



Правила игры начального уровня

Добро пожаловать в «Бронепехоту»! Это не только увлекательная настольная игра с солдатиками и стреляющими орудиями, это — целый фантастический мир со своими историями, героями и великими битвами, в которых вы сможете принять участие со своей армией, составленной из наборов с логотипом «Бронепехота».

Согласно легенде, в недалёком будущем, в заселённой человечеством области космоса произойдёт раскол, который положит начало новой эпохе. Область центральных миров, называемая Торговым Протекторатом, подвергнется внезапному нападению из дальнего космоса, где в течение многих лет росла и крепла грозная Империя «Полярис».

Каждая держава имеет свой боевой символ и цвет: Армлисты отрядов и техники Торгового Протектората — синего цвета, а Империи «Полярис» — красного. Зелёные Армлисты соответствуют технике, которая состоит на вооружении обеих враждующих сторон.

Перед сражением соберите модели согласно схемам сборки, а пехотинцев установите на подставки. Посадите пилота в каждую боевую машину. Без него машина не стреляет и не движется. Выберите игровое поле — любую ровную поверхность, и определите его границы. При желании, создайте рельеф — из книг, коробочек или сооружений из строительных конструкторов. Ползунки на шкалах прочности в Армлистах машин и орудий должны быть на клетках с максимальными числами (см. **рис.2**).

Затем расставьте свои армии — и в бой!

Для победы необходимо разгромить неприятельскую армию или выполнить какое-либо задание — миссию. Миссии могут быть самыми разными, например, захватить какой-то объект, уничтожить командирскую машину противника, удержать рубеж, освободить пленных и т.п.

1. АРМЛИСТЫ

1.1 Пехота

Для игры по этим правилам, среди свойств, указанных в Армлисте, вам понадобятся только некоторые (рис.1):

рис.1

ТОРГОВЫЙ ПРОТЕКТОРАТ		ОПОЛЧЕНЦЫ ПЛАНЕТЫ ВЕЛИАН						Стоим. 40
	А	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр	
	1	4	д12	2д6	3	Пр4	5	
	1	4	д6+1	1д12	3	Пр4	5	
	1	4	д20	2д6	3	Пр4	5	
	1	4	д6+1	2д12	3	Пр4	5	
	1	4	д6+2	-	7	Пр4	5	
	1	4	д6+1	1д12	3	Пр4	5	

Ск - «Скорость», число *шагов*, на которые пехотинец может передвинуться в одном туре;

Мощн. - «Мощность Выстрела», показывает сколько и каких кубиков нужно бросить для определения результата выстрела (в игре с виртуальной стрельбой);

ББ - «Ближний бой», показатель мастерства воина в ближнем бою;

Бр - «Броня», показатель прочности защитного снаряжения воина, если броня пробита, то воин уничтожен и его фигурка убирается с поля.

1.2 Боевые машины

Среди свойств машин понадобятся следующие (рис.2):

рис.2



Арсенал

Прочность

Скорость

«**Арсенал**» – изображение оружия, которым можно оснастить машину. У некоторых машин так много оружия в арсенале, что вам придётся выбирать, каким оружием оснастить свою машину перед сражением;

«**Прочность**» - ряд клеток с числами. На этой Шкале прочности ползунок отмечают повреждения машины. После каждого повреждения, ползунок сдвигается на 1 клетку вправо, в сторону уменьшения числовых значений. Если ползунок оказался на цифре «0», то боевая машина уничтожена и вместе с пилотом убирается с поля;

«**Скорость**» - это число *шагов*, на которые машина может передвинуться в одном туре. Показатель Скорости машины совмещён со Шкалой прочности. Шкала прочности разделена на несколько цветных секторов. В каждом секторе указана *Скорость* машины при имеющемся уровне повреждений. Таким образом, чем больше повреждений получила машина, тем меньше её скорость.

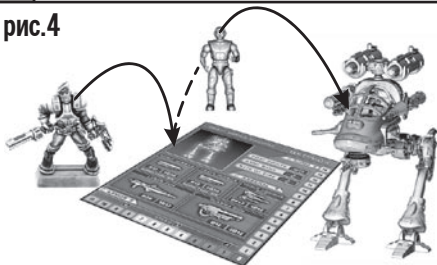
рис.3



Выберите пехотинцев, которые будут управлять машинами. Для некоторых машин воин, управляющий машиной, снимается с подставки и устанавливается на площадку управления (рис.3). В остальных случаях фигурка воина, которой управляет машиной, ставится

на Армлист этой машины, а в кабину помещается специальная фигурка пилота (рис.4).

рис.4



1.3 Орудия

В Армлистах орудий потребуются (рис.5) только:

«Прочность»-ряд клеток с числами в нижней части Армлиста. На этой Шкале прочности ползунок отмечают повреждения орудия. После каждого повреждения, ползунок сдвигается на 1 клетку вправо, в сторону уменьшения числовых значений. Если ползунок оказался на цифре «0», то орудие уничтожено и убирается с поля.

рис.5



Перед названием орудия указано, *мобильное* оно или нет. Если мобильное — то воины могут перемещать его по полю боя. Если стационарное, то оно находится на одном месте в течение всего сражения.

2. ИГРА

Игроки ходят по очереди. Кому ходить первым определяют жребием. Игрок, получивший право хода, поочередно выбирает свои *юниты* (пехотинцев и боевые машины) и совершает их боевые действия. Во время хода каждый воин или боевая машина может ***один раз***:

-передвинуться;
-вступить в ближний бой;
-выстрелить.

Очередность действий — произвольная. Ненужные в данный момент действия можно пропустить. Закончив действия одного юнита, игрок переходит к следующему и т.д. Когда последний юнит завершит свои действия, ход перейдёт к противнику.

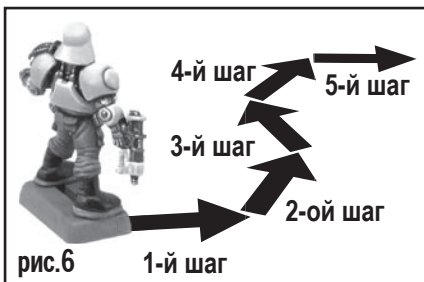
Чтобы не запутаться во время хода, пометьте каким-либо образом уже совершившие свои действия юниты, например, поверните их «лицом» в сторону, или положите что-либо возле них — монетку, пуговицу и т.п.

3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Все расстояния и дистанции в игре измеряются *шагами*. Один шаг равен **5см.**

3.1 Передвижение пехотинцев

Пехотинец может переместиться на столько шагов, сколько указано в графе «**Ск**» (Скорость) его Армлиста (см. **рис.1**). Он может двигаться в любом направлении по ровной или наклонной поверхности (см. **рис.6**), а также по лестницам.



При движении, пехотинец может подниматься или спускаться с препятствий высотой не более своего роста (от подставки до верхушки головы), но на это дополнительно требуется 2 шага его скорости (рис.7).

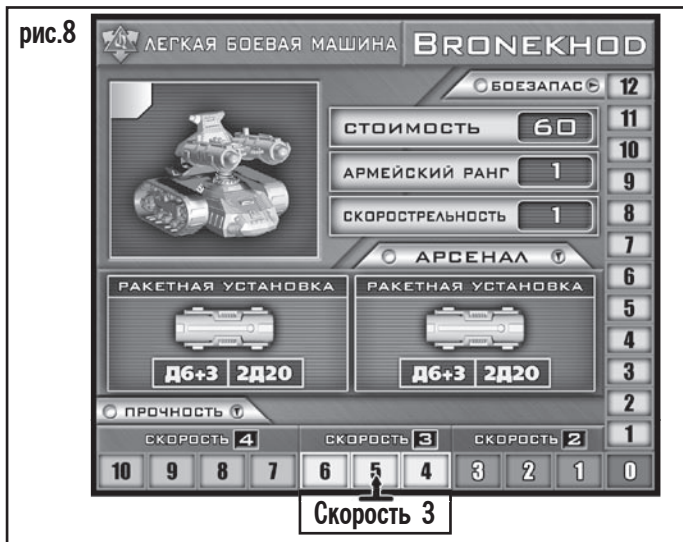


Более высокие преграды нужно обходить.

Пехотинец может передвигаться вместе с *мобильным* орудием. Для этого он должен касаться орудия. Пехотинец с орудием может двигаться по ровной или наклонной поверхности, а также по лестнице, не теряя своей скорости, но не может преодолевать препятствий. Если воины противников касаются одного и того же орудия, то ни один из них не может передвигаться с этим орудием.

3.2 Передвижение машин

Боевая машина может двигаться, если ей управляет пилот. Она может переместиться на столько шагов, какова её *Скорость*. Скорость машины зависит от её повреждений, и указывается ползунком на *Шкале прочности*. Чем больше повреждена машина, тем ниже её скорость (**рис.8**).



Машины могут двигаться в любом направлении по ровной поверхности, а также подниматься и спускаться по наклонным трапам, если они достаточно просторные, чтобы там поместилась машина.

Высота вертикальных преград, которые способна преодолеть машина, зависит от типа машины (см. **Таблицу1**).

Таблица 1. Преодоление вертикальных препятствий

Тип машины	Преодолеваем препятствия...
<i>Гусеничные</i>	...не выше гусеницы
<i>Шагающие</i>	...не выше коленного сустава

4. БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой происходит, если ваш пехотинец или боевая машина коснулась пехотинца или боевой машины противника. Орудия в ближнем бою не участвуют. Тот юнит, который пошёл на сближение, считается атакующим. Игроки подсчитывают силы участников боя (см. **Таблицу 2**) и, затем, сравнивают их.

Таблица 2. Силы участников ближнего боя

Боевая единица	Сила в атаке	Сила в защите
Пехотинец	Д6+ББ	Д6+Бр
Боевая машина	Д6+Броня	Д6+Броня

Примечание:

Д6 — один бросок шестигранного кубика;

«ББ» - показатель мастерства воина в ближнем бою из Армлиста (**рис. 1**);

«Бр» - показатель брони воина из Армлиста (**рис. 1**);

Броня - броня боевой машины — число на шкале прочности, на которое указывает ползунок (**рис. 8**);

Чья сила больше — тот и победил. В случае равенства сил, схватка повторяется — игроки снова бросают кубики, подсчитывают силы своих юнитов и сравнивают их. Победитель остаётся невредимым, а проигравший поступает согласно **Таблице 3**.

Таблица 3. Результат ближнего боя

Юнит, проигравший ближний бой	Результат ближнего боя
Пехотинец	Уничтожен , фигурка убирается с поля
Боевая машина	Получает повреждения. Число повреждений равно разности сил атакующего и защищающегося. Отметьте повреждения в Армлисте.

рис.9

АТАКУЮЩИЙ

ББ=2



Сила атакующего:



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Бр=3



Сила защищающегося:



$$2 + \text{dice} = 7 > 5 = 3 + \text{dice}$$

АТАКУЮЩИЙ ВЫИГРАЛ

Если по окончании ближнего боя, противники продолжают касаться друг друга, то в таком состоянии они не могут стрелять. Чтобы выйти из ближнего боя, нужно с помощью действия «передвижение» отодвинуться от противника.

5. СТРЕЛЬБА

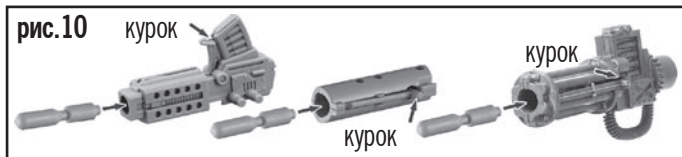
Боевые машины и орудия могут стрелять *реально* - специальными пластиковыми снарядами, или *виртуально* — т.е. с помощью кубиков,

по одинаковым для них и пехоты правилам ведения стрельбы. Какой тип стрельбы выбрать для своего сражения или как их комбинировать — решать вам, но есть несколько общих для обоих видов стрельбы условий:

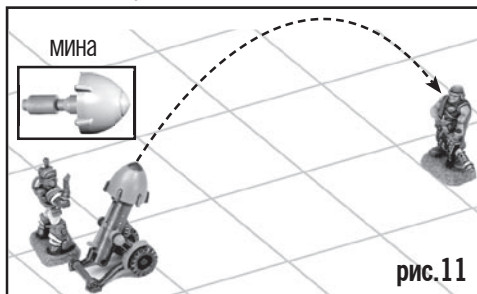
1. Один юнит может выстрелить только один раз.
2. Орудие может стрелять только в том случае, если его касается «свой» пехотинец.
3. Если противник касается вашего юнита, то ваш юнит стрелять не может.

5.1 Реальная стрельба машин и орудий

Снаряд вставляется в пускатель до щелчка. Выстрел производится нажатием на курок - выступающий цилиндрический элемент на корпусе пускателя (рис.10).





Миномёты стреляют специальными «минами» и только по навесной



траектории (рис.11). Стрелять минами из пускателей боевых машин запрещается.

Засчитываются только точные попадания. Попадания в результате отскока от игрового поля, препятствий, машин, орудий и т.п. не учитываются. Если снаряд попал в цель, то результат и последствия выстрела смотрите в **Таблице 4**.

Таблица 4

Цель выстрела	Результат попадания	Последствия попадания...	
		...снаряда 	...мины 
Пехотинец	Устоял на ногах	Лёгкое ранение. Продолжайте игру.	Лёгкое ранение. Продолжайте игру.
	Упал или оперся о препятствие	Пехотинец уничтожен. Убрать фигурку с поля	Пехотинец уничтожен. Убрать фигурку с поля
Боевая машина или Орудие	Устояла на месте	2 повреждения	3 повреждения
	Упала	4 повреждения	6 повреждений
	Попадание в цель, которая уже была в лежачем положении	4 повреждения	6 повреждений

Повреждения орудий и боевых машин отмечаются ползунком в их Армлистах.

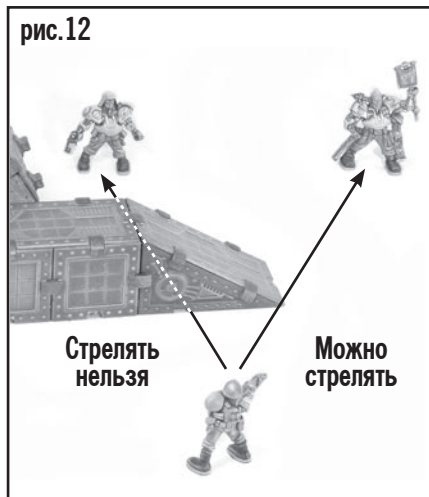
Если снаряд попал в фигурку пилота, то это засчитывается как попадание в машину.

Если в результате попадания машина (орудие) упала на пехотинцев, то все упавшие воины погибли и убираются с поля, а все, кто устоял - не пострадали.

В лежачем положении орудие не может стрелять, а боевая машина - ни стрелять, ни двигаться, ни атаковать противника в ближнем бою. Поднять свою машину (орудие) и вернуть ей способность вести боевые действия игрок-хозяин сможет только в начале своего следующего хода.

5.2 Виртуальная стрельба

В игре с виртуальной стрельбой вести огонь могут не только орудия и боевые машины, но и пехотинцы. Дальность стрельбы всего оружия одинакова — 8 шагов (40 см). Если цель дальше восьми шагов, то она недостижима для виртуального выстрела. Кроме того, стрелок должен видеть свою цель. Взгляните на цель с позиции стрелка, или протяните нитку от стрелка к цели: цель не должна быть закрыта препятствиями (рис.12). Если стрелку видно больше половины цели, то стрелять можно, если меньше — нельзя.



Миномёт (рис.11) является исключением: он стреляет по навесной траектории, и поэтому может вести огонь через препятствия. Самая важная характеристика оружия — *Мощность выстрела*. Она показывает, сколько и каких кубиков надо бросить, чтобы узнать результат выстрела. *Мощность* указана в Армлистах:

- у пехотинцев — в графе «**Мощн.**» (рис.13). Если там стоит прочерк, то у воина нет оружия, и он не может стрелять;
- у боевых машин и орудий — в табличке возле изображения оружия, в правом окошке (рис.14).



Например, запись:

- «**3Д6**» означает, что нужно одновременно бросить три 6-гранных кубика (можно бросить один кубик 3 раза);
- «**1Д12**» - бросить один 12-гранный кубик;
- «**2Д20**» - бросить два 20-гранных кубика (или бросить один кубик 2 раза) и т.п.

Определение числа повреждений

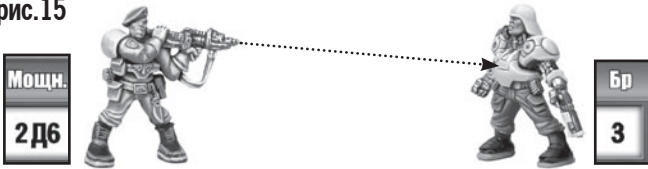
Объявите цель и бросьте кубики, указанные в Мощности выстрела. Результат на каждом кубике сравните с бронёй цели. Броня пехотинцев указана в Армлисте, в графе «**Бр**»; Броня техники — это число, на которое указывает ползунок на шкале прочности.

- Если число на кубике больше брони цели, то броня пробита и цель получает 1 повреждение.
- Если число на кубике меньше или равно броне, то броня не пробита и цель не пострадала.

Чем больше кубиков указано в мощности выстрела, тем больше повреждений может получить цель.

Например, на **рис. 15** пехотинец с мощностью выстрела 2Д6 ведёт огонь по противнику с бронёй 3. Игрок бросил кубики и, в результате, нанёс цели 1 повреждение. Для пехотинцев одно повреждение — смертельно, поэтому воин уничтожен, и его фигурка убирается с поля.

рис. 15



Мощн.
2Д6

Бр
3

⚀ <3 (БРОНЯ) - Броня не пробита, повреждений нет

⚀ >3 (БРОНЯ) - Броня пробита, цели нанесено 1 повреждение

ИТОГ: Пехотинец получил 1 повреждение - он уничтожен.

На **рис. 16** в боевую машину «SALAMANDER» с бронёй 7 попали ракетой, мощностью 4Д12. Игрок, который стрелял, бросил четыре 12-гранных кубика (можно также бросить один кубик 4 раза) и получает результаты: 3, 7, 8 и 11. Далее он сравнивает результаты кубиков с Бронёй цели: Полученные 2 повреждения должны быть отмечены в Армлите «SALAMANDER».

рис.16

ПРОЧНОСТЬ 7 СКОРОСТЬ 4

Броня 7

7 6 5 4

д12 4д12

3
7
8
11

<7 - броня не пробита
=7 - броня не пробита
>7 - броня пробита, цели нанесено 1 повреждение
>7 - броня пробита, цели нанесено 1 повреждение

SALAMANDER получил 2 повреждения, они отмечаются в армлисте

6. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Победа

Тот, кто первым выполнил задание миссии или уничтожил всю армию противника, объявляется победителем.

Разрешение споров

Если во время игры у вас возникла спорная ситуация, и вы не можете прийти к единому решению, то пусть каждый из вас бросит кубик. Ситуация, в этом случае, разрешается в пользу того, чей результат выше.

Творчество

При желании вы можете раскрасить свою армию любыми модельными красками — тогда она приобретёт собственные боевые цвета и знаки отличия.

С основными приёмами окраски моделей, а также историями и героями мира «Бронепехота» можно ознакомиться на сайте www.tehnolog.ru.

Расширение армий

В качестве боевых машин игроки могут использовать модели серии RO-BOGEAR производства фирмы «Технолог». Армлисты этих машин для игровой среды «БРОНЕПЕХОТА», вы можете найти на сайте www.tehnolog.ru.

Базовые правила игры

В этой книжке изложены простые правила, созданные для того, чтобы проще и доступнее пояснить основные положения игры. Если же вы хотите, чтобы ваши **воины**:

- управляли боевой техникой в зависимости от своей боевой выучки;
- ремонтировали повреждённую технику;
- захватывали боевые машины и орудия противника;
- занимали выгодные огневые позиции и оттуда вели прицельный огонь;
- пользовались гранатами;
- внезапно нападали на противника в ближнем бою;
- пользовались прыжковыми ранцами;

а ваша **техника**:

- имела ограниченный запас снарядов, как в реальности;
- стреляла ракетами с учётом взрывного эффекта;
- могла транспортировать орудия по полю боя;
- могла ремонтировать повреждённые орудия и технику,

то вам следует ознакомиться с базовыми правилами «Бронепехота».

Их можно найти на сайте www.tehnolog.ru или в наборе «Бронепехота» серии «Хит».

© 1995 - 2005 ООО «Технолог»,

www.tehnolog.ru, E-mail: info@tehnolog.ru

“ БРОНЕПЕХОТА ”™ - зарегистрированная торговая марка.

Все права защищены.