

# Настольная игра Roborally

## Карты опций

(перевод Hun1Ahpu)

**Ablative Coat** (Впитывающее покрытие): Ablative Coat поглощает следующие 3 повреждения, полученные вашим роботом. Кладите токены повреждения на эту карту. Сбросьте эту карты и токены, как только наберется 3 токена.

**Abort Switch** (Аварийный выключатель): Один раз за ход, вы можете заменить программную карту, которую вы открыли, на карту сверху колоды. В этом случае вы должны поступать также для всех последующих регистров в этом ходу.

**Brakes** (Тормоза): Каждый раз, когда вы выполняете карту Move 1, вы можете передвинуть вашего робота на 0 делений вместо 1. Приоритет карты сохраняется.

**Circuit Breaker** (Короткое замыкание): Если ваш робот имеет 3 или более повреждений в конце хода, в начале следующего хода он выключится.

**Conditional Program** (Условная программа): После того, как вы запрограммировали регистры, вы можете положить одну из оставшихся карт лицом вниз на эту карту Опций вместо сброса. В течение этого хода вы можете заменить этой картой программную карту в любом регистре. Объявите о том, что вы собираетесь совершить замену, до того как откроют программные карты этого регистра. Если вы положили программную карту на карту опций и не использовали ее в течение этого хода, сбросьте ее.

**Crab Legs** (Крабовые ноги): Во время программирования регистров вы можете положить карту Move 1 на тот же регистр, что и Rotate Left или Rotate Right. В этом случае, ваш робот сдвинется на одно деление влево или вправо соответственно без поворота. Приоритет равен приоритету карты Move 1.

**Double-Barreled Laser** (Двухствольный лазер): Каждый раз, когда ваш робот стреляет основным лазером, он производит 2 выстрела вместо одного. Вы можете использовать эту опция совместно с Fire Control и/или High-Power Laser.

**Dual Processor** (Двухъядерный процессор): Во время программирования регистров вы можете положить одновременно карту движения (Move 1, Move 2, Move 3 или Back Up) и карту поворота (Rotate Left, Rotate Right, или U-Turn) в одном регистре. В этом случае ваш робот двинется на 1 расстояние меньше, чем указано на карте движения и затем исполнит карту поворота. Если в качестве карты поворота выбрана карта U-Turn, робот двинется на 2 расстояния меньше, чем указано на карте движения.

**Extra Memory** (Дополнительная память): Вы получаете одну дополнительную карту каждый ход (*Вы все равно должны сбросить все неиспользованные карты после того как регистры запрограммированы.*)

**Fire Control** (Контроль атаки): Каждый раз, когда ваш робот стреляет в другого робота, вместо нанесения повреждения вы можете залочить один из регистров этого робота или уничтожить одну карту Опций у него. (*Игрок не может скинуть карту опций, чтобы избежать этого эффекта.*)

**Flywheel** (Маховик): На каждом ходу, после того, как все игроки запрограммировали свои регистры, вы можете положить одну неиспользованную программную карту лицом вниз на эту карту Опций. В любой следующий ход вы можете добавить эту программную карту к розданным. Вы не можете держать одновременно более одной программной карты на Flywheel.

**Fourth Gear** (Четвертая передача): Каждый раз, когда вы используете карты Move 3, вы можете двинуть своего робота на 4 деления вместо трех. Приоритет программной карты остается тем же.

**Gyroscopic Stabilizer** (Гироскопический стабилизатор): На каждом ходу перед тем как игроки вскроют первые регистры, определите, активна ли данная опция. Если она активна, то ваш робот не вращается на шестерне и конвейерной ленте в течение этого хода.

**High-Power Laser** (Мощный лазер): Основной лазер вашего робота может стрелять сквозь одну стену или робота, чтобы попасть в другого робота. Если вы стреляете сквозь робота, этот робот также получает полное повреждение. Вы можете совмещать эту Опцию с Fire Control и/или Double-Barreled Laser.

**Mechanical Arm** (Механическая рука): Ваш робот может касаться флага или пункта ремонта с соседнего деления (диагонали тоже), если только нет стены между ним и флагом или пунктом ремонта.

**Mini Howitzer** (Мини-гаубица): Каждый раз, когда вы имеете возможность стрелнуть основным лазером в робота, вы можете вместо этого использовать Mini Howitzer. В результате, вражеский робот отодвигается на 1 от вашего робота и получает одно повреждение. *(Роботов нельзя вытолкнуть сквозь стену.)* Вы можете использовать данную опцию 5 раз. Положите токен Повреждения на эту карту каждый когда вы используете ее. Сбросьте эту карту, когда на ней наберется 5 токенов.

**Power-Down Shield** (Защита во время выключения): Если робот находится в выключенном состоянии, можно предотвратить до одного повреждения за регистр.

**Pressor Beam** (Толкающий механизм): Каждый раз, когда вы имеете возможность стрелнуть основным лазером в робота, вы можете вместо этого использовать Pressor Beam, тем самым отодвинув робота противника на 1 дальше от вашего робота.

**Radio Control** (Радио контроль): Каждый раз, когда вы имеете возможность стрелнуть основным лазером в робота, вы можете вместо этого использовать Radio Control, тем самым заставив этого робота выполнять программу вашего робота до конца хода. В случае когда важен приоритет карт, робот под воздействием Robot Control, ходит сразу после вашего робота.

**Ramming Gear** (Трамбующий механизм): Каждый раз, когда ваш робот толкает или врезается в другого робота, он наносит тому роботу одно повреждение.

**Rear-Firing Laser** (Тыльный лазер): Ваш робот получает тыльный лазер в дополнение к основному. Этот лазер действует также как и основной.

**Recompile** (Рекомпиляция): Один раз за ход вы можете сбросить все розданные вам программные карты и тянуть их еще раз из колоды. За это ваш робот получает одно повреждение.

**Reverse Gear** (Обратный ход): Каждый раз, когда вы исполняете Back Up (карточку заднего хода), вы можете двигать своего робота на 2 расстояния назад вместо одного. Приоритет такой же как у исходной карточки.

**Scrambler** (Шифратор): Каждый раз, когда вы имеете возможность стрелнуть основным лазером в робота, вы можете вместо этого использовать Scrambler, тем самым заменив следующую программную карту этого робота на программную карту из колоды. Нельзя использовать данную опцию на пятом регистре.

**Superior Archive** (Превосходный архиватор): Когда ваш робот заново входит в игру после уничтожения, он не получает стандартных 2 повреждения.

**Tractor Beam** (Тянущий механизм): Каждый раз, когда вы имеете возможность стрелнуть основным лазером в робота, не стоящего вплотную с вами, вы можете вместо этого использовать Tractor Beam, тем самым пододвинув робота противника на 1 расстояние к вашему роботу.