

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

Грани кубиков



Кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП.

обязательно использовать в своём ЗП.



Спрятаться (М) — поместите на себя кубик с эффектом Неуловимости.



Прятаться за спиной (АС/БОТ) — поместите этот кубик на соседнего гирлока или бота. Вы неуловимы, пока находитесь на соседней клетке с этим персонажем (поместите на себя кубик с эффектом Неуловимости). Если персонаж переместился или отправился в нокаут, истощите этот кубик и уберите с себя кубик с эффектом Неуловимости.



Тупой предмет (М) — поместите кубик с эффектом Оглушения на любого злодея с силой # (или меньше).



Сборка бота (М/НПР) — бросьте этот кубик и поместите его в ячейку № 6, затем сориентируйте кубик стрелками на модификации, которыми вы хотите наделить следующего бота. Разместив бота, истощите этот кубик и добавьте модификации в область подготовки. Сборка 2.0 даёт больший выбор модификаций (подробнее на обороте).



Основа бота (М/СЧТ) — подробнее на обороте.



Нейтрализация навыков (М) — поместите этот кубик на соседнего с ботом злодея с силой # (или меньше). Навыки этого злодея не действуют до начала вашего следующего хода.



Защита бота (БОТ/СЧТ) — блокирует # урона по боту.



Перехват (АС/СЧТ) — следующие # раз, когда этого гирлока выбирают целью, урон и эффекты применяются к боту (уменьшайте значение Перехвата на 1 каждый раз, когда он срабатывает).



(М) — восстановите боту # ОЗ.



Вытеснение (М) — оттолкните злодея от бота на одну клетку по прямой линии, если это возможно (бот занимает освободившуюся клетку), и нанесите этому злодею # урона.



Подзарядка батареи (М) — увеличьте значение заряда батареи бота на #.



(М) — восстановите боту # ОЗ.



Скачок (М) — поместите бота на любую свободную клетку планшета боя. Бот может выбрать новую цель.



Огнестрельная рука (М) — нанесите # урона любому не соседнему злодею.



Обнаружение злодеев (З) — поместите этот кубик вместе с кубиком бота из вашей области подготовки (с текущим значением заряда) в закреплённые ячейки. В начале каждого дня раскрывайте верхнего злодея, лежащего лицевой стороной вниз, с силой # (или меньше). Вы можете убрать его под низ набора. После каждого раскрытия злодея уменьшайте значение заряда батареи бота на 1. Когда заряд достигнет 0, истощите оба закреплённых кубика.



Самопочинка (М) — восстановите боту # ОЗ.

ТИНК

О: действует с начала игры

★: не требует тренировки других навыков

Значения на кубике инициативы: 3, 3, 4, 4, 4, 5

Механист — лучшие механисты, как правило, достаточно малогабаритны, что позволяет им легко добираться до любой части своего бота. Также они весьма ловко обращаются с гаечным ключом.

★ Компактность:



★ Гаечный ключ:



Робототехник — каждый сборщик ботов хорош ровно настолько, насколько хорош его бот.

● Сборка 1.0:



● Подробнее на обороте

● Паукобот 1.0:



● Паукобот 2.0:



● Сборка 2.0:



Конструктор — вместо стрельбы боты Тинка скорее разнесут барабанные перепонки злодеев с помощью классона. Хотя... можно и совместить.

★ Классон:



★ Бронированный корпус:



★ Режим защитника:



★ Таран:



★ Альтернатор:



★ Пятая нога:



★ Огнестрельная рука:



★ Обнаружитель:



Расходники — лучшие боты и запчасти для них.

● Штуковина:



● Паукобот 3.0:



Описание кубиков эффектов

● Неуловимость — противники не могут выбрать своей целью этого персонажа до начала его следующего хода (злодеи не будут перемещаться, если не могут выбрать другую цель).

★ Оглушение — этот персонаж пропускает свой следующий ход (при этом на него действуют негативные эффекты).

А — поместите в активную ячейку.
АС — поместите в активную ячейку союзника.
ЗП — поместите в ячейку запасного плана.
БОТ — поместите на бота (активный).
НПР — используйте как кубик направления.
З — поместите в закреплённую ячейку.
М — используйте мгновенно.
СЧТ — используйте как счётчик.

Навыки запасного плана

Ещё пара модификаций.
и Соторо можно отражать
в приключении место меня.

Тинк обладает уникальным ЗП. Часть навыков может быть использована им самим (чёрные), а часть — его ботами (красные). За ход всё ещё можно использовать только один навык (при одинаковой стоимости навыков выберите один).

1 ✖ Подкрутка бота — восстановите соседнему/диагональному боту 1 ОЗ или истощите 1 модификацию соседнего/диагонального бота, чтобы присоединить к нему другую изученную модификацию.

2 ✖ Перезапуск — Тинк перезапускает соседнего/диагонального бота, восстановив заряд его батареи до начального значения.

Нагрев — бот обжигает всех соседних персонажей, нанося им по 1 урону.

3 ✖ Самоподрыв — бот взрывается, нанося всем соседним персонажам по 3 урона. Бот сразу истощается.

4 ✖ Молоток — Тинк может или вломить соседнему злодею, нанеся 3 чистого урона, или восстановить соседнему/диагональному боту 3 ОЗ.

5 ✖ Паукобот 3.0 — получите кубик-расходник Паукобот 3.0.

6 ✖ Улучшить до таланта +1!

Что важно знать о Тинке

Выбор целей и атака. У Тинка смешанный тип атаки, который позволяет ему в начале боя выбрать любую клетку на стороне гирлоков. Боты считаются компаньонами (могут быть целями злодеев). С точки зрения проведения атак Тинк и боты обладают ближним типом атаки. Тинк может выбирать разные цели для себя и бота.

Тинк и его боты. Боты изначально уже готовы действовать, но сперва стоит разобраться с их модернизацией (см. талант). Тинк и его боты действуют в один ход, как если бы были одним целым.

Сборка бота. В начале боя бросьте кубик навыка Сборка (1.0 или 2.0) и поместите его в ячейку № 6, сориентировав в любом направлении (если у вас есть второй кубик Сборки, сохраните его в ячейке № 15 до востребования). В начале своего хода Тинк может выбрать доступный кубик Паукобота и поместить его в свою область подготовки (если там нет другого бота). Поместите кубик стороной с начальным значением заряда батареи вверх (цифра синего цвета) с # ♥ ОЗ под ним. Также в начале своего хода Тинк может потратить 1 ЛОВ, чтобы увеличить значение заряда батареи бота в области подготовки на 1. В свою фазу перемещения (до или после перемещения) Тинк может развернуть бота из своей области подготовки (требует 1 ЛОВ). Развёрнутый бот появляется на планшете боя на соседней/диагональной клетке с Тинком. Бот может оставаться неразвёрнутым в области подготовки неограниченное время (не требует ЛОВ).

Модификации. Тинк может присоединить к боту до # модификаций (определяется параметром ✖ на кубике бота). Когда Тинк разворачивает бота, он может истощить кубик Сборки в ячейке № 6, чтобы перенести доступные модификации из области навыков в область подготовки. Кубики модификаций можно бросать каждый ход в фазу выбора и броска кубиков (требует 1 ЛОВ за каждый кубик). После использования кубики модификаций возвращаются в область подготовки (не истощаются); их можно будет использовать в следующий ход. Если вы одновременно держите одного бота развёрнутым и одного строите, держите их кубики модификаций отдельно.

Перемещение и атака бота. Уменьшите значение заряда батареи бота на 1, чтобы активировать его на этот ход. Это позволяет ему перемещаться, атаковать и использовать модификации и навыки ЗП для ботов. Бот перемещается (требует ЛОВ) и автоматически атакует (наносит цели # ✖ урона) в соответствующие фазы хода Тинка. Если Тинк не может или не хочет понижать значение заряда батареи, бот не активируется. Если бот теряет последнее ОЗ, его кубик истощается. Кубики его модификаций в таком случае возвращаются в область навыков.

Несколько ботов. На планшете боя может находиться только 1 бот. Однако Тинк может одновременно управлять одним ботом и строить другого в области подготовки, чтобы после уничтожения первого бота сразу разместить следующего. Если Тинк хочет поскорее развернуть нового бота, пригодится Самоподрыв (запасной план).

Особенности ботов. Если Тинк нокаутирован, его бот остаётся на планшете боя, но его нельзя активировать (пока Тинка не поднимут). На ботов не действуют эффекты: Кровотечение, Отравление, Ослабление, Ужас, Оглушение... и даже усталость!

ТИНК

Этот старый гирлок всё пашет и пашет, прямо как его боты. Сперва многие недооценивают Тинка и его механических ребят, считая их лишь назойливой помехой. Однако раз за разом Тинк доказывает свою ценность для отряда, оставаясь на поле боя, когда другие уже пали.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Доведите ОЗ до 4, чтобы сравняться со своим ботом. ЛОВ стоит иметь не меньше 5, чтобы эффективнее управлять и собой, и ботом — это особенно важно в начале боя. Затем переключитесь на ЗАЩ, чтобы чаще пользоваться навыками ЗП!

Навыки. Начните с Огнестрельной руки или Режима защитника (в зависимости от вашего стиля игры). Возьмите ещё 1 навык из профессии Конструктор и затем переключайтесь на навыки Робототехника. Если Тинка часто отправляют в нокаут, возьмите Компактность.

Талант и талант +1

Талант: Сборщик ботов. Тинк начинает игру с кубиками навыков Сборка 1.0 и Паукобот 1.0 в ячейках № 6 и № 13. В начале боя бросьте и поместите кубик Сборки (1.0 или 2.0) в ячейку № 6. Сориентируйте кубик стрелками на доступные модификации.



Пример различных ориентаций стрелок

(● = доступные модификации)

В бою Тинк может бросать или перебрасывать активные кубики Сборки (требует 1 ЛОВ), чтобы изменять доступные наборы модификаций для ещё не размещённого бота.

В начале своего хода Тинк может потратить 1 ЛОВ, чтобы увеличить значение заряда батареи бота в области подготовки на 1.

Талант +1: Изобретатель ботов. Вдобавок к преимуществам Сборщика ботов все боты получают бонус +1 к значению заряда батареи, когда помещаются в область подготовки Тинка.

Навык: Обнаружитель

Навык Обнаружитель позволяет провести разведку вне боя, но собрать бота с данной модификацией и поручить ему эту задачу необходимо во время боя. В фазе применения результатов броска истощите кубик Сборки, чтобы поместить кубик Обнаружителя в область подготовки. Этот кубик сразу бросается, затем кубики бота и Обнаружителя помещаются в закреплённые ячейки.