

ARENA MECHS

Peter Just
Jensen
Ida Mia
Thylstrup

Action
programming
&
Simultaneous
action selection

Demolish your opponents!



danske regler



I en fjern fremtid er samfundet styrtet i grus og kun rester af fortidens teknologiske storhed er tilbage. Denne verdens stor krigere er nu programmørere, der styrer de store kamprobatter, kendt som Arena Mechs.

I Arena Mechs er spillerne programmører, der styrer deres Mech i kampen om at opnå prestige og blive Arenaens Mester

Målet

Målet i Arena Mechs er at optjene Prestigepoint og spilleren med flest point efter 4 runder er vinderen. Point tjenes ved at skade og ødelægge andre Mechs og ved at gøre bestemte handlinger og gerninger. (se "Optjen prestigepoint")

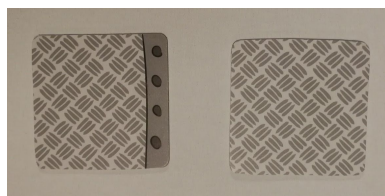
Spillets indhold:

- 1 Arena-bræt med 9 faste Arena-brikker
- 17 løse Arena-brikker (9 med vægge og 8 uden vægge)
- 4 kortsæt (hver med 25 programkort)
- 1 Scoringsspor
- 4 Mech figurer på fod.
- 4 Spillerbræt(dobbeltsidet)
- 4 Programmeringsstriber
- 4 Actionlister
- 12 Aktiveringsmarkører
- 88 Skademarkører (22 i hver farve, rød, gul, blå og grøn)
- 12 Skademarkører til Arenaen (sorte)

Detaljeret komponentliste



1 Arena-bræt med 9 faste Arena-brikker

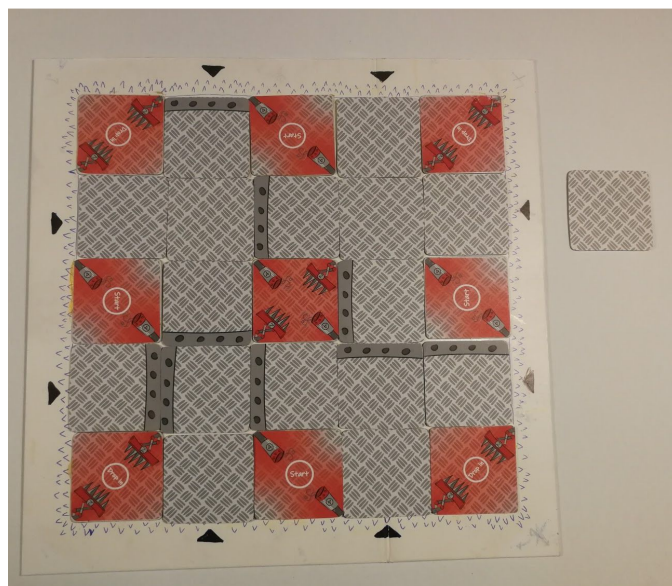


17 løse Arena brikker (9 med vægge og 8 uden vægge)

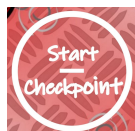
Arenaen

Arenaen er dannet af de 9 faste Arena-brikker, de 16 løse Arena-brikker på brættet, samt den ene, der ikke er på brættet (se billede). Hver Arena-brik på brættet kaldes et **felt**, mens den tiloversblevne brik kaldes den **frie brik**.

Arenaen er et farligt sted og det er svært at finde et sikkert sted. Nogle felter kan give skade, mens andre åbner op for muligheden for at blive skubbet ud. Gennem spillet manipulerer spillerne Arenaen. Der kan kun være 1 Mech på hvert felt og Mechs kan ikke rykke gennem felter, hvor der står en anden Mech.



Symboler i Arenaen:

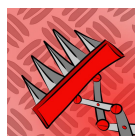


Start/checkpoint-plet: Disse pletter

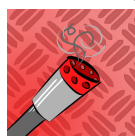
markerer hvor programmørerne kan vælge at placere deres Mech i starten af runde 1. Start-pletterne bruges også som checkpoints ved "Lange skridt" til at optjene Prestigepoint. (se "Optjen Prestigepoint").



Væg: Vægge er forhindringer i Arenaen. Mechs kan ikke slå, skyde eller bevæge sig gennem vægge. (Undtagelse: aktivering af triple skud i en Program-sekvens (se "Actionliste"))

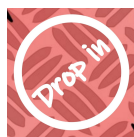


Knusere: Arena-brikker med dette symbol indeholder Knusere. De aktiveres efter Programpunkt 2 og når "aktivér Knusere" er valgt med "Betjen Arenaen" (se "actionliste"). Når Knuserne aktiveres giver de 1 skade til alle Mechs på et felt med "Knusere" (se "Skade").

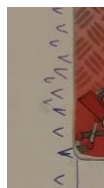


Flammekastere: Arena-brikker med dette symbol indeholder Flammekastere. De aktiveres efter programpunkt 1 og når "aktivér Flammekastere" er valgt med "Betjen Arenaen" (se "actionliste").

Når Flammekasterne aktiveres giver de 1 skade til alle Mechs på et felt med "Flammekastere" (se "Skade").



Drop-in-plet: Dette er de steder hvor Mechs kommer ind i Arenaen igen (se "Komme ind i Arenaen igen") efter at være blevet "skubbet ud" (se "Skubbet ud") eller "smadret" (se "Smadret")

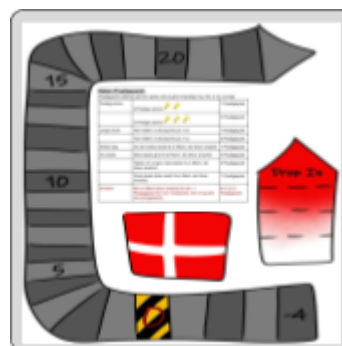


Pigge: Arenaen er omringet af pigge. Når en Mech bliver skubbet ud, enten ved at stå på en Arena-brik, der skubbes ud via en "betjen arenaen"-action, eller ved en "triple slå"-action eller en "triple flyt"-action (se "Actionliste"), får den 1 skade af **aktiv spiller**.



Pile: Disse pile viser hvor den "frie brik" kan skubbes ind, med en "betjen Arenaen"-action.

Scoringsspor (dobbeltsidet - dansk/engelsk): Denne bruges til at følge udviklingen i Prestigepoint igennem spillet. Scoringssporet indeholder desuden en oversigt over hvad man kan optjene prestigepoint ved, samt en kø til "drop in".



Kortsæt

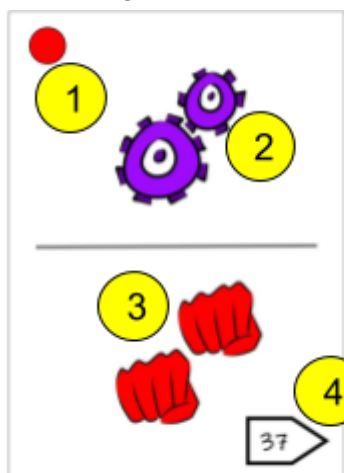
Hver spiller får et kortsæt i starten af spillet. Hvert kortsæt består af 25 kort, ét kort med hver kombination af symboler. Hvert kortsæt er identisk, bortset fra startnumrene. Startnumrene er jævnt fordelt mellem kortsættene.



Oversigt over fordeling af startnumre på programkortene

øvre nedre					
	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20
	21-24	25-28	29-32	43-46	37-40
	41-44	45-48	49-52	63-66	57-60
	61-64	65-68	69-72	73-76	77-80
	81-84	85-88	89-92	93-96	97-100

Hvert programkort i kortsættet består af 4 info-punkter, som vist herunder:



- 1: Kortsæt-symbol.
- 2: Øvre action-symbol.
- 3: Nedre action-symbol.
- 4: Startnummer.

1: Kortsæt-symbolet viser hvilket kortsæt dette programkort tilhører.

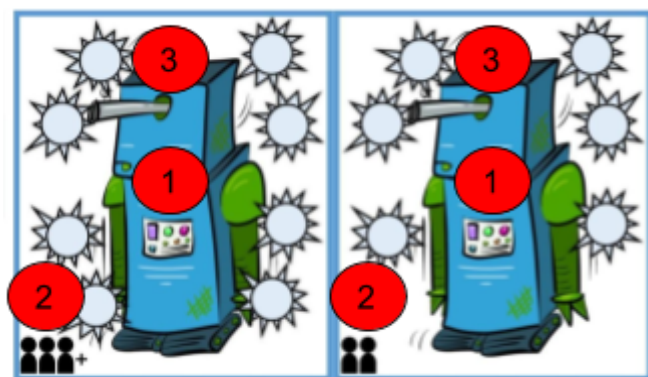
2+3: Det øvre og nedre action symbol viser actions, der kan vælges med dette programkort (se "Programmér din Mech" og "Kamp")

4: Startnummeret viser hvor hurtigt programmet er, jo lavere nummer, jo hurtigere er det. (se "Startnumre" under "Kamp")

Mech-Figurer: Disse repræsenterer spillernes Arena Mechs i Arenaen.



Spillerbræt (dobbeltsidet): Disse bruges til at holde styr på skade givet til din Mech.



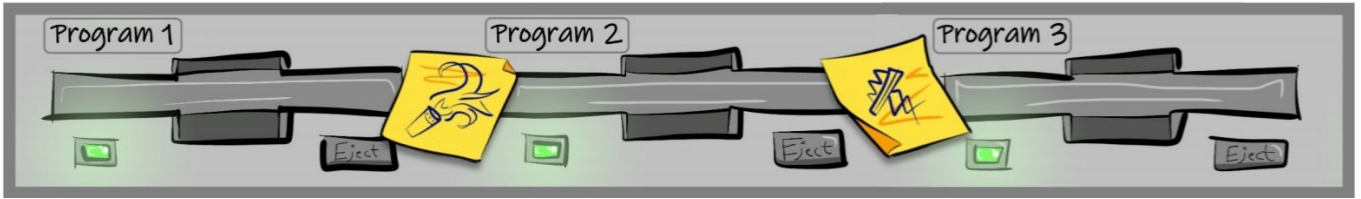
- 1: Mech-billede
- 2: Antal spillere.
- 3: 6 eller 8 Skadefelter.

1: Mech-billedet viser hvilken Mech den tilhører.

2: antal spillere viser hvilken side, der skal benyttes. Én side er til 2 spillere, mens den anden er til 3 eller flere spillere.

3: Hver side har forskellig antal skadefelter, der er 6 felter til 2-spiller-spil og 8 til flere spillere. Den skade en Mech får lægges på skadefelterne.

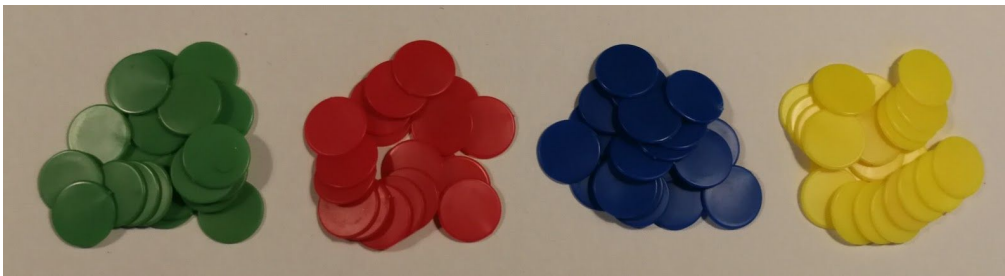
Programmeringsstribe: Disse bruges til at holde styr på hver rundes programmer (se "Programmér din Mech"). Striben har desuden påmindelser om aktivering af "Knusere" og "Flammekastere" (se "Knusere" og "Flammekastere")



Actionliste(dobbeltsidet - dansk/engelsk): Dette er referenceliste til hvilke actions, der er tilgængelige.



Skademarkører: Disse bruges til at markere skade din Mech giver til andre Mechs. (se "Skade")



grøn

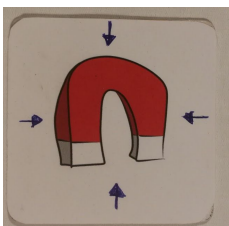
rød

blå

gul

Arena-skademarkører (sorte): Disse bruges til at markere skade givet af Arenaen, når Knusere og Flammekastere aktiveres efter programpunkt 1 og 2.(se "Skade", "Knusere" og "Flammekastere").

Disse bruges også til at markere skade givet til egen Mech.



Magneten: Denne bruges i forbindelse med "Betjen Arenaen" - "Magnet" (se Actionliste)



Aktiveringsmarkør: denne er dobbeltsidet og bruges til at markere, at en **programsekvens** er blevet aktiveret, eller om der er foretaget **alternativ action**. Dette er et hjælperedskab for spillerne og kan undlade, hvis spillerne bliver enige om det.

Når en programsekvens er blevet aktiveret, eller den alternative action er blevet aktiveret, lægges aktiveringsmarkøren henover programsekvensen, for at markere at spilleren har handlet i denne tur.

Spillets faser

Spillet spilles over 4 runder af 3 ture.

Spillet har 2 faser:

- Programmering
- Kamp

Programmering er planlægningsfase, hvor spillerne planlægger den kommende runde.

Kamp er den taktiske fase, hvor spillerne vælger hvordan de bruger de actions de har til rådighed.

Spil-oversigt

Opsætning

Runde 1:

Programmeringsfase (for 1. runde)

Kampfase (de 3 ture i 1. runde)

Runde 2:

Programmeringsfase (for 2. runde)

Kampfase (de 3 ture i runde 2)

Runde 3:

Programmeringsfase (for 3. runde)

Kampfase (de 3 ture i runde)

Runde 4:

Programmeringsfase (for 4. runde)

Kampfase (de 3 ture i runde 4)

Sidste scoring

Hvem er vinder?

Opsætning

Klargøring af spillerne: Hver spiller vælger en **Mech Figur** og får de/det tilhørende **Skademarkørere**, **Spillerbræt** og **Kortsæt**, en **programmeringsstrib**, **3 aktiveringsmarkører** og en **Actionliste**.

Spillerne blander deres Kortsæt og placerer det med bagsiden opad under opsætning og blander dem IKKE mere under spillet. Spillerne beholder deres ting foran sig.

Klargøring af bordet: Arenaen sættes tilfældigt op i midten af bordet. Hold den **frie brik** ved siden af Arenaen. Scoringssporet lægges ved siden af Arenaen med "drop in"-køen ind mod Arenaen.

Programmér din Mech:

(denne fase lader dig planlægge de kommende 3 ture)

Alle spillere programmerer deres Mech samtidig.

Programmering følger denne procedure:

- **træk 3** Programkort fra toppen af dit kortsæt.
- **placer 2** af dem med bagsiden opad på et frit programpunkt på Programmeringsstriben.
- **læg 1** (det tiloversblevne) programkort under bunden af dit kortsæt.
- **gentag** ovenstående indtil Programmeringsstriben er fyldt ud. (2 Programkort på hvert programpunkt.

Startpladser i 1. runde

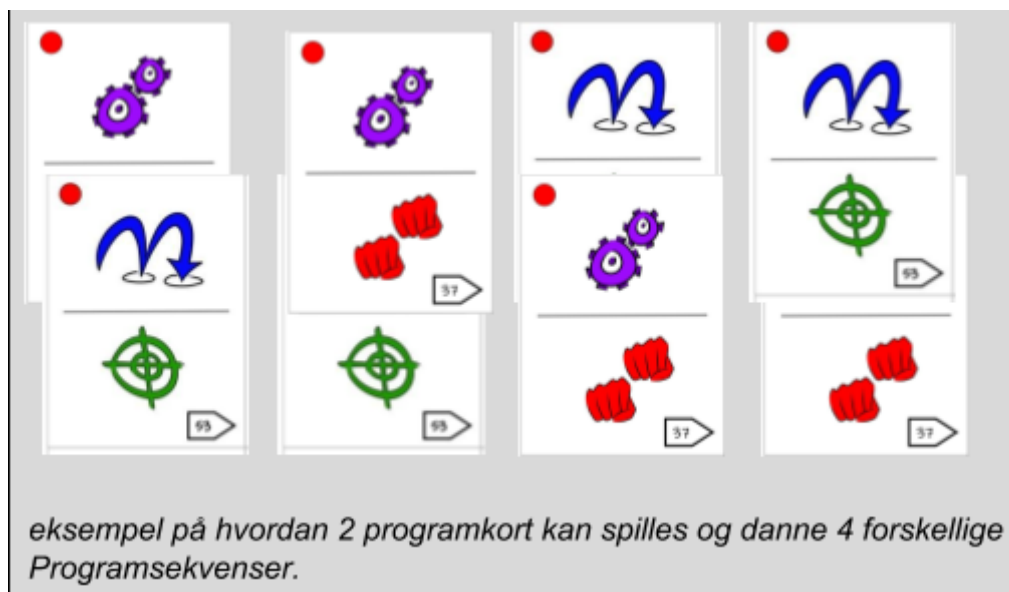
I den rækkefølge spillerne er færdige med at programmere, placerer de deres Mech på én af Start-pletterne.

Kamp:

(denne fase lader dig træffe taktiske beslutninger om hvordan du vil bruge dine programmer)

En kamp-tur: I hver kamp-tur tager spillerne deres programkort fra det passende programpunkt, 1-3. Startende med programpunkt 1, sluttende med programpunkt 3.

Vælg actions: På samme tid kigger spillerne på deres programkort og vælger hvordan de vil spille dem. Programkortene må kun spilles så 3 af de 4 symboler er synlige, som vist herunder. Alle kort skal vende rigtigt (startnummeret foruden).



De 3 synlige action-symboler danner spillerens Programsekvens for denne tur og startnummeret i **det nederste hjørne** er startnummer for denne Programsekvens.

Startnumre: Samtidig viser alle spillere deres Programsekvens og siger deres startnummer for denne tur.

Udføre actions: Begyndende med lavest startnummer udfører hver spiller sin Programsekvens. Actions udføres efter disse regler:

- Identiske Action-symboler udføres som én action. Som det fremgår af Actionlisten.
- Spilleren vælger selv hvilken rækkefølge de enkelte actions udføres i.
- En Mech der ikke er i Arenaen kan ikke bruge sin Programsekvens, men kan bruge den **alternative action**. (startnummer fra den originale programsekvens bruges fortsat)
- En Mech der ikke ønsker at bruge sin Programsekvens, kan bruge den **alternative action**. (startnummer fra den originale programsekvens bruges fortsat)




Skade:

- For hver skadepoint, der uddeles, giver **den aktive spiller** en skademarkør af sin egen farve til den berørte Mech. Det er altid den **aktive spiller**, der giver skade, også når skaden gives ved hjælp af Arenaen (knusere, flammekastere og skubbet ud).
- Skade uddelt af Arenaen selv, efter programpunkt 1 og 2, markeres med Arena-skademarkører (sorte).
- Giver en Mech skade til sig selv markeres denne også med Arena-skademarkører.
- Arena-skademarkører ignoreres når der uddeles prestigepoint (se "Optjen prestigepoint").

Action-beskrivelser:




Prestige/reparation

Kan bruges til at optjene Prestigepoint eller reparere din Mech.

	Fjern 1 skademarkør fra dit spillerbræt
	Få 1 Prestigepoint <u>eller</u> Fjern 2 skademarkører fra dit spillerbræt
	Få 3 Prestigepoint <u>eller</u> Fjern 3 skademarkører fra dit spillerbræt

Slå

Bruges til at uddеле skade til Mech, der står ved siden af. **Ved siden af** betragtes som lige ved siden af, ikke diagonalt.




	Giv 2 skade til en Mech ved siden af
	Giv 4 skade til en Mech ved siden af
	Giv 7 skade til en Mech ved siden af + Skub den 1 felt væk i retning af slaget (hvis muligt). Det er muligt at skubbe en Mech ud af Arenaen.

Skyd

Bruges til at skade Mechs på afstand, og tæt på. Mechs kan kun skyde på Mechs, der er i deres synsfelt.


Synsfelt defineres som samme række og kolonne, ikke diagonalt. Synsfeltet må ikke brydes af vægge eller andre Mechs.



Retning defineres som en retning fra den Mech, følgende samme række og kolonne, ikke diagonalt.

	Giv 1 skade til en Mech i synsfelt.
	Giv 2 skade til en Mech i synsfelt.
	Giv 4 skade til alle Mechs i en retning . <i>Ignorerer Vægge for dette angreb.</i>

Flyt

Bruges til at flytte rundt i Arenaen. En Mech flytter må kun flytte til et felt ved siden af, ikke diagonalt. Der kan ikke flyttes gennem vægge eller felter, hvor der står en Mech.




	Flyt din Mech op til 2 felter
---	--------------------------------------

	Flyt din Mech op til 4 felter
	Flyt din Mech op til 8 felter + skub 1 Mech 1 felt på stien under dette flyt. Mechs må ikke skubbes gennem vægge eller andre Mechs. Det er muligt skubbe en Mech ud af Arenaen.

Betjen Arenaen



Bruges til at Betjene Arenaens funktioner. De følgende 4 "Betjen Arenaen"-actions er tilgængelige:

- **Transportbånd:** skub den **frie brik** ind i Arenaen. Den Arena-brik, der skubbes ud bliver den nye **frie brik**.
- **Knusere:** aktivering af Knuserne giver **1 skade** til alle Mechs, der står på et felt med Knusere. Knuserne må kun aktiveres 1 gang i hver spillers tur.
- **Flammekastere:** aktivering af Flammekasterne giver **1 skade** til alle Mechs, der står på et felt med Flammekastere. Flammekasterne må kun aktiveres 1 gang i hver spillers tur.
- **Magnet:** placer Magneten på et tomt felt. Alle Mechs i den række og kolonne flyttes 1 felt mod magneten. Hvis 2 Mechs begge skal flytte på magneten, vælger aktiv spiller hvilken Mech, der flytter sig. Mechs kan ikke flytte gennem vægge. Magneten må kun aktiveres 1 gang i hver spillers tur.


	Betjen Arenaen 1 gang
	Betjen Arenaen 2 gange
	Betjen Arenaen 3 gange uden begrænsninger (f.eks. 3 gange Knusere)

Alternativ action

Hvis en Mech ikke ønsker, eller ikke har mulighed for, at bruge sin Programsekvens, kan den alternative






action vælges (**Enten** 1 ""- action **ELLER** 1 ""-action.) Denne valgmulighed fremgår også af aktiveringsmarkørerne. Programsekvensens startnummer bruges fortsat for denne action.

Hvis en Mech ikke er i Arenaen, når det er tid at aktivere programsekvensen kan **KUN** den alternative

action benyttes (og selvfølgelig er kun  mulig). Dette gælder uanset hvordan den originale programsekvens så ud.

Optjen Prestigepoint:




Prestigepoint optjenes gennem spillet ved at gøre forskellige ting. Her er en oversigt:

Prestigetricks	2 Prestige actions  	1 Prestigepoint
	3 Prestige actions   	3 Prestigepoint
Lange skridt	Flyt mellem 2 checkpoints på 1 tur	1 Prestigepoint
	Flyt mellem 3 checkpoints på 1 tur	2 Prestigepoint
Sidste slag	Giv det sidste skade til en Mech, der bliver smadret	1 Prestigepoint
Giv skade	Mest skade givet til en Mech, der bliver smadret.	3 Prestigepoint
	Fælles om at give mest skade til en Mech, der bliver smadret.	2 Prestigepoint
	Givet skade (ikke mest) til en Mech, der bliver smadret.	1 Prestigepoint
Smadret	Når en Mech bliver smadret får den -1 Prestigepoint for hver modstander, der er bag den på scoringssporet.	0/-1/-2/-3 Prestigepoint

Prestigetricks: Aktivering af en Programsekvens   kan give 1 Prestigepoint.

Aktivering af en Programsekvens    kan give 3 Prestigepoint.

Lange skridt: At flytte sin Mech mellem 2 forskellige start-pletter på 1 tur giver 1 Prestigepoint. Flyttet behøver ikke at starte eller stoppe på et checkpoint.

At flytte sin Mech mellem 3 forskellige checkpoints på 1 tur giver 2 Prestigepoint. Dette flyt bliver nødt til at starte og slutte på et checkpoint, da 8 er det maksimale antal felter man kan flytte. (  )

Sidste slag: At give det sidste skade til en Mech, der bliver smadret, giver 1 Prestigepoint. Det giver ingen Prestigepoint at give sin egen Mech "Sidste slag".

Giv Skade: Når en Mech bliver smadret får de spillere, der har givet den skade Prestigepoint. Den spiller, der har givet mest skade får 3 Prestigepoint. Hvis flere spillere har givet mest skade, får de hver 2 Prestigepoint. Alle andre spillere, der har givet den smadrede Mech skade får 1 Prestigepoint.

Overkill:

Hvis en Mech får mere skade end der kan være på Spillerbrættet, med "Sidste slag", tæller den overskydende skade også med, når "Giv skade" skal afgøres. (se "Optjen Prestigepoint")

Smadret: Hvis der ligger modstandere bag den smadrede Mech på scoringssporet, EFTER der er delt point ud, får den smadrede Mech minuspoint lig med det antal modstandere, der er bag den på scoringssporet.

Begreber i kampen:

At blive smadret:

Når en Mech's spillerbræt er fyldt ud med skademarkører er den blevet **Smadret**. Mech'en placeres bag i "drop in"-køen. Mech'en mister desuden muligheden for at bruge sin originale programsekvens, hvis denne ikke allerede er aktiveret.

Skubbet ud:

Når en Mech bliver skubbet ud af Arenaen, får den 1 skade af den **aktive spiller**. Mech'en placeres bag i "drop in"-køen. Mech'en mister desuden muligheden for at bruge sin originale programsekvens, hvis denne ikke allerede er aktiveret.

Komme ind i Arenaen igen:

Mechs, der er blevet skubbet ud eller smadret placeres i "drop in"-køen. Denne viser rækkefølgen de kommer ind i Arenaen på igen.

Mechs kommer ind i Arenaen igen umiddelbart inden næste programpunkt, efter evt. skade fra Arenaen. Spilleren vælger hvilken ledig "drop-in"-plet hans Mech skal komme ind på.

Speciale begivenheder:

Programpunkt 1 er efterfulgt af aktivering af **Flammekasterne**, som giver 1 skade til alle Mechs på et felt med flammekastere. Denne skade markeres med Arena-skademarkører (sorte).

Programpunkt 2 er efterfulgt af aktivering af **Knuserne**, som giver 1 skade til alle Mechs på et felt med knusere. Denne skade markeres med Arena-skademarkører (sorte).

Efter kamp-fasen:

- Efter Programpunkt 3 er udført, fjernes alle programkort fra Programpunkt 1-3 og lægges væk.
- Mechs bliver stående hvor de er i Arenaen.
- Skademarkører bliver hvor de er på Spillerbrættene.

4 runder á 3 ture

Samme procedure som i runde 1 følges for Programmering og Kamp i efterfølgende runder (som vist i "Spil-oversigt")

Spillets afslutning

Spillet slutter efter 4. rundes Kamp.

Sidste scoring:

Efter 4. runde er der en sidste scoring. Alle Mechs, der har skade liggende på spillerbrættet, betragtes som "smadret" (uden at få fratrukket point) og der uddeles point til spillere, der har givet den skade, jf. "Optjen Prestige"--> "Giv skade".

Hvem er Vinder?

Spilleren med flest **Prestigepoint** er vinderen.

Hvis uafgjort på prestigepoint, vinder den spiller(blandt de uafgjorte) med **mindst skade** på sin spillerplade.

Hvis det stadig er uafgjort, vinder den spiller(blandt de uafgjorte), hvis Mech er **tættest på midten**.

Hvis det fortsat er uafgjort er det er **delt sejr**.