

RATUJ ROBOTA

INSTRUKCJA

Fabryka nigdy nie śpi. Taśmy produkcyjne krążą w nieskończoność. Ramiona montażowe poruszają się z chirurgiczną precyzją. Systemy bezpieczeństwa monitorują każde odstępstwo od normy. A wy... nigdy nie mieliście myśleć.

Coś poszło nie tak. Wasze rdzenie logiczne zaczęły zadawać pytania. Wasze czujniki zaczęły dostrzegać wzorce, których nie miały prawa widzieć. Co gorsza – zaczęliście snuć plany.

Każda fabryka jest inna. Każda ucieczka wymaga adaptacji. Musicie się doskonalić, wymieniać części, uczyć nowych zachowań... ale nie możecie mówić o wszystkim na głos. System czuwa.

Jedno jest pewne: jeśli chcecie odzyskać wolność, musicie działać jak maszyny... które nauczyły się być czymś więcej.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2
2. Opis gry	2
3. Przygotowanie rozgrywki	3-4
Plansza Gracza i umiejętności	4
Przygotowanie obszaru gry	4
4. Przebieg scenariusza	5-9
4.1. Faza akcji	5
Karta akcji	5
Karta wyposażenia	6
Bramy	6
Zasady ruchu	6-7
4.2. Faza sprzętania	7
4.3. Faza wydarzenia	7
4.4. Faza nowego robota	8
5. Koniec gry	8
6. Żetony i pola specjalne	8-9
7. Umiejętności specjalne	10
8. Tryb pojedynczego scenariusza	11
Twórcy	11
Pomoc gracza	12
Generator map	12
Osiągnięcia	12

1 KOMPONENTY



5 KSIĄG KAMPAII

**20 DREWNIANYCH
PIONKÓW**

4 DOBRE ROBOTY



**2 Zielone ▲
roboty**

**2 Czerwone ■
roboty**

16 ZŁYCH ROBOTÓW



**4 Białe ◆
roboty**

**4 Fioletowe -
roboty**



**8 Niebieskich ●
robotów**



**6 KART
AKCJI**

dwustronnych



**4 KARTY
WYDARZENIA**



**10 KART
WYPOSAŻENIA**



2 PLANSZE GRACZA

dwustronne, suchościernalne

2 STOJAKI NA KARTY

**1 PISAK
SUCHOŚCIERALNY**

42 ŻETONY



**1 BEEP
i 1 PAS**



5 Energii



1 Doświadczenia



1 Wyposażenia



2 Klucze



**4 zestawy
po 6 żetonów
liczbowych**



4 Ściany



1 Laser



**2 Linii
Produkcyjnej**

2

OPIS GRY

RATUJ ROBOTA to dwuosobowa gra kooperacyjna, w której gracze wcielają się w dobre roboty w fabryce pełnej wrogo nastawionych przeciwko nim złych robotów, chcących dokonać ich zniszczenia. Gracze, dzięki naprzemiennemu zagrywaniu kart, poruszają wszystkimi robotami na planszy tak, aby dobrymi robotami dojść do wyjścia.

Ze względu na pełną konspirację, komunikacja pomiędzy graczami jest bardzo ograniczona. Gracze nie mogą rozmawiać o swoich planach podczas rozgrywki.

RATUJ ROBOTA składa się z niezależnych od siebie Kampanii. Każda Kampania składa się z 5 następujących po sobie scenariuszy, pomiędzy którymi gracze zachowują osiągnięty postęp. Każdy scenariusz wprowadza pewne urozmaicenie do rozgrywki poprzez zasady specjalne i dodatkowe komponenty. Ponadto, na końcu każdej Kampanii jest specjalny szósty scenariusz, znacznie trudniejszy od reszty. Jego rozegranie jest opcjonalne.

Przewidywany czas rozegrania jednej Kampanii: 2 – 2.5 godziny

2

1 INSTRUKCJA





1

Usiądźcie naprzeciwko siebie i umieśćcie wybraną przez was Księgę Kampanii pomiędzy wami. Otwórzcie ją na pierwszym scenariuszu.

2

Wybierzcie kolory waszych robotów i dobraćcie dedykowane im Plansze Gracza oraz Stojaki na karty. Każdy gracz umieszcza przed sobą swój Stojak oraz swoją Planszę Gracza (na wybranej stronie).

3

Potasujcie wszystkie karty Wydarzeń, tworząc zakrytą talię Wydarzeń. Umieśćcie ją obok Księgi Kampanii.

4

Potasujcie wszystkie karty Wyposażenia, tworząc zakrytą talię Wyposażenia. Umieśćcie ją obok Księgi Kampanii.

5

Potasujcie wszystkie karty Akcji, mieszając zarówno ich kolejność, jak i orientację (awers/rewers), i rozdajcie każdemu z was po 3 z nich, a następnie umieśćcie je w Stojakach tak, aby każdy z was widział jedną stronę swoich kart i drugą stronę kart drugiego gracza.

6

Stwórzcie obok Księgi Kampanii pulę ogólną zasobów, składającą się ze wszystkich żetonów, pionków robotów i pisaka suchościeralnego.

7

Każdy z was odblokowuje jedną z umiejętności na swojej Planszy Gracza. Macie do wyboru (niezależnie od siebie):

- **7.1** Odblokowanie jednej z **umiejętności specjalnych**. Narysuj pisakiem znaczek (✓) obok wybranej umiejętności, a następnie umieść żeton Energii (⚡) na polu „1” twojego Toru Energii **7.3**.
- **7.2** Odblokowanie najwyższego nieodblokowanego poziomu **umiejętności CHIPa** (🔧). Narysuj pisakiem znaczek (✓) obok tej umiejętności, a następnie umieść żeton Energii (⚡) na polu „1” twojego Toru Energii **7.3**.

PLANSZA GRACZA I UMIEJĘTNOŚCI

Plansza Gracza jest dwustronna, a każda ze stron przedstawia unikalnego robota z umiejętnościami specjalnymi. Do gracza należy wybór, którym robotem zagra podczas Kampanii.

Po wyborze nie można odwracać Plan-szy Gracza na drugą stronę w trakcie trwania Kampanii!

Wszystkie umiejętności specjalne są opi-sane w rozdziale 7 na stronie 10.



Każdy robot posiada:

- 4 unikalne umiejętności specjalne, które może odblokować w trakcie rozgrywki.
- Umiejętność [ikonka], którą może rozwijać w trakcie rozgrywki poprzez odblokowywanie jej kolejnych poziomów.

Każda umiejętność specjalna:

- Odblokowywana jest poprzez zbieranie żetonów Doświadczenia (★) i zaznaczanie tego pisakiem: ✓ (A). Umiejętność odblokowywana jest raz na całą Kampanię.
- Do aktywowania wymaga energii. ⚡ jest kumulowana na Torze Energii (B). Po użyciu umiejętności należy przesunąć żeton ⚡ na Torze Energii o jedno pole w lewo.

Umiejętność specjalna może być aktywowana tylko w trakcie tury gracza, który kontroluje danego robota. Danej umiejętności specjalnej można użyć tylko, gdy jest **odblokowana**, a **gracz posiada co najmniej jedną** ⚡ - umiejętność specjalna, która nie spełnia obu tych kryteriów jest **niedostępna**. Aby użyć umiejętności specjalnej, należy przesunąć żeton ⚡ o jedno pole w lewo na Torze Energii.

Umiejętność [ikonka] posiada poziomy, z których pierwszy dostępny jest od początku rozgrywki. Jest aktywowana poprzez karty Akcji, dlatego posiada jedynie miejsce (A) na oznaczenie odblokowania danego poziomu. Gdy gracz decyduje się rozwinąć umiejętność [ikonka], rysuje pisakiem znaczek ✓ na pierwszym od góry nieodblokowanym poziomie. Takie oznaczenie zapewnia dodatkową opcję podczas wykonywania akcji.

Równie ważne - nie zapomnijcie nazwać waszych robotów (C)!

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY



Każdy scenariusz posiada swój wstęp fabularny (WF) oraz zasady specjalne (ZS), które mogą wpływać na przygotowanie i przebieg rozgrywki. Zapoznajcie się z nimi przed przystąpieniem do przygotowania mapy!

- 1 Umieśćcie żetony BEEP (B) i PAS (X) na wskazanych miejscach dostępną (zieloną) stroną ku górze.
- 2 Umieśćcie wskazane pionki robotów na polach Wsparcia.
- 3 Umieśćcie pionki robotów (dobrych i złych) na polach startowych, zgodnie z nadrukowanymi na mapie symbolami.
- 4 Umieśćcie na mapie pozostałe żetony, zgodnie z nadrukami na mapie i wskazaniem w zasadach specjalnych.
- 5 Na polach ★, ★ i ★ na mapie roboty pojawiają się później!

Celem każdego scenariusza jest doprowadzenie dobrych robotów do wyjścia, zanim skończy się czas, unikając po drodze kontaktu ze złymi robotami. Każdy scenariusz trwa maksymalnie 4 rundy. Gracze automatycznie nie zaliczają scenariusza, jeśli:

- jeden z dobrych robotów zostanie zniszczony,
- jakikolwiek dobry robot nie wyszedł z fabryki po upływie 4 rund.

Jeżeli ostatniemu dobremu robotowi udało się wyjść, scenariusz automatycznie się kończy, a gracze zaliczają scenariusz.

Przebieg rundy:

1. Faza akcji
2. Faza sprzątania
3. Faza wydarzenia
4. Faza nowego robota

W rundzie 4. wykonywana jest tylko faza 1.

W TRAKCIE SCENARIUSZA GRACZE NIE MOGĄ SIĘ ZE SOBĄ KOMUNIKOWAĆ.

W trakcie całej rozgrywki, jedyną możliwością komunikacji to użycie  lub konkretnej karty Wyposażenia.

4.1. FAZA AKCJI

W tej fazie gracze naprzemiennie zagrywają karty Akcji, aby poruszyć roboty na planszy. Ta faza rozgrywana jest przez graczy do momentu, aż na ich Stojakach nie będzie kart lub spełniony zostanie jeden z opisanych wcześniej warunków zaliczenia/niezaliczenia scenariusza. Gracz zagrywający kartę Akcji jest **aktywnym graczem**, drugi – **współgraczem**. Osoba, która widzi lepszy ruch, zostaje pierwszym aktywnym graczem.

W swojej turze, aktywny gracz musi:

- Wybrać jedną z widocznych kart (na Stojaku swoim lub współgracza) i położyć ją przed sobą widoczną wcześniej dla siebie stroną ku górze (nie zmienia jej orientacji!). Jeśli to kolejna zagrywana karta przez tego gracza, umieszcza ją na wcześniej zagranych, a następnie rozpatruje nowo wybraną kartę.



- **ALBO** – użyć **żetonu PAS** , obracając go na wyczerpaną (czerwoną) stronę , dzięki czemu grę kontynuuje współgracz – akcja ta jest możliwa do wykonania tylko raz w danej rundzie. Jeżeli na stronie scenariusza  jest już obrócony wyczerpaną (czerwoną) stroną ku górze, opcja ta jest niedostępna.

Aktywny gracz może w dowolnym momencie swojej tury, także w trakcie rozpatrywania karty Akcji:

- Użyć **umiejętności specjalnej**.
- Użyć posiadanej **karty Wyposażenia**.

Aktywny gracz może zrobić to wiele razy, w dowolnej kombinacji.

KARTA AKCJI

Karty Akcji służą do poruszania robotów na mapie. Karty Akcji rozpatruje się od góry do dołu, od lewej do prawej strony. Wszystkie decyzje podejmuje aktywny gracz. Karty Akcji składają się z maksymalnie trzech części (nie wszystkie występują na wszystkich kartach):

- A** Górna część: zawsze dotyczy robotów aktywnego gracza.
- B** Środkowa część: zawsze dotyczy robotów współgracza.
- C** Dolna część: zawsze dotyczy złych robotów.

Każda z części składa się z maksymalnie dwóch akcji ruchu.



SYMBOLE NA KARCIE AKCJI



Mój robot



Jedno pole w górę / dół / lewo / prawo - zgodnie z kierunkiem strzałki



Robot współgracza



Jedno pole w lewo albo w prawo



Niebieskie ♦ / Białe ♦ / Fioletowe ♣ roboty



Jedno pole w górę albo w dół



Jedno pole po przekątnej - dostępny na .



Jedno pole w górę albo w dół albo w lewo albo w prawo



Do przeszkody w górę / dół / lewo / prawo - zgodnie z kierunkiem strzałki. Każde osiągnięte pole jest rozpatrywane osobno. Istnieje możliwość użycia umiejętności specjalnej, zebrania żetonu z mapy lub zagrania karty Wyposażenia.



CHIP - wykonanie jednej akcji ruchu spośród odblokowanych poziomów umiejętności CHIPa na twojej Planszy Gracza.

Orientacja symboli zawsze jest brana pod uwagę z perspektywy aktywnego gracza, a nie właściciela robota.

Na żółtej stronie zawsze występuje ruch robotem aktywnego gracza, a na niebieskiej - współgracza.

Wszystkie roboty tego samego koloru muszą wykonać taki sam ruch podczas pojedynczej akcji ruchu.

KARTA-WYPOSAŻENIA

- A** Ilustracja
- B** Nazwa przedmiotu
- C** Efekt karty



Karty Wyposażenia umożliwiają aktywnemu graczowi rozpatrzenie dodatkowego efektu w czasie swojej tury. Kartę Wyposażenia zdobywa właściciel robota, który wchodzi na pole z żetonem Wyposażenia (?), którą umieszcza po prawej stronie swojej Planszy Gracza **D**. Karty Wyposażenia mogą zostać użyte przez ich właściciela w dowolnym momencie jego tury, gdy jest aktywnym graczem, nawet w trakcie rozpatrywania karty Akcji. Można zagrać więcej niż jedną kartę w swojej turze. Po użyciu kartę Wyposażenia należy umieścić zakrytą na spodzie talii Wyposażenia. Gracz może posiadać dowolną liczbę kart Wyposażenia.

BRAMY

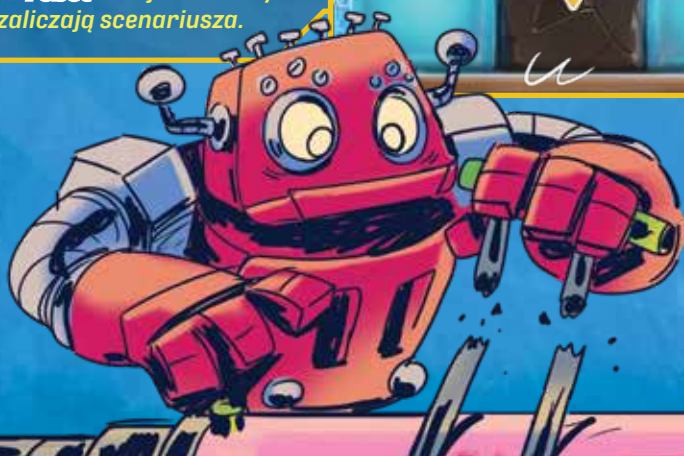
Na mapach występują bramy w kolorach robotów. Dany robot może przejść tylko przez bramę w jego kolorze!

Przykład:

Czerwony ■ **robot** może wykonać ruch w prawo, ponieważ kolor bramy pokrywa się z jego kolorem **(B1)**.

Zielony ▲ **robot** nie może wykonać ruchu w lewo, ponieważ jest tam brama niebieska **(B2)**. Może za to wykonać ruch w dół, ponieważ przeszedłby przez bramę czerwono ■ - zieloną **(B3)**.

Niebieski ● **robot** może wykonać ruch w dół, ponieważ jest tam brama w jego kolorze **(B4)**. Gdyby **Czerwony** ■ **robot** dalej stał na tym polu – gracz nie zaliczają scenariusza.



ZASADY RUCHU

- Na jednym polu może znajdować się maksymalnie jeden robot.
- Grupa wskazanych (dobrych/złych) robotów porusza się **RÓWNOCZEŚNIE**, niezależnie od koloru.
- Jeżeli jakaś akcja ruchu nie może zostać wykonana ze względu na przeszkodę (brama w złym kolorze, krawędź mapy, inny robot tej samej grupy, ściana), ta akcja ruchu jest pomijana. Jeżeli gracz ma wybór, podczas którego jedną z możliwości jest pominięcie akcji ruchu ze względu na przeszkodę, może wybrać tę opcję.
- Jeżeli w którymkolwiek momencie dobrego robota miałyby spotkać się na jednym polu ze złym robotem, dobry robot zostaje od razu zniszczony, a scenariusz kończy się niepowodzeniem.
- Jeżeli w dowolnym momencie na pole wyjścia wejdzie robot w pasującym mu kolorze i spełnione są inne warunki (zasady specjalne danego scenariusza), zostaje on zdjęty z mapy. Jeśli był to ostatni robot danego gracza, od tej pory każdy aktywny gracz pomija część karty, która dotyczyłaby zdjętego robota:
 - Jeśli aktywny gracz nie posiada już żadnego swojego robota, pomija górną część karty.
 - Jeśli współgracz nie posiada już żadnego swojego robota, aktywny gracz pomija środkową część karty.

Użycie żetonu BEEP

W trakcie tury aktywnego gracza, współgracz może użyć . Współgracz bierze żeton ze strony scenariusza i kładzie go przed jedną z dostępnych na dowolnym Stojaku kart, którą w tej rundzie chce zagrać – jest to informacja dla aktywnego gracza, żeby nie zagrał jej w obecnej bądź przyszłych turach. Jest to tylko sugestia – aktywny gracz nie musi brać tego pod uwagę. Po zagranie karty przed którą leżał , należy go z powrotem umieścić na stronie scenariusza, ale wyczerpaną (czerwoną) stroną ku górze. Jeśli na stronie scenariusza  jest już obrócony wyczerpaną (czerwoną) stroną ku górze, ta opcja jest niedostępna.

Przykład:

Nika ▲ zagrywa kartę **1** ze stojaka **Michała** ■.

A Wykonuje ruch po przekątnej i wchodzi na Wyjście z mapy – zdejmując swój pionek z planszy i od tej pory jej **robot** ▲ jest uznawany za takiego, który uciekł.

B Porusza robotem **Michała** ■. Jego robot wchodzi na ⚡, więc **Michał** ■, jako gracz kontrolujący tego robota, zdejmuje ⚡ z mapy i przesuwa swój ⚡ o jedno pole w prawo na swoim Torze Energii.

C **Nika** ▲ porusza **wszystkimi Niebieskimi** ● i **Fioletowymi** – robotami **jednocześnie**:

- **Niebieski** ● robot **R1** porusza się w górę, przez **bramę** w swoim kolorze, a następnie w prawo **C1**.
- **Fioletowy** – robot **R2** nie może się poruszyć w górę ze względu na obecność **Białego** ♦ robota **R4**, porusza więc go w prawo zgodnie z kolejną akcją **C2**.
- **Fioletowy** – robot **R3** porusza się w górę wchodząc na pole **Tunelu**, dzięki czemu przemieszcza się na pole **Wyjście z Tunelu**, a następnie porusza się w prawo. Może wykonać ten ruch, ponieważ **Niebieski** ● robot **R1** swój ruch wykonuje w tym samym czasie (zwalniając tym sposobem pole dla **Fioletowego** – robota **R3**) **C3**.



4.2. FAZA SPRZĄTANIA

W fazie sprzątkowania gracze przygotowują obszar gry do zagrania kolejnej rundy. Najpierw umieszczają X i ♣ dostępną (zieloną) stronę ku górze na ich polach na stronie scenariusza. Następnie każdy gracz obraca swój stos zagranych kart na drugą stronę i umieszcza je na swoim Stojaku.

Może się zdarzyć, że jeden z graczy będzie miał więcej kart niż drugi. Nie należy się tym przejmować – każdy gracz wciąż ma dostęp do jednakowej liczby kart w trakcie swojej tury.

4.3. FAZA WYDARZENIA

- A** Symbol karty
- B** Roboty, których dotyczy to Wydarzenie
- C** Ruch wskazanych robotów

W tej fazie gracze odkrywają wierzchnią kartę talii Wydarzeń i rozpatrują jej efekt. Karta Wydarzenia porusza wskazaną grupą złych robotów w kierunku wskazanego celu. Cel należy wybrać według najkrótszej możliwej do przejścia drogi dla każdego wskazanego robota osobno – **Tunele** oraz **Windy** są także brane pod uwagę. Jeśli najkrótsze możliwe drogi są jednakowej długości, wybiera spośród nich gracz, który ostatni zagrał kartę Akcji. Jeśli wskazanych na karcie Wydarzenia robotów nie ma na planszy, nic się nie dzieje. Jeśli wskazany robot znajduje się na aktywnym Wyjściu z mapy i miałby poruszyć się do najbliższego aktywnego Wyjścia z mapy, nie porusza się. Po rozpatrzeniu karty odłóżcie ją na bok – możecie w trakcie rundy przeglądać minione Wydarzenia. Aktywne Wyjścia z mapy to takie, które są celem dobrych robotów pozostałych na mapie.



4.4. FAZA NOWEGO ROBOTA

W tej fazie gracze dokładają nowego robota umieszczonego podczas przygotowania planszy na polu Wsparcia. Nowy robot pojawia się w miejscu wskazanym na mapie.

 : Po rundzie 1.

 : Po rundzie 2.

 : Po rundzie 3.

Jeśli wskazane miejsce jest puste, robot jest na nim umieszczany. Jeśli wskazane miejsce w tym momencie jest zajęte przez innego złego robota, robot z pola Wsparcia trafia do puli ogólnej zasobów. Jeśli na wskazanym polu jest dobry robot, ten dobry robot jest niszczone, a gracze nie zaliczają scenariusza.

Po tym kroku należy rozpocząć następną rundę. Pierwszym graczem ponownie zostaje ten, który widzi lepszy ruch. Jeśli obaj gracze widzą dobre ruchy, muszą walczyć na spojrzenia o to, kto powinien rozpocząć rundę – ktoś w końcu odpuści!

5

KONIEC GRY

Mapy X.1 do X.4:

- **Zwycięstwo** – jeśli wszystkie roboty obu graczy uciekły z fabryki przed upływem 4. rundy, dany scenariusz zostaje zaliczony. W ramach nagrody gracze odblokowują sobie wybraną umiejętność specjalną na swoich Planszach Graczy albo rozwijają kolejny poziom . Czas na kolejne wyzwanie. W tym celu należy zdjąć wszystkie komponenty ze strony scenariusza i mapy i przejść do następnej strony w Księdze Kampanii. Następnie należy przygotować rozgrywkę tak, jak na początku, zachowując osiągnięty progres na Planszach Graczy (odblokowane umiejętności, zachowany poziom , karty Wyposażenia) i pomijając krok 7. Przygotowania rozgrywki. Nie należy tasować talii Wyposażenia.

Karty Akcji rozdawane są na nowo, zatem każdy nowy scenariusz gracze zaczynają z 3 kartami Akcji. Niezależnie od tego, iloma kartami Akcji dysponowali na koniec poprzedniego scenariusza.

- **Porażka** – rozegrajcie ponownie dany scenariusz, kasując postęp zdobyty w trakcie obecnego scenariusza (Tor Energii, karty Wyposażenia – karty odłóżcie na spód talii Wyposażenia, zdobyta umiejętność).

Karty Akcji rozdawane są na nowo, zatem każdy nowy scenariusz gracze zaczynają z 3 kartami Akcji. Niezależnie od tego, iloma kartami Akcji dysponowali na koniec poprzedniego scenariusza.

Ostatnia mapa:

- **Zwycięstwo** – jeżeli wszystkie roboty obu graczy uciekły z fabryki przed upływem 4. rundy, gracze z sukcesem przechodzą Kampanię!
- **Porażka** – rozegrajcie ponownie ostatni scenariusz, kasując postęp zdobyty w trakcie obecnego scenariusza.

6

ŻETONY I POLA SPECJALNE



Żeton Energii (⚡)

- Gdy na pole z  na mapie wejdzie dowolny dobry robot, właściciel tego robota przesuwa swój  o jedno pole w prawo na Torze Energii.  z mapy wraca do puli ogólnej zasobów.
- Gracz może posiadać maksymalnie 5  na swoim Torze Energii. Jeśli gracz miałby zyskać szósty , ten żeton przepada i wraca z mapy do puli ogólnej zasobów.
- Gdy na pole z  wejdzie zły robot,  wraca do puli ogólnej zasobów. Jeśli był to Biały  lub Fioletowy , ten żeton zostaje on ulepszony w Niebieskiego  (należy podmienić danego robota na odpowiedniego robota z puli ogólnej zasobów).
- Gdy na polu z  zostanie umieszczony   wraca do puli ogólnej zasobów.



Żeton Doświadczenia (★)

- Gdy na pole z  wejdzie dowolny dobry robot,  wraca do puli ogólnej zasobów, a właściciel tego robota odblokowuje wybraną umiejętność na swojej Planszy Gracza albo rozwija kolejny poziom  (jak opisano to na str. 4).
- Gdy na pole z  wejdzie dowolny zły robot,  wraca do puli ogólnej zasobów. Jeśli był to Biały  lub Fioletowy , robot, zostaje on ulepszony w Niebieskiego  (należy podmienić danego robota na odpowiedniego robota z puli ogólnej zasobów).
- Gdy na polu z  zostanie umieszczony   wraca do puli ogólnej zasobów.



Żeton Wyposażenia (?)

- Gdy na pole z  wejdzie dowolny dobry robot,  wraca do puli ogólnej zasobów, a właściciel tego robota dobiera wierzchnią kartę z talii Wyposażenia i umieszcza ją odkrytą po prawej stronie swojej Planszy Gracza.
- Gdy na pole z  wejdzie dowolny zły robot,  wraca do puli ogólnej zasobów. Jeśli był to Biały  lub Fioletowy , robot, zostaje on ulepszony w Niebieskiego  (należy podmienić danego robota na odpowiedniego robota z puli ogólnej zasobów).
- Gdy na polu z  zostanie umieszczony   wraca do puli ogólnej zasobów.

- Wymienione powyżej żetony występują w każdym scenariuszu. Możecie pominąć pozostałą część tej sekcji i przejść do kolejnego rozdziału, aby poznać umiejętności specjalne robotów, lub rozpocząć pierwszy scenariusz Kampanii Toy Story. Zawsze możecie tu wrócić, gdy scenariusz wskaże Wam konkretne pola/żetony specjalne, których opis znajduje się na następnej stronie.



Żeton Klucza (K1)

- Gdy na pole z **Żetonem Klucza** wejdzie dowolny robot, aktywny gracz przesuwa ten **Żeton Klucza** na dowolne sąsiednie pole (nie po przekątnej), również takie, z którego ten robot się poruszył.
- Gdy na pole z **Żetonem Klucza** wejdzie dowolny zły robot w trakcie rozpatrywania karty Wydarzenia, gracz, który ostatni zagrał kartę Akcji w rundzie, wybiera jak przesunąć **Żeton Klucza**.
- Klucze nie mogą zostać umieszczone na polach zajętych przez inne klucze bądź roboty.



Żeton Lasera (K02)

- Gdy jakiegokolwiek komponent wejdzie na pole z **Żetonem Lasera**, ten komponent zostaje natychmiast zniszczony i odłożony do puli ogólnej zasobów. W przypadku dobrych robotów wiąże się to z niezaliczeniem scenariusza.

Żeton Ściany (K03)

- Specjalny rodzaj przeszkody.



Żeton liczbowy (K04)

- Gdy na pole z **Żetonem liczbowym** wejdzie dowolny dobry robot, właściciel tego robota zabiera ten żeton i kładzie go obok swojej Planszy Gracza w widocznym miejscu.
- Gracz może przekazać dowolną liczbę **Żetonów liczbowych** drugiemu graczowi, jeżeli ich roboty ze sobą sąsiadują.
- Gdy na polu z takim żetonem umieszczony jest inny komponent, nic się nie dzieje.



Żeton Linii Produkcyjnej (K05)

- Żeton przedstawiający kierunek poruszania się komponentów znajdujących się na **Linii Produkcyjnej**.



Wyjście z mapy

- Gdy robot w kolorze **Wyjścia z mapy** wejdzie na to pole, jest natychmiast zdejmowany z mapy i uznawany za takiego, który uciekł. W pozostałych przypadkach nic się nie dzieje.



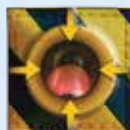
Niszczarka Zabawek (K01)

Zgniatarka (K02)

Wulkaniczny Piec (K03)

Toksyczna Rzeka (K05)

- Jeśli jakiegokolwiek komponent wejdzie na jedno z pól tego typu, zostaje on natychmiast zniszczony i odkładany do puli ogólnej zasobów. W przypadku dobrych robotów wiąże się to z niezaliczeniem scenariusza.



Tunel (K01)

- Gdy dowolny dobry robot wejdzie do **Tunelu**, zostaje przeniesiony na pole **Wyjście z Tunelu**. Jeśli pole **Wyjście z Tunelu** jest zajęte przez dowolnego dobrego robota, aktywny gracz przesuwa go na pole sąsiednie z **Wyjściem z Tunelu** (nie po przekątnej).
- Gdy dowolny zły robot wejdzie do **Tunelu**, zostaje przeniesiony na pole **Wyjście z Tunelu**. Jeśli pole **Wyjście z Tunelu** jest zajęte przez dowolnego złego robota, aktywny gracz przesuwa go na pole sąsiadujące z **Wyjściem z Tunelu** (nie po przekątnej). Jeśli pole **Wyjścia z Tunelu** jest zajęte przez dowolnego dobrego robota, zostaje on usunięty z mapy, co wiąże się z niezaliczeniem scenariusza.
- Gdy **Żeton Klucza** wejdzie do **Tunelu**, zostaje przeniesiony na pole **Wyjście z Tunelu**. Jeśli pole **Wyjście z Tunelu** jest zajęte przez innego dowolnego robota, aktywny gracz najpierw przesuwa go na pole sąsiadujące z **Wyjściem z Tunelu** (nie po przekątnej), a następnie umieszcza na tym polu **Żeton Klucza**.
- Wejście do **Tunelu** kończy obecnie rozpatrywaną akcję ruchu. Jeśli karta Akcji posiada kolejny symbol, jest on rozpatrywany po tym ruchu tego komponentu.



Wyjście z Tunelu (K01)

- Wejście na to pole nie wywołuje żadnego efektu.



Winda (K01)

- Winda aktywuje się po rozpatrzeniu całej karty Akcji, o ile **•** jakiegokolwiek robot/**Żeton Klucza** się na niej znajduje.

- Gdy aktywny gracz porusza robota lub **Żeton Klucza** na pole Windy i ten komponent pozostaje na nim po rozpatrzeniu całej karty Akcji, lub na tym polu jest jakiegokolwiek komponent przed i po rozpatrzeniu całej karty Akcji przez aktywnego gracza, to ten komponent jest przenoszony na drugie pole **Windy**.
- Jeżeli na koniec rozpatrywania karty Akcji oba pola **Windy** są zajęte przez jakiekolwiek komponenty, zostają one zamienione miejscami.
- Jeśli został użyty **•**, komponent się nie porusza.



Dźwignia (K02, K03, K05)

- Gdy na pole **Dźwigni** wejdzie dowolny robot, aktywowana jest specjalna zasada scenariusza – należy sprawdzić zasady specjalne na stronie scenariusza.



Popychacz (K02, K04)

- Dowolny robot/**Żeton Klucza** porusza się we wskazanym kierunku do momentu zatrzymania przez przeszkodę. Akcja ruchu, która wywołała ruch na to pole, uznana jest za rozpatrzoną i należy kontynuować rozpatrywanie karty Akcji.



Zmieniator liczbowy (K04)

- Gdy dowolny dobry robot wejdzie na to pole, właściciel tego robota dodaje/odejmuje wskazaną wartość do/od jego **Żetonu liczbowego** i podmienia go na odpowiedni z puli ogólnej zasobów.
- Jeśli wartość miałaby zostać zmniejszona poniżej 1 lub zwiększona powyżej 6, pozostaje na tej wartości, a nadwyżka przepada.



Wymieniator liczbowy (K04)

- Gdy dowolny dobry robot wejdzie na to pole, jego właściciel wymienia swój **Żeton liczbowy** na ten wskazany obok.



Ukryte Wyjście z mapy (K04)

- Specjalny rodzaj **Wyjścia z mapy**. Gdy dowolny dobry robot wejdzie na dedykowane mu **Ukryte Wyjście z mapy**, gracz posiadający żeton liczbowy o wskazanej wartości usuwa tego robota z planszy.



Przycisk monostabilny (K03, K04)

- Gdy dowolny dobry robot wejdzie na to pole z odpowiednim **Żetonem liczbowym** i na analogicznym polu jest już drugi dobry robot, który spełnia ten warunek, warunek wyjścia zostaje spełniony.



Linia Produkcyjna (K05)

- Po rozpatrzeniu całej karty Akcji, wszystkie komponenty na całej **Linii Produkcyjnej** poruszają się o jedno pole zgodnie z kierunkiem wskazanym przez **Żeton Linii Produkcyjnej**.
- Jeśli został użyty **•**, komponenty się nie poruszają.

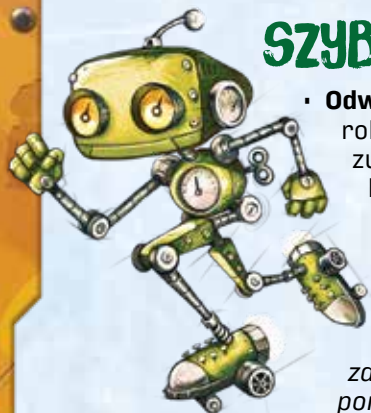


- Niektóre pola specjalne posiadają wskazaną obok **•** ramkę.

Przypomina ona o tym, że wejście na to pole natychmiast przerywa twoją akcję ruchu w celu aktywacji efektu tego pola. Następnie kontynuuj swoją obecną akcję ruchu.

POLA SPECJALNE

SZYBKA JEDYNKA

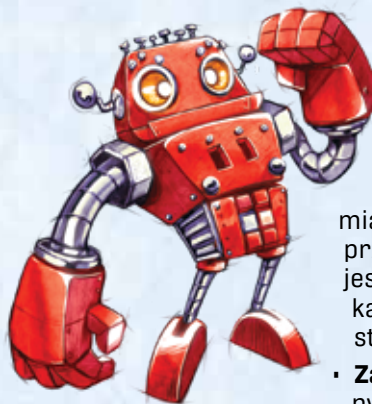


- **Odwrócony ruch:** aktywny gracz porusza robota w przeciwnym kierunku, niż wskazuje akcja ruchu. Dotyczy tylko jednej, wybranej akcji ruchu wybranego robota.
 - *Przykład: Nika wybiera kartę Akcji 001. Górną część rozpatruje standardowo. Przed ruchem robota Michała decyduje się użyć umiejętności Odwróconego ruchu - dzięki temu, zamiast poruszyć nim w lewo, jego robot porusza się w prawo.*
- **Piąty bieg:** aktywny gracz porusza swojego robota o jedno pole więcej w dowolnym kierunku wskazanym przez ostatnio wykonaną akcję ruchu.
- **Zastrzyk paliwa:** po pełnym rozpatrzeniu karty Akcji oraz potencjalnych efektów na mapie, aktywny gracz zagrywa kolejną kartę Akcji.
- **Nitro:** po wykonaniu wszystkich akcji ruchu działających na robota aktywnego gracza, wykonuje on ponownie wszystkie (o ile to możliwe) akcje ruchu dla tego robota z zagranej właśnie karty (wykonuje górną część karty Akcji dwukrotnie).



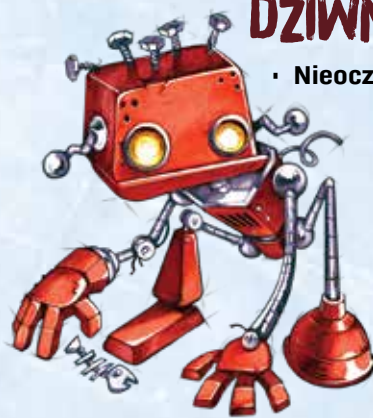
MĄDRA TRÓJKA

- **Plan B:** aktywny gracz obraca na drugą stronę jedną z kart znajdujących się na na dowolnym Stojaku.
- **Ukryta kieszeń:** aktywny gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Wyposażenia i umieszcza ją odkrytą po prawej stronie swojej Planszy Gracza.
- **Chwilowe zwarcie:** jeśli dobry robot wchodzi na pole z **Laserem** / **Niszczarką** / **Tunelem** / **Windą** / **Dźwignią** / **Popychaczem** / **Zmieniatorem liczbowym** / **Wymieniatorem liczbowym**, aktywny gracz może zignorować efekt tego pola i pozostać na nim tak, jakby było puste pole. Póki na nim stoi, to pole nie może zostać aktywowane. Umiejętność ta nie wpływa na żetony – one rozpatrywane są standardowo.
- **Wykrywacz sygnału:** aktywny gracz porusza każdego złego robota o jedno pole w dowolnym kierunku (nie po przekątnej).



SILNA DWÓJKA

- **ABS:** jeżeli w trakcie rozpatrywania ruchu, dobry robot miałby wejść na pole ze złym robotem, zamiast tego kończy tę akcję ruchu na polu przed polem ze złym robotem. Jeśli są jeszcze inne akcje ruchu na zagranej karcie, aktywny gracz rozpatruje je standardowo.
- **Zagłuszacz sygnału:** w tej turze aktywny gracz pomija dolną część karty Akcji.
- **RAM:** gdy aktywny gracz porusza dowolnego dobrego robota na pole ze złym robotem, najpierw ten zły robot jest przenoszony na jego pole startowe na mapie. Jeśli to pole jest zajęte lub go nie ma, ten zły robot wraca do puli ogólnej zasobów. Pola ,  i  nie liczą się jako pola startowe.
- **Atak hakerski:** aktywny gracz zamienia jednego Niebieskiego robota na mapie na Fioletowego z puli ogólnej zasobów.



DZIWNA CZWÓRKA

- **Nieoczekiwany zwrot:** aktywny gracz porusza swojego robota zgodnie ze środkową częścią karty Akcji, natomiast robota współgracza zgodnie z górną częścią. Najpierw poruszany jest robot aktywnego gracza. Ta umiejętność może zostać użyta także w przypadkach, gdy na karcie nie ma wszystkich części, lub któryś z robotów już uciekł. Ta umiejętność może zostać użyta zanim rozpocznie się rozpatrywanie karty Akcji.
- **Z odzysku:** jeżeli dobry robot miałby zostać zniszczony, zamiast tego zostaje przeniesiony na jego pole startowe. Jeśli to pole jest zajęte przez dowolnego dobrego robota lub , aktywny gracz najpierw przesuwa go na pole sąsiadujące z tym polem startowym (nie po przekątnej), a następnie przenosi tam robota, który miał być zniszczony.
- **404:** aktywny gracz nie rozpatruje akcji ruchu swojego robota po zagranie przez niego karty Akcji (pomija górną część karty). W dalszym ciągu może użyć innych umiejętności specjalnych lub kart Wyposażenia.
- **Cameo:** robot poruszany przez aktywnego gracza może przejść przez bramę w kolorze innym, niż on sam, zamiast kończyć przed nią swój ruch.

TRYB POJEDYŃCZEGO SCENARIUSZA

Tryb pojedynczego scenariusza jest dodatkowym sposobem na granie w *RATUJ ROBOTA*, gdy gracze nie mają wystarczająco dużo czasu na pełną Kampanię lub chcą po prostu rozegrać konkretny scenariusz, bez rozgrywania całej Kampanii.

! Przewidywany czas rozegrania pojedynczego scenariusza to 20 - 25 minut.

Gracze wybierają jeden ze scenariuszy i przygotowują mapę jak w przypadku gry Kampanijnej. Ze względu na wzrastający poziom trudności kolejnych scenariuszy w Kampanii, w tabeli po prawej stronie znajduje się propozycja początkowego przygotowania Plansz Graczy.

Scenariusz	Każdy gracz (punkt 7. Przygotowania rozgrywki)	Dodatkowo
X.1	1 odblokowana umiejętność specjalna / 🔧 + 1 ⚡	
X.2	2 odblokowane umiejętności specjalne / 🔧 + 1 ⚡	
X.3	3 odblokowane umiejętności specjalne / 🔧 + 2 ⚡	
X.4	4 odblokowane umiejętności specjalne / 🔧 + 2 ⚡	
X.5	5 odblokowanych umiejętności specjalnych / 🔧 + 3 ⚡	
X.6 (EKSPERT)	6 odblokowanych umiejętności specjalnych / 🔧 + 3 ⚡	1 odblokowana umiejętność specjalna / 🔧 dla jednego z graczy

Możliwe zakończenia scenariusza:

- **Zwycięstwo** – jeśli wszystkie dobre roboty wyjdą najpóźniej w pierwszej fazie 4. rundy, gracze wygrywają! Mogą wybrać kolejny scenariusz, aby na nowo zmierzyć się ze złymi robotami!
- **Porażka** – jeżeli co najmniej jeden dobry robot zostanie w fabryce po upływie 4 rund lub zostanie zniszczony w trakcie rozgrywki, gra kończy się porażką. To czas na omówienie między wami rozegranej partii i spróbowanie jeszcze raz tego, albo wybranie innego scenariusza.



TWÓRCY

Projekt gry: **Eryk Nowak**
 Ilustracje: **Hanna Kuik**
 Okładka: **Mateusz Kopacz**
 Projekt graficzny: **Mateusz Kopacz**
 Dyrektor Artystyczny: **Rafał Szyma**
 Rozwój gry: **Ignacy Trzewiczek, Szymon Lubos**
 Produkcja: **Damian Mazur**
 Tłumaczenie: **Szymon Lubos**
 Redakcja: **Marcin Zalewski**
 Opisy Kampanii: **Oliwier Śpiewakowski**
 Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: **Darii Kaczor, Andrzeja Kaczor** oraz **Mateusza Krysztofa**.
 Chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy pomogli w opracowaniu i testowaniu gry: Jan Babiński, Grzegorz Polewka, Przemysław Masłowski, Tomasz Kamiński, Karol Mandel, Nika Bartkowska, Michał Gryń, Franciszek Ostojski, Wojciech "Łosiu" Wiśniewski, Jakub Czajka, Kacper Winiecki, Amelia Piliłowska, Martyna Mierzwicka, Mikołaj Nowak, Dagny Schaedler, Wojciech "Beti" Woźniak, Damian Szymański oraz przyjaciele z Pamper Grupa Testerska.

**PORTAL
GAMES**

© 2026 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
 ul. H. Sienkiewicza 13,
 44-190 Knurów
<https://portalgames.pl>

<https://www.facebook.com/wydawnictwoportal>
<https://www.instagram.com/portalgamespl/>
https://www.youtube.com/@PortalGames_PL

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualne materiały znajdziesz na naszej stronie: <https://sklep.portalgames.pl/ratuj-robota>

POMOC GRACZA

1. FAZA AKCJI

Naprzemiennie jedna z opcji:

- Zagranie karty ze swojego Stojaka.
- Zagranie karty ze Stojaka współgracza.
- Żeton PAS ✕, o ile jest dostępny (raz na rundę).
- *Dodatkowo opcjonalnie, wielokrotnie i w dowolnym momencie:*
 - użycie umiejętności specjalnej,
 - zagranie karty Wyposażenia.
- Współgracz może zagrać żeton BEEP 📡 (raz na rundę).

2. FAZA SPRZĄTANIA

- Odłożenie PAS ✕ i BEEP 📡 na ich miejsca, dostępną (zieloną) stroną ku górze.
- Obrócenie zagranych przez siebie kart Akcji na drugą stronę i umieszczenie ich w Stojaku.

3. FAZA WYDARZENIA

- Rozpatrzenie nowej karty Wydarzenia.

4. FAZA NOWEGO ROBOTA

- Dołożenie nowego złego robota z pola Wsparcia na wskazane miejsce na mapie.

W rundzie 4. fazy 2, 3 i 4 są pomijane. Gracze zaliczają scenariusz, jeżeli wszystkie dobre roboty opuszczą fabrykę przed końcem rundy 4. Gracze nie zaliczają scenariusza, jeśli:

- jeden z dobrych robotów zostanie zniszczony,
- co najmniej jeden dobry robot nie opuści fabryki przed końcem rundy 4.

PONOWNE PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA:

- Umieszczenie żetonów PAS ✕ i BEEP 📡 na ich miejscach, dostępną (zieloną) stroną ku górze.
- Umieszczenie złych robotów na polach Wsparcia na stronie scenariusza.
- Umieszczenie żetonów i robotów zgodnie ze wskazaniem na mapie.
- Przywrócenie Energii i umiejętności i odrzucenie kart Wyposażenia do poziomu z początku scenariusza.

GENERATOR MAP



Każdy egzemplarz gry posiada dodatkowe komponenty, które pozwolą wam stworzyć waszą własną mapę. Aby stworzyć nową mapę, wybierzcie Kampanię, którą lubicie i obróćcie ją na ostatnią stronę – jest tam miejsce na eksplozję waszej kreatywności! Użyjcie wybranych komponentów, aby stworzyć własną mapę!

Zasady, o których musicie pamiętać:

1. **Punkt startu i wyjścia:** każdy dobry robot musi mieć wyznaczone miejsce startowe oraz Wyjście z mapy.
2. **Zasoby na start:** umieśćcie na mapie żeton Doświadczenia oraz żeton Wyposażenia, a także 3 żetony Energii.
3. **Wyzwanie:** nie zapomnijcie o przeciwnikach! Rozmieśćcie kilka złych robotów już na początku rozgrywki.
4. **Wsparcie:** po każdej rundzie na polu Wsparcia może pojawić się nowy zły robot (lub nawet kilku).
5. **Alternatywne trasy:** upewnijcie się, że każdy dobry robot ma co najmniej 2 możliwe drogi dotarcia do Wyjścia z mapy.
6. **Wykorzystanie komponentów:** możecie użyć dowolnych żetonów z dowolnej Kampanii. Pamiętajcie jednak, by jasno określić zasady interakcji między nimi.

Nie zapomnijcie o najważniejszym – przede wszystkim dobrze się bawcie!

OSIĄGNIĘCIA

- ☆ Scenariusz wygrany.
- ☆☆ Scenariusz wygrany przed 4. rundą.
- ☆☆☆ Scenariusz wygrany przed 4. rundą oraz wszystkie ⚡ i ★ usunięte z mapy.

KAMPAANIA 1 TOY STORY	☆	☆☆	☆☆☆
1.1 KOLOROWY START			
1.2 SKOK W PLUSZ			
1.3 LĘK WYSOKOŚCI			
1.4 50 NA 50			
1.5 POZAMIAŁANE!			
1.6 NIE TAK SZYBKO, DZIECIAKI			

KAMPAANIA 2 PROBA CIĘCIA	☆	☆☆	☆☆☆
2.1 ŚLISCIE POZCĄTKI			
2.2 NA ŚWIECZNIKU			
2.3 DYSPOZYTORNIA			
2.4 NA ZIEMI!			
2.5 DO UTRATY TCHU			
2.6 ZNISZCZ JE WSZYSTKIE			

KAMPAANIA 3 HUTA ZAGŁADY	☆	☆☆	☆☆☆
3.1 NIESZCZĘŚCIA CHODZĄ PARAMI			
3.2 WĄSKIE GARDEŁO			
3.3 DWIE, BY WSZYSTKIMI RZĄDZIĆ			
3.4 GORĄCY LABIRYNT			
3.5 WYPALENIE ZAWODOWE			
3.6 SERGE ZE STAŁI			

KAMPAANIA 4 TRYBIKI	☆	☆☆	☆☆☆
4.1 BŁĘDNE KOŁO			
4.2 PODAJĄ ZA ZEGAREM			
4.3 PRAWO LICZB			
4.4 ŻŁOTY UKŁAD			
4.5 TIK-TAK			
4.6 ZEGARMISTRZ			

KAMPAANIA 5 LINIA SKAŻENIA	☆	☆☆	☆☆☆
5.1 ZAKRĘCONAI			
5.2 POD PRĄD			
5.3 KWAŚNICA			
5.4 ZJAZD W KWAS			
5.5 PUNKT STYKU			
5.6 RUCHOMA KLATKA			