

СБОРКА БОТА ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

Действия в
структуре раунда

А. До боя.

Б. Подготовка к бою.

В. Начало боя.

- Бросьте кубик **Сборки** (1.0 или 2.0). Поместите в ячейку №6.

Г. Начало раунда.

Д. Ходы персонажей.

1. Начало хода.

- Поместите доступный кубик бота в область подготовки с начальным зарядом батареи (+1 заряд за «Талант +1») и с фишками ОЗ.
- За 1 ЛОВ можете увеличить заряд батареи бота в области подготовки на 1.
- Одновременно можно держать одного бота на планшете боя и одного в области подготовки.

2. Перемещение гирлока.

- За 1 ЛОВ, до или после перемещения Тинка можете развернуть бота в соседней/диагональной клетке.
- Истощите активный кубик **Сборки**, если хотите назначить боту доступные модификации.
- Уменьшите заряд батареи на 1 чтобы активировать бота.
- Можете переместить бота за 1 ЛОВ за каждую клетку перемещения.

3. Выбор цели.

- Можете выбирать разные цели для Тинка и для бота.

4. Выбор и бросок кубиков.

- За 1 ЛОВ можете бросить оставшийся кубик **Сборки**, либо перебросить активный. Поместите в ячейку №6, сориентируйте в любом желаемом направлении.
- Кубики модификаций бросаются за 1 ЛОВ каждый, не истощаются и возвращаются в область подготовки после использования.
- Бот автоматически атакует выбранную цель.

5. Применение результатов (в любом порядке):

- применяйте целевые урон и эффекты;
- применяйте нецелевые урон и эффекты;
- помещайте кубики в активные, закреплённые ячейки и ячейки ЗП;
- используйте запасной план.

6. Реакция злодеев.

7. Конец хода.