

# ROBOGEAR™

ТЕХНОЛОГ



# ПРАВИЛА ИГРЫ

# ROBOGEAR - JUNIOR

## ПОЕДИНОК

### УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

*Не первый десяток лет в Галактике полыхает война: две великие звёздные державы сошлись в военном конфликте. Их неисчислимые армии бесстрашно борются за каждую из сотен населённых планет. Исход войны ещё не определён. Хватит ли у тебя таланта, чтобы привести свою армию к победе?*

Научиться играть в Робогир несложно, для этого не нужна целая армия - достаточно, чтобы у тебя и твоего друга было по одной модели.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сначала нужно собрать свою боевую машину. Для сборки моделей Robogear клея не требуется. При помощи кусачек или ножниц, отдели детали от литника. Будь осторожен, чтобы не пораниться. Если самому сделать это сложно, то позови на помощь взрослых. Затем собери модель по схеме, указанной на обороте коробки. Иногда на литнике больше оружия, чем можно установить на машину — в этом случае оснасти машину таким оружием, которое указано в Армлисте.



**Армлист** - это игровая карточка твоей боевой машины. В ней есть всё, что тебе нужно знать о своей машине. Перед началом игры установи ползунки на шкалах Брони и Боезапаса в начальные положения — на клетки с максимальными числами.


Для игры понадобятся обычные шестигранные кубики со значениями от 1 до 6, они обозначаются Д6. Желательно иметь две штуки, по одному каждому игроку, но можно обойтись и одним.

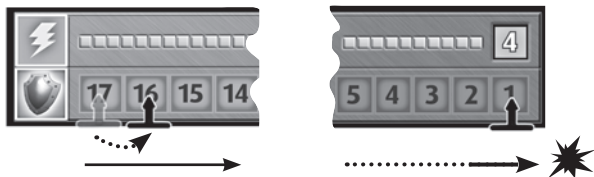
Играть можно на любой плоской поверхности. Это может быть стол на кухне или пол в гостиной. Коробочки или стопки книг могут послужить зданиями или препятствиями. Посмотри на сайте [www.robogear.ru](http://www.robogear.ru), как может выглядеть игровой стол для игры ROBOGEAR.

## ИГРА

Итак, у тебя и противника есть по одной боевой машине. Вы будете ходить по очереди — передвигать свою машину, стрелять по противнику или таранить его машину своей. Кому ходить первым определите жребием.


## ПОВРЕЖДЕНИЯ/БРОНЯ -

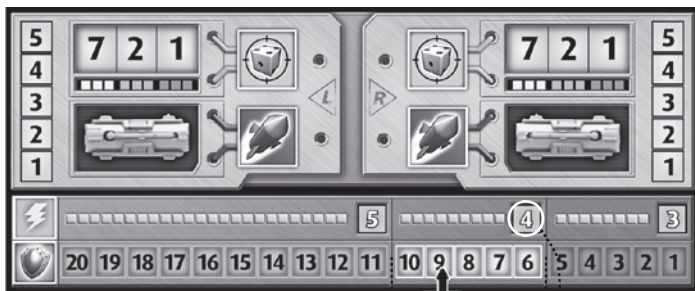
В результате ваших атак твоя машина и машина противника будут получать повреждения. За каждое повреждение своей машины передвинь ползунок на шкале её брони  на соседнюю клетку вправо. Если



сдвигать ползунок некуда, то машина уничтожена. Победит тот, кто первым уничтожит неприятельскую машину.

## РЕСУРС -

Для передвижения и стрельбы машине нужна энергия. Та энергия, которую твоя машина расходует за один ход, называется Ресурс. Ресурс измеряется в единицах. Он указан в нижней части Армлиста  , над шкалой брони, несколькими числами: по одному для каждой цветной части шкалы брони. Обычно ресурса хватает, чтобы несколько раз передвинуться, выстрелить или протаранить противника, но по мере получения повреждений, машина разрушается, поэтому уменьшается и её ресурс. На ресурс машины указывает ползунок на шкале брони. Например, на рисунке видно, что из-за полученных повреждений, ползунок сместился в жёлтый участок брони, и ресурс машины при таких повреждениях равен 4, т.е. в каждом ходе машина может потратить 4 единицы на свои действия.



L - левый борт (бок)

R - правый борт (бок)

Ресурс:4

# ДЕЙСТВИЯ МАШИНЫ

Действиями машины считаются:

- передвижение
- стрельба
- таран

Каждое из действий требует расхода определённого числа единиц ресурса. Во время своего хода ты можешь комбинировать эти действия в любом порядке, например, чередовать передвижение со стрельбой, или потратить весь ресурс на передвижение, или совместить передвижение и таран и т.п., главное — не превысить допустимый ресурс. Если ресурс закончился, то машина замирает до своего следующего хода.

## 1. Передвижение

Все расстояния и дистанции в игре измеряются шагами. Длина одного шага — 2,5 см. За **1** единицу ресурса боевая машина может передвинуться на **2 шага**. Передвигаться можно в любую сторону и по любой траектории: просто приложи линейку одним краем к машине, а вторым - к месту, куда ты хочешь его переместить. Затем потрать столько единиц ресурса, сколько необходимо для нужного числа шагов.

Шагающая машина может перешагнуть препятствие, если оно не выше места крепления его ног к корпусу. Гусеничная машина может преодолеть препятствие, если оно не выше гусеницы. Летящая машина перелетает всё, что ниже её подставки. Более высокие препятствия следует обходить.

Боевая машина	Количество шагов на 1 единицу ресурса	Высота преодолеваемых препятствий
Шагающая	2	Не выше крепления ног
Гусеничная	2	Не выше гусеницы
Летающая	2	Не выше подставки

## 2. Стрельба

Оружие делится на два типа:



- реальное



- виртуальное

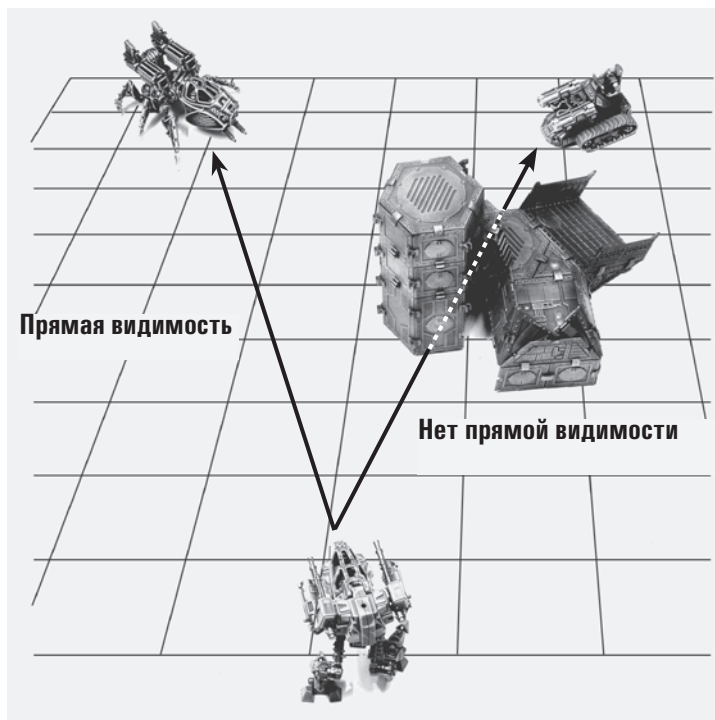
Реальное оружие по-настоящему стреляет пластиковыми ракетами. Из него ты можешь выстрелить, нажав на рычажок оружия. Виртуальное оружие — это то, которое стреляет не по-настоящему, а только в нашем воображении, а результат выстрела определяется броском кубика.

Всё оружие боевой машины указано в Армлисте, вместе с показателями урона, о котором мы скоро расскажем.

Во время хода твоей машины, каждое её оружие может выстрелить только один раз. Чтобы твоя машина выстрелила из одного своего оружия, ты должен потратить **1 единицу ресурса**. Следовательно, чем больше оружия установлено на машине, тем чаще она может атаковать противника. Но с другой стороны, многочисленные атаки потребуют большого расхода ресурса. Поэтому разумно расходуй ресурс своей машины.

## Прямая видимость

Во время выстрела пилот твоей машины должен «видеть» противника. Если между стреляющей машиной и целью есть препятствие, из-за которого цель не видна, то стрелять нельзя. Но вовсе не обязательно видеть врага целиком: если пилоту «видно» хотя бы часть цели, то ты можешь стрелять.



## Определение попадания

Сначала нужно выяснить дистанцию до цели. Воспользуйся линейкой, чтобы найти расстояние между оружием стрелка и целью. Если у твоего оружия есть счетчик боезапаса, то за каждый выстрел из него сдвинь ползунок на одну клетку вниз. Все орудия реальной стрельбы обладают счетчиками боезапаса, так же как и некоторое оружие виртуальной стрельбы. Когда боезапас кончается, оружие больше не используется.

В ROBOGEAR дистанция до цели делится на три категории - **ближнюю**, **среднюю** и **дальнюю**. Чем ближе цель к стрелку, тем проще в нее попасть.

Когда ты узнал, на какой дистанции цель, посмотри в таблице попаданий, сколько тебе нужно выкинуть на кубике, чтобы твой выстрел попал в цель. Объяви, из какого оружия ведется огонь, и кинь кубик. Если результат броска равен или больше числа, указанного в таблице, то ты попал. Все просто.

### Дистанция до цели

Дистанция	Расстояние в шагах	Расстояние в см
Ближняя	0 – 8	0 – 20
Средняя	8 -16	20 - 40
Дальняя	16-32	40 - 80

### Таблица попаданий

Цель	Ближняя	Средняя	Дальняя
Гусеничная машина	3	4	5
Шагающая машина	3	4	5
Летающая машина	4	5	6



## Укрытая цель

Если пилоту стреляющей машины «видно» меньше половины цели, то эта цель считается укрытой, и попасть в нее труднее. В этом случае число, необходимое для попадания по укрытой цели, увеличивается на 1, так что если при стрельбе в гусеничную машину без укрытия на ближней дистанции достаточно выбросить 3, то когда она в укрытии — необходимо выбросить 4 или больше.

## Урон

В Армлисте возле каждого оружия есть блок из трех чисел — это урон. Другими словами это число повреждений, которые наносит оружие при попадании в противника на **ближней** | **средней** | **дальней** дистанции. Каждая единица урона уменьшает броню цели на 1. Так, оружие с размером урона 4 при попадании уменьшает вражескую броню на четыре единицы.

На рисунке видно, что пулемет обладает показателями урона 7, 4 и 2. Значит, при попадании в цель с ближней дистанции, он наносит 7 повреждений, со средней — 4 и с дальней — 2.



## Реальное оружие

При стрельбе из реального оружия тебе не надо кидать кубик, чтобы узнать, попал ты в противника или нет - ты это видишь своими глазами. Если ты попал, то это равнозначно тому, что ты выкинул нужный результат на кубике.

Если твой выстрел сбил неприятельскую машину с ног, то урон от попадания удваивается. Все попадания по лежащей машине также

наносят удвоенный урон. Когда подойдёт очередь хода противника, то ему придётся потратить весь ресурс своей машины на то, чтобы снова поставить её на ноги.


Помни, что по своему выбору, ты можешь стрелять из реального оружия либо ракетами, либо виртуально — т.е. с помощью кубиков.

### 3. Таран

Во время своего хода ты можешь направить свою машину на таран машины противника. При этом, между



машинами должно быть не менее 4 шагов, в противном случае машина не сможет развить нужную скорость. В конце движения она обязательно должна коснуться вражеской модели, иначе таран не состоится.

Когда модели соприкоснулись, вы с противником подсчитываете мощность тарана своих машин и сравниваете их. Каждый бросает кубик и добавляет результат броска к числу, на которое указывает ползунок на шкале брони его машины. Если у твоей машины есть оружие ближнего боя, отмеченное в Армлисте символом  , то добавьте мощность этого оружия к своей сумме.

**МОЩНОСТЬ ТАРАНА = БРОСОК D6 + БРОНЯ + ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ**

Чья мощь тарана выше, тот и победил. При таране повреждения получают обе машины. Смотрите в таблицу, чтобы узнать, какой урон нанесен машинам. Понижьте уровень брони своих машин соответственно полученному урону.

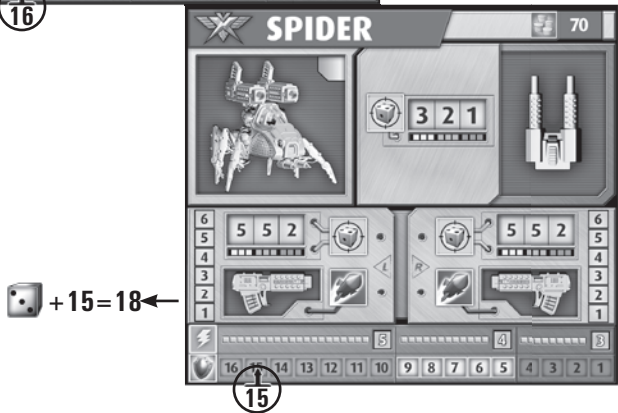
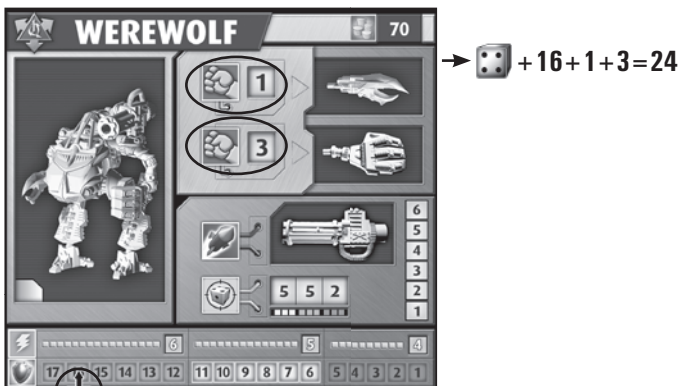
Если таранят машину, сбитую с ног выстрелом, то она всегда считается проигравшей.

Результат Тарана	Урон
Победитель	D6
Проигравший	D6 x 2 (удвоенный урон)
Ничья	D6 каждой машине

### Пример:

Вервольф таранит Спайдер. Чтобы выяснить мощь тарана, хозяин Вервольфа кидает кубик и получает 4. Этот результат он прибавляет к текущему уровню брони Вервольфа 16. К этой сумме добавляет параметры оружия ближнего боя, установленного на Вервольфе (всего на 4 единицы). Итого, мощь тарана Вервольфа равна 24 (4+16+4). Спайдер оружия ближнего боя не имеет, поэтому его мощь в таране вычисляется суммированием результата броска (выпало 3) и его брони (15), что дает в сумме 18. Следовательно, Вервольф выигрывает таран, хотя при этом получает D6 единиц урона. Игрок-хозяин Вервольфа снова бросает кубик и, согласно выпавшим очкам, отмечает полученный урон в Армлите своей машины. Повреждения Спайдера — удвоенные. Его хозяин бросает D6, удваивает выпавшие очки и отмечает повреждения в Армлите своего Спайдера.

Помни, что таран - это движение, и ты должен иметь достаточно Ресурса для прохода положенных 4 шагов перед началом тарана.



## Таран воздушных целей

Если в таране участвует летающая машина, то и она, и её пилот считаются уничтоженными, и выходят из игры. Если же летающая машина таранит наземную цель, то, несмотря на то, что она погибает, подсчёт результата всё равно производится, чтобы узнать, какой урон понесла цель.

## ПОБЕДА

Тот из вас, кто первым уничтожит машину противника, объявляется победителем поединка.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Иногда у вас с противником могут случиться разногласия, например в вопросе видна твоя машина пилоту противника или нет, и т.п. Чтобы не испортить удовольствия от игры, применяй золотое правило: ты и твой противник бросаете кубики. Если твой результат выше, ты прав, если больше повезло противнику, он прав. Если оба результата одинаковы, киньте кубики повторно.

Среди моделей Robogear есть множество грозных боевых машин и бесстрашных пехотинцев, и ты можешь собрать свою непобедимую звёздную армию, а потом, при желании, раскрасить её в собственные боевые цвета.

Легенду мира Робогир, рассказывающую о появлении и расцвете Великих Звёздных Держав, начале галактического конфликта и важнейших битвах этой войны, а также базовые правила игры, которые описывают действия машин, пехотинцев, объясняют их особые свойства и возможности, ты найдёшь в игровых наборах ROBOGEAR. Там же тебя ждут краски и кисть.

Новые модели, игровые наборы, строительные наборы для сборки космопортов, бункеров, секретных лабораторий, био- и энергостанций, а также репортажи и битвах, последние новости из мира Робогир, советы и примеры покраски моделей и многое-многое другое ты можешь посмотреть на сайте [www.robogear.ru](http://www.robogear.ru).

Добро пожаловать во Вселенную Робогир!

**ПОДАРОЧНЫЙ ИГРОВОЙ НАБОР ROBOGEAR** - это не просто настольное сражение двух звездных армий, это самый быстрый и легкий путь в мир военно-коллекционных игр. Вы не только научитесь собирать и красить модели, но и строить свою армию с учетом боевых возможностей своих войск.



В набор входят краски, кисть и инструкция по окраске моделей.



## СИМВОЛЫ НА АРМЛИСТЕ:



– Стоимость;



– Виртуальное оружие;



– Оружие Ближнего Боя;



– Ресурс;



– Реальное оружие;



– Шкала Брони.



- Если возле оружия стоит такой знак,  
то добавьте 1 к очкам, выпавшим на кубике.



**Мы рады представить Вам НОВИНКУ!  
Впервые в модельном ряде Robogear  
колесная Техника - Имперский БАГГИ!**



© 1995 - 2006 ООО «ТЕХНОЛОГ»,  
WWW.TEHNOLÓG.RU, E-MAIL: INFO@TEHNOLÓG.RU

“ ROBOGEAR “ ™ - ЗАРЕГИСТРИРОВАННАЯ  
ТОРГОВАЯ МАРКА. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

WWW.ROBOGEAR.RU

