ROBOTPILÓTÁK MOZGÁSÁNAK SZABÁLYAI

- A kártyától függően a robotpilóta abba az irányba mozog, amerre néz. Három zónát "lát": **előre, balra** és **jobbra**.
- Bizonyos kártyák esetében a mozgáshoz a zónák értékét kell figyelembe venni (⊗). Amennyiben két zóna értékét illetően egyezőség áll fenn, a robotpilóta mindig előre mozog.
- A robotpilóta nem tud falon átlépni (ki az arénából), illetve olyan zónába sem léphet, ahol másik robotpilóta tartózkodik. Ilyenkor a robotpilóta az ellentétes irányba fordul (180 fokkal, hátra arc), majd előre mozog.
- A robotpilóta mozoghat olyan zónába, ahol a másik robotpilótának telepített **aknája vagy lövege** van, de azok nem aktiválódnak, nincs hatásuk.



## PROGRAMKÁRTYA ÚTMUTATÓ

**Begyűjtés:** Mozogj előre 1 zónát!

**Löveg telepítése és akna telepítése:** Mozogj a legmagasabb értékű zónába!

**Vásárlás és erősítés:** Mozogj a legalacsonyabb értékű zónába!

**Átlós ugrás:** Amennyiben a robotpilótahoz képest bármelyik átlósan elhelyezkedő zónában van az ember pilóta, mozogj abba a zónába! Az ugrás tetszőleges mennyiségű zónán keresztül történhet bármelyik átlós irányba. Amennyiben az ember pilóta nem átlós irányba helyezkedik el, a robotpilóta nem mozog.

**Dupla ugrás:** Amennyiben a robotpilóta sorában vagy oszlopában van az ember pilóta, mozogj abba a zónába! Az ugrás tetszőleges mennyiségű zónán keresztül történhet vízszintes vagy függőleges irányba. Amennyiben az ember pilóta vízszintesen vagy függőlegesen nem közelíthető meg, a robotpilóta nem mozog.

## AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A mozgása után a robotpilóta végrehajtja az akcióját:

**Begyűjtés:** A robotpilóta a megszokott módon erőforrásokat gyűjt minden általa kontrollált zóna alapján, beleértve magát és az aknáit, lövegeit. Amennyiben a robotpilóta valamelyik erőforrása már a maximum értéken van, nem tud többet begyűjteni abból az erőforrásból.

**Akna vagy löveg telepítése:** Amennyiben a robotpilóta rendelkezik elegendő erőforrással ( ⚡ vagy ☄ ), aknát vagy löveget telepít a zónába. Az aknákat képpel lefelé meg kell keverni a lehelyezés előtt. A robotpilóta NEM telepít (**helyette a begyűjtés akciót hajtja végre**), ha:

- nem engedheti meg magának (nincs elegendő erőforrása).
- már minden aknája/lövege az arénában van.
- a másik robotpilótának már van aknája/lövege abban a zónában.

**Fegyver vásárlása:** A robotpilóta megvásárolja a sorban balról az első pro fegyvert, amit ki tud fizetni. A robotpilóta NEM vásárol (**helyette a begyűjtés akciót hajtja végre**), ha:

- egyik fegyvert sem engedheti meg magának (nincs elegendő erőforrása).
- elérte a maximális mennyiséget, **már 4 pro fegyvere van** a készletében.

**Erősítés:** A robotpilóta annyi ⚡-t költ, amennyi szükséges (vagy amennyivel rendelkezik), ahhoz, hogy maximális legyen az életereje. Amennyiben az akció végrehajtása előtt már maximális életerővel rendelkezik, helyette a begyűjtés akciót hajtja végre.

## A MINDENHATÓ MECH IRÁNYÍTÁSA

Amennyiben egy robotpilóta abba a zónába lép, ahol a Mindenható mech található, automatikusan átveszi az irányítást felette az életerejétől függetlenül, és kap 🗨-ot. Használd a Mindenható mech kártyát, hogy számontartsd a robotpilóta életerejét! Mindegy, hogy melyik oldalát használod a Mindenható mech kártyának, hiszen a kártya képességét nem használhatja a robotpilóta. Ahogy az ember játékos sem, a robotpilóta sem használhatja az erősítés akciót amíg a Mindenható mechet irányítja, **helyette a begyűjtés akciót hajtja végre**. Ha a robotpilóta legyőzi az ember játékos, miközben az a Mindenható mechben van, átveszi felette az irányítást.

## A ROBOTPILÓTA FELSZERELÉSE

Amint a robotpilóta fegyverkátyát vásárol, fel is kell szerelni rá a fegyvert. Helyezd a fegyverkátyát a játékoskátyája alá! Ha a szervópáncélt viselve több, mint kettő pro fegyver van a robotpilóta készletében, keverd meg az összes kártyáját, és húzz kettőt, amivel felszereled! A szervópáncél és a Mindenható mech között váltva (bármilyen irányba) ne feledd, hogy a Mindenható mechben lévő robotpilóta nem használhatja az alap fegyvereit! Ha a robotpilótát kiütöd, miközben a Mindenható mechben van, azonnal visszatér a szervópáncélba, és fel kell szerelni az alap fegyvereivel, illetve, ha van, akkor pro fegyverekkel.

## CSATA EGY ROBOTPILÓTÁVAL

Gyűjtsd össze a robotpilóta összes felszerelt fegyverkátyáját, és az asztal alatt keverd meg őket, majd képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit! Amikor a robotpilóta kerül sorra, hogy fegyvert használjon, fordítsd meg ennek a paklinak a felső kártyáját! Amennyiben a fegyver hatása miatt valamilyen döntést kell meghozni (pl. plusz erőforrás elköltéséért további sebzés kiosztása), akkor a döntés mindenféleképpen az, hogy a robotpilóta rendelkezésre álló legmagasabb költséget fizeti meg, minden egyéb döntést figyelmen kívül kell hagyni.

- **A robotpilóta soha nem vonul vissza**, ha minden fegyvere kimerül, a visszavonulás helyett újra kell keverni a felszerelt fegyverkátyáit, és a csata folytatódik újabb kártya felfordításával.
- Amennyiben másik robotpilótához tartozó löveg vagy akna van a zónában, azok még a csata megkezdése előtt megsebeznek téged. A robotpilótát **NEM SEBESÍTIK MEG**.
- Mivel a robotpilóták sohasem programozzák a mozgásaikat, a robotpilóták sohasem váltanak rögtönzés módra egy csata után.
- Vedd figyelembe a **felülütéseket**, ezek miatt te és a robotpilóta is érvényesíthetitek az **elsőprő támadásokat**, amikor egy fegyverkátya felfedésre kerül.

**!** A robotpilóta azonnal az **elsőprő támadást** használja az **első támadásakor**, ha a zónádba ugrik **átlós ugrás** vagy **dupla ugrás** használatával. Amennyiben a robotpilóta túléli a csatát, "észak" felé kell fordítani, hogy a bázisod irányába nézzen.

## ROBOTPILÓTA KIÜTÉSE

Ha egy robotpilótát kiütsz, akár szervópáncél, akár Mindenható mech állapotban van, azonnal a saját bázisára kerül, és "északra", a bázisod irányába néz VAGY az ember játékos irányába, ha az a bázisa melletti sorban tartózkodik. Amennyiben a robotpilóta saját bázisa foglalt lenne, húzz a programpaklijából még nem használt kártyákat, és hajtsd végre a mozgásokat a bázistól számolva, amíg egy üres zónába nem érsz. A robotpilóták kiütésükkor soha nem veszítik el a szervópáncéljukat, és maximális életerővel térnek vissza. Ha egy aknád/löveged üt ki egy robotpilótát, az nem hajthatja végre az akcióját.

## EGYSZEMÉLYES PONTOZÁS ÉS A JÁTÉK VÉGE

A robotpilóták az ember játékosoknál megszokott módon, külön gyűjtik a győzelmi pontjaikat. Győzelmi pontok kaphatók a csatákért, a zónák kontrollálásáért, a Mindenható mech irányításáért és a fegyverekért. Ahhoz, hogy nyerhess, neked kell a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezned.

# IMPRESSZUM

**Tervező:** Scott Almes

**Illusztrátor:** Roland MacDonald

**Grafikai tervezés:** Benjamin Shulman, Shane Cisler

**Fejlesztő:** Michael Coe

**Szerkesztő:** Dylan D. Phillips

**3D tervezés:** Emerson Matsuuchi



Importálja és forgalmazza:

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: [office@reflexshop.hu](mailto:office@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**reflexshop**

©2019 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Tiny Epic Mechs, TEM, Gamelyn Games, ITEMeeples, and the TEM logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC.