

1. НАЧАЛО ИГРЫ


Соберите своих роботов.
Вооружите их.

2. АРМЛИСТ

КОМПЬЮТЕР

находится в голове, он защищен шлемом и обозначен символом 

РЕАКТОР

расположен в корпусе, он защищен панцирем и обозначается символом 



обратная сторона

Прочность брони компьютера указана на шлеме.


Прочность брони реактора указана на панцире.

Прочность брони механизмов указана на наплечниках.

5 CM

5 CM

МЕХАНИЗМЫ

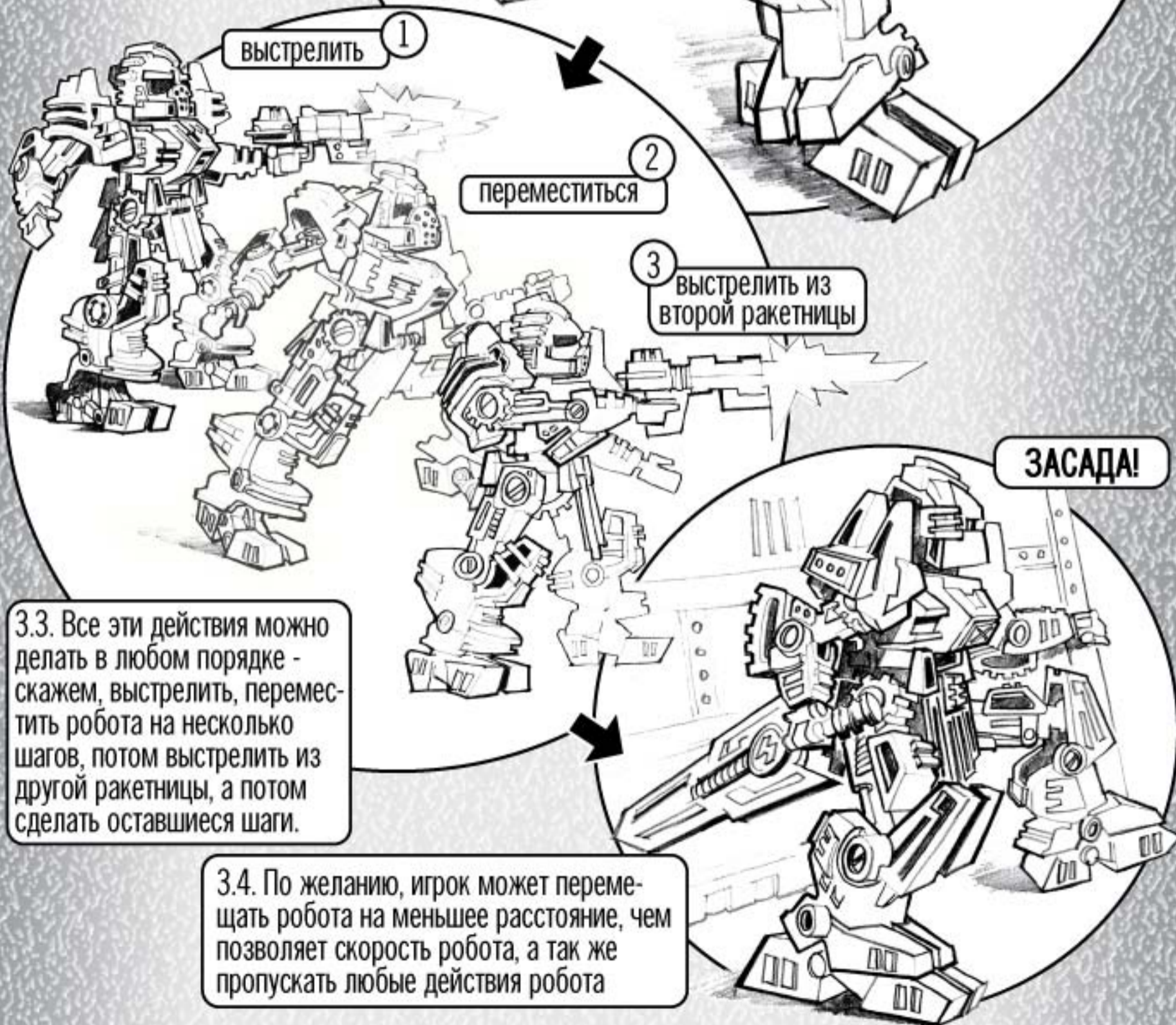
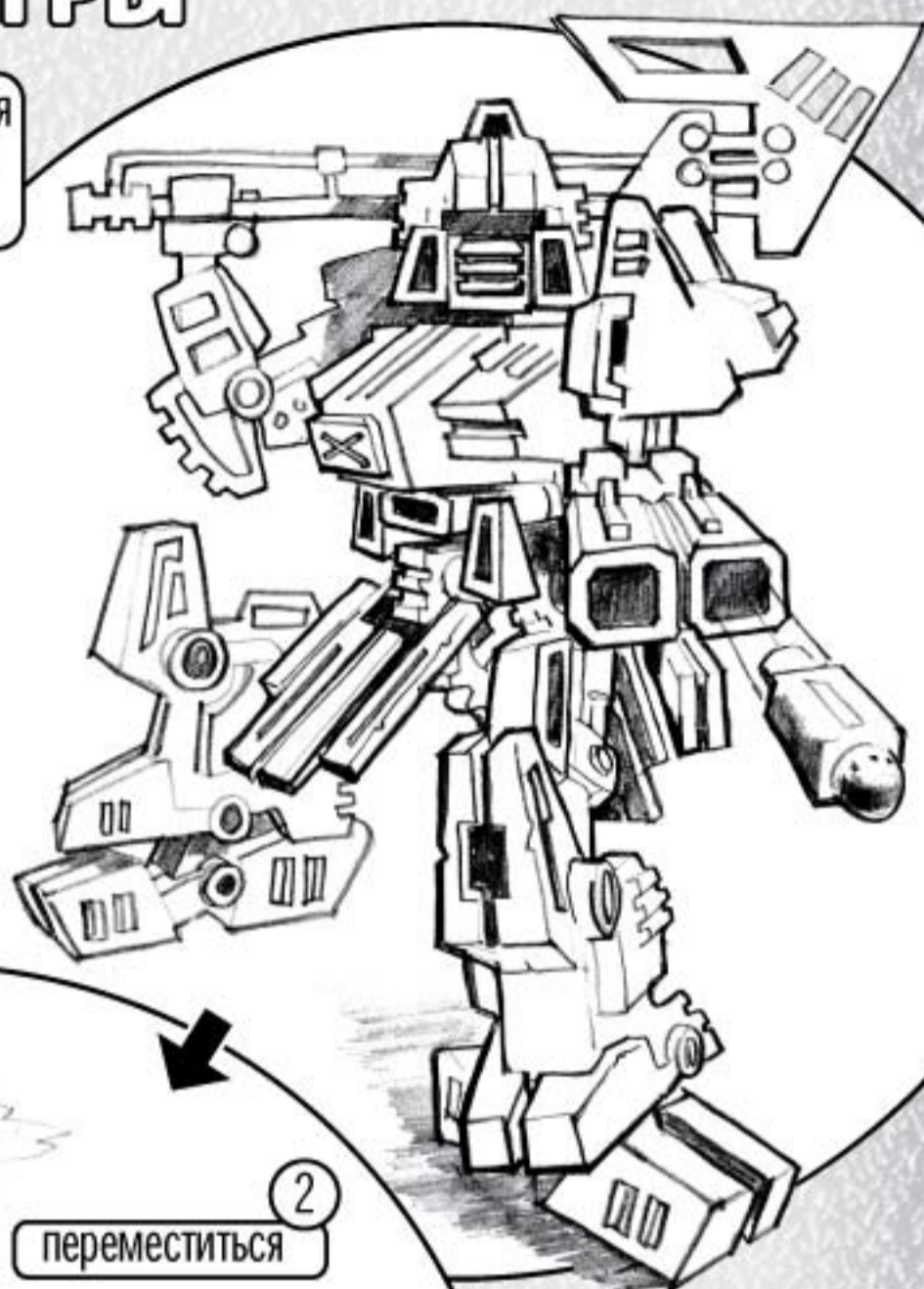
- это руки и ноги, они защищены наплечниками и обозначаются символом 

Ряды клеток возле символов - это шкалы прочности. На них ползунками отмечаются повреждения. В начале игры ползунки устанавливаются на клетки с максимальным значением. После каждого повреждения ползунков смещается на соседнюю клетку с меньшим числом.

3. ПОРЯДОК ИГРЫ

3.1. Игроки ходят по очереди. Во время своего хода игрок выбирает одного из своих роботов и ходит им.

3.2. Во время хода, игрок может переместить своего робота, по разу выстрелить из всех ракетниц, и по одному разу атаковать каждым видом холодного оружия в ближнем бою.

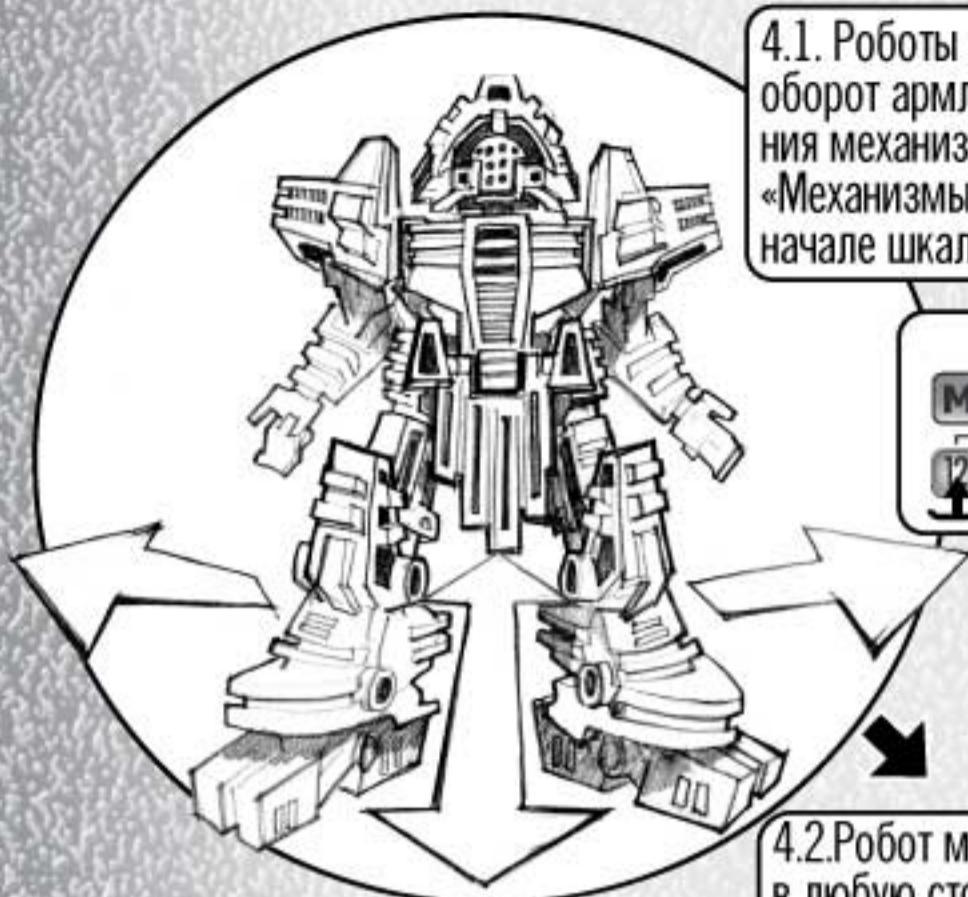


3.3. Все эти действия можно делать в любом порядке - скажем, выстрелить, переместить робота на несколько шагов, потом выстрелить из другой ракетницы, а потом сделать оставшиеся шаги.

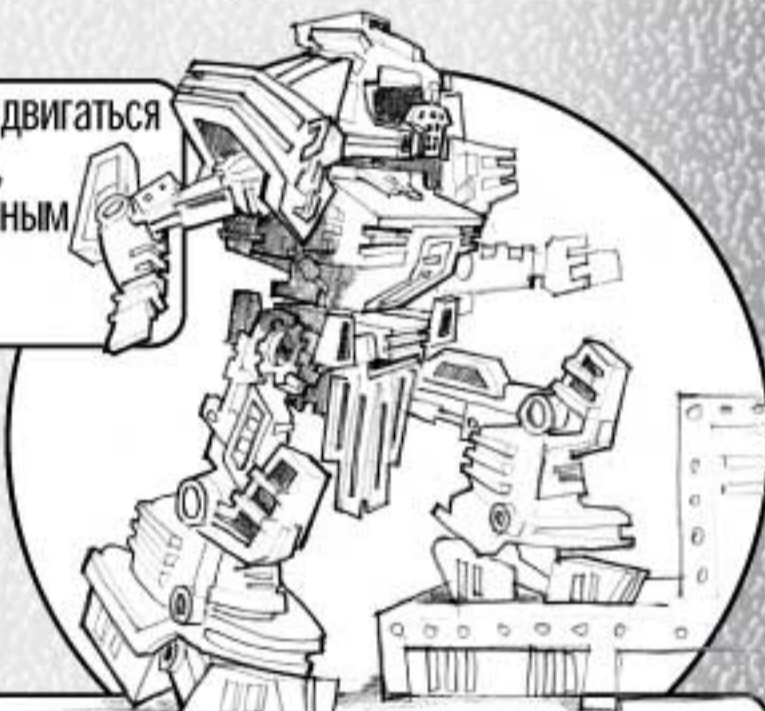
3.4. По желанию, игрок может перемещать робота на меньшее расстояние, чем позволяет скорость робота, а так же пропускать любые действия робота

4. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

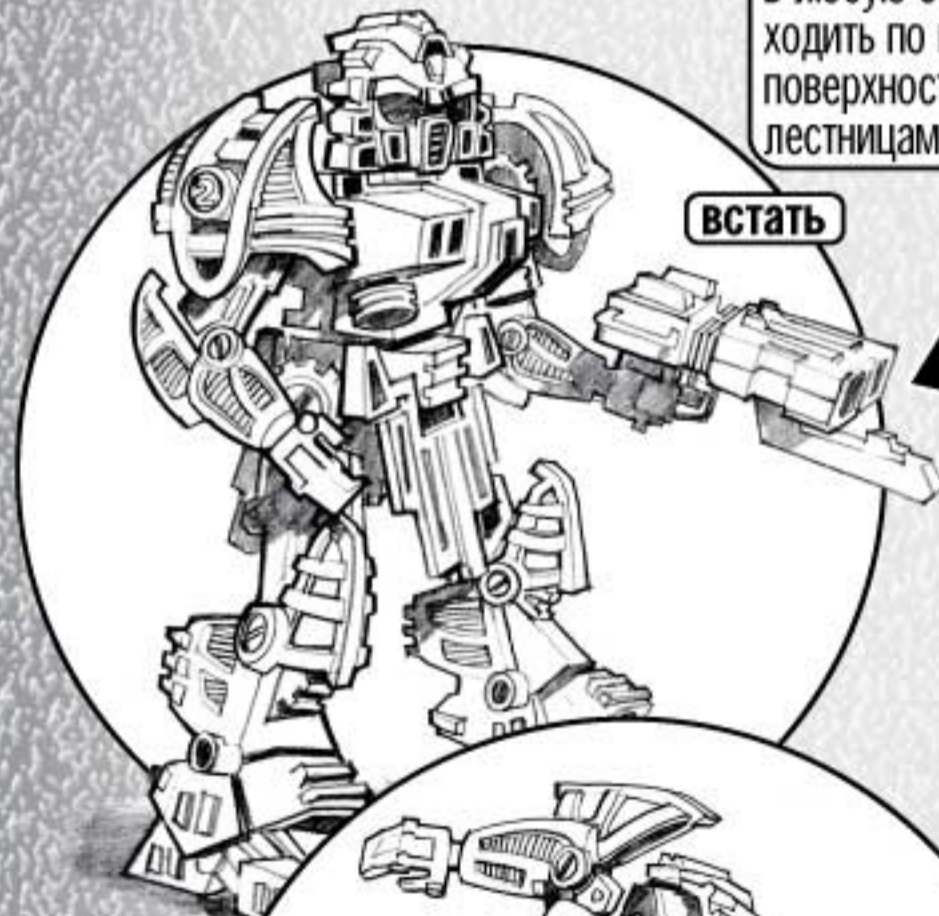
4.1. Роботы передвигаются шагами. Один шаг равен 10 см, см. оборот армлиста. Число шагов зависит от степени повреждения механизмов и указано внизу армлиста, на шкале «Механизмы». Например: в начале игры ползунок находится в начале шкалы, и скорость робота максимальная - 5 шагов.



4.2. Робот может двигаться в любую сторону, ходить по наклонным поверхностям и лестницам...



встать



... перешагивать через препятствия не выше колена. Все что выше колена, нужно обходить.

4.3. Ваши фигурки позволяют роботам присесть, встать, наклониться. Это очень важно - ведь присевший робот окажется трудной целью для выстрела противника.



наклониться



присесть

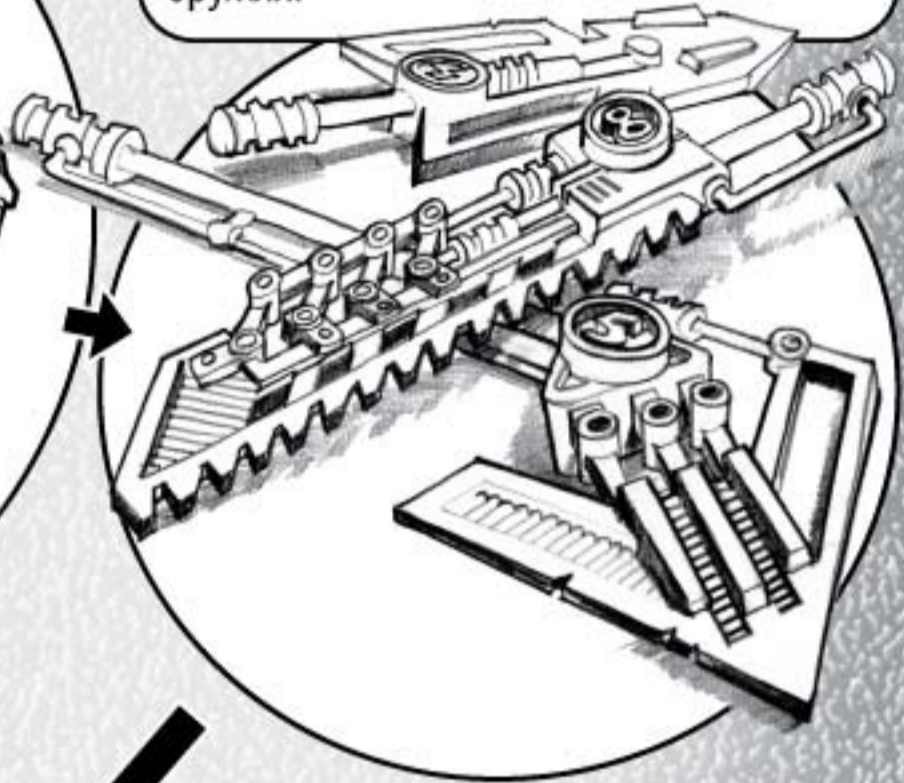
5. ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

5.1. Прочность брони указана цифрами на шлеме, панцире и наплечниках. Разрешается оснащать роботов доспехами из разных наборов.



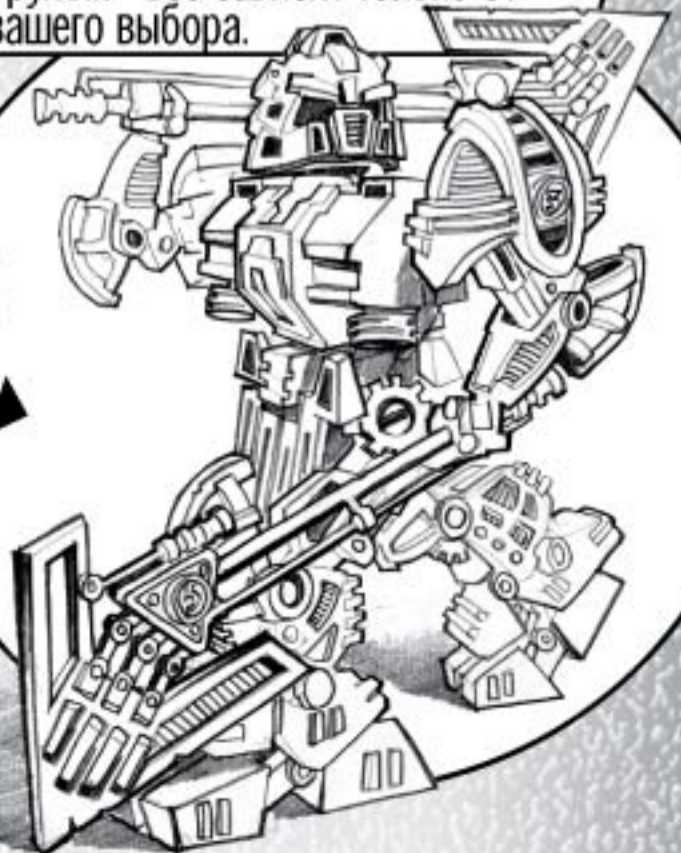
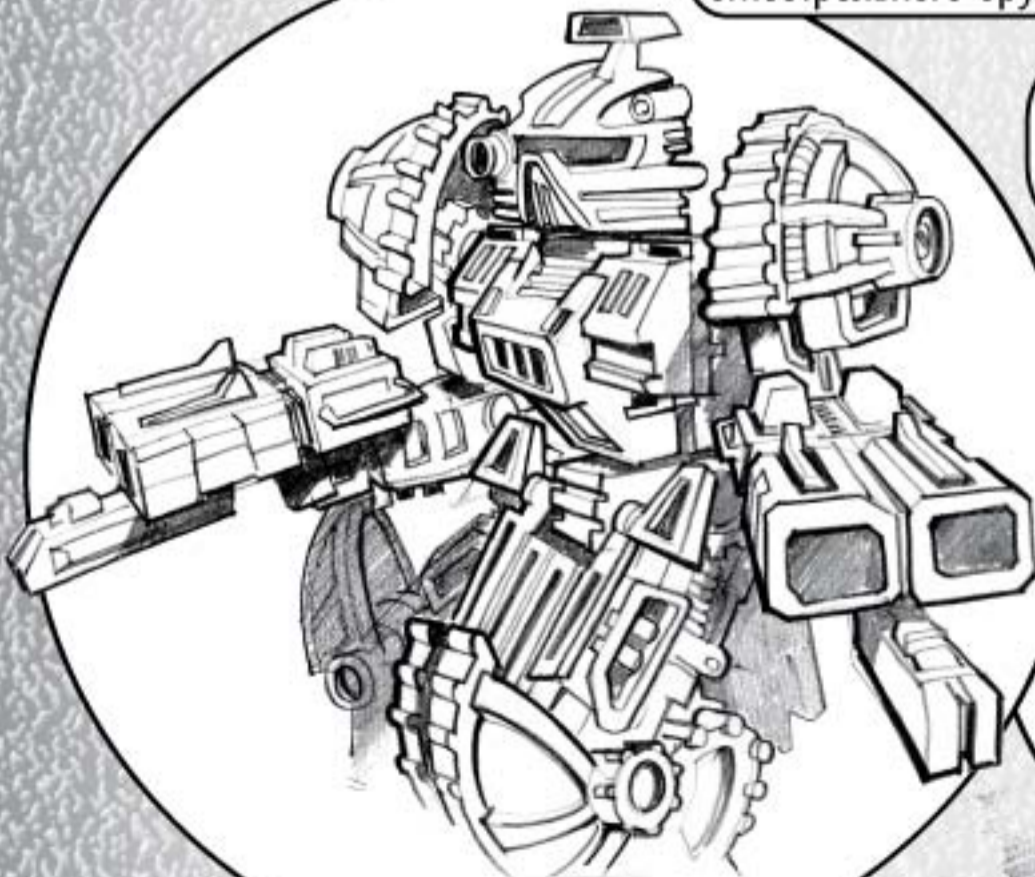
... например броня на ногах и руках (защита Механизмов) из одного набора, шлем (защита компьютера) - из другого, а панцирь (защита реактора) - из третьего.

5.2. Мощность оружия указана прямо на оружии.

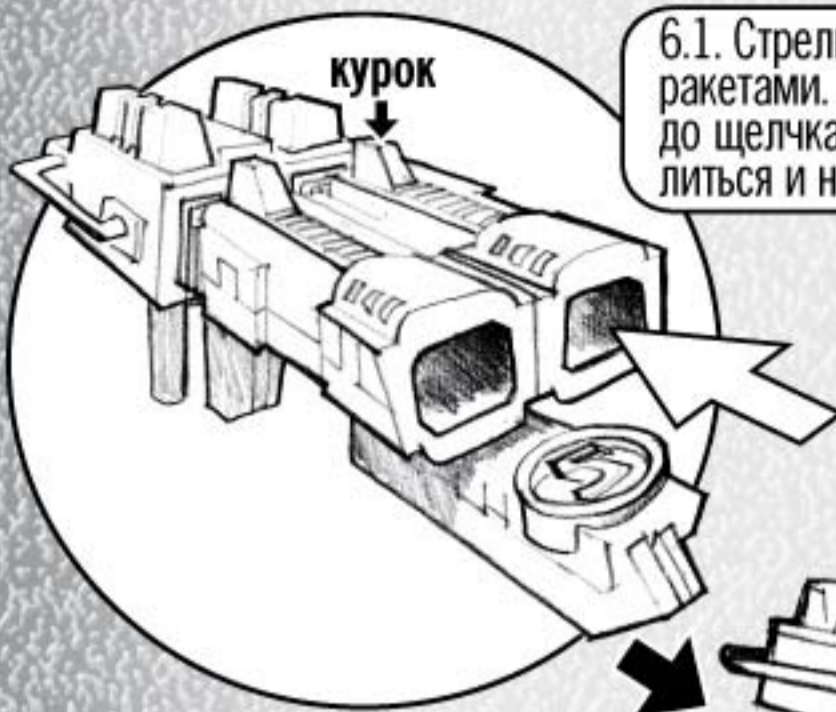


5.3. Вы можете вооружить вашего робота двумя стволами огнестрельного оружия, или ...

... двумя предметами холодного оружия, или и тем и другим видом оружия - все зависит только от вашего выбора.

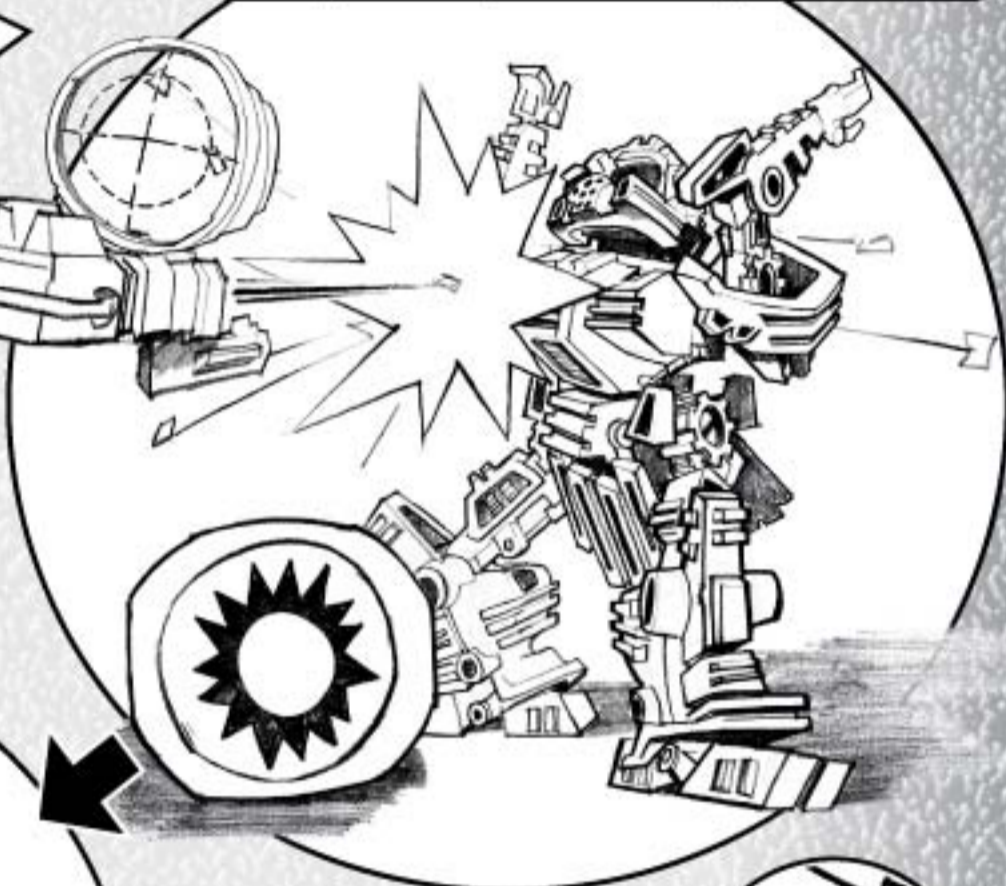


6. СТРЕЛЬБА

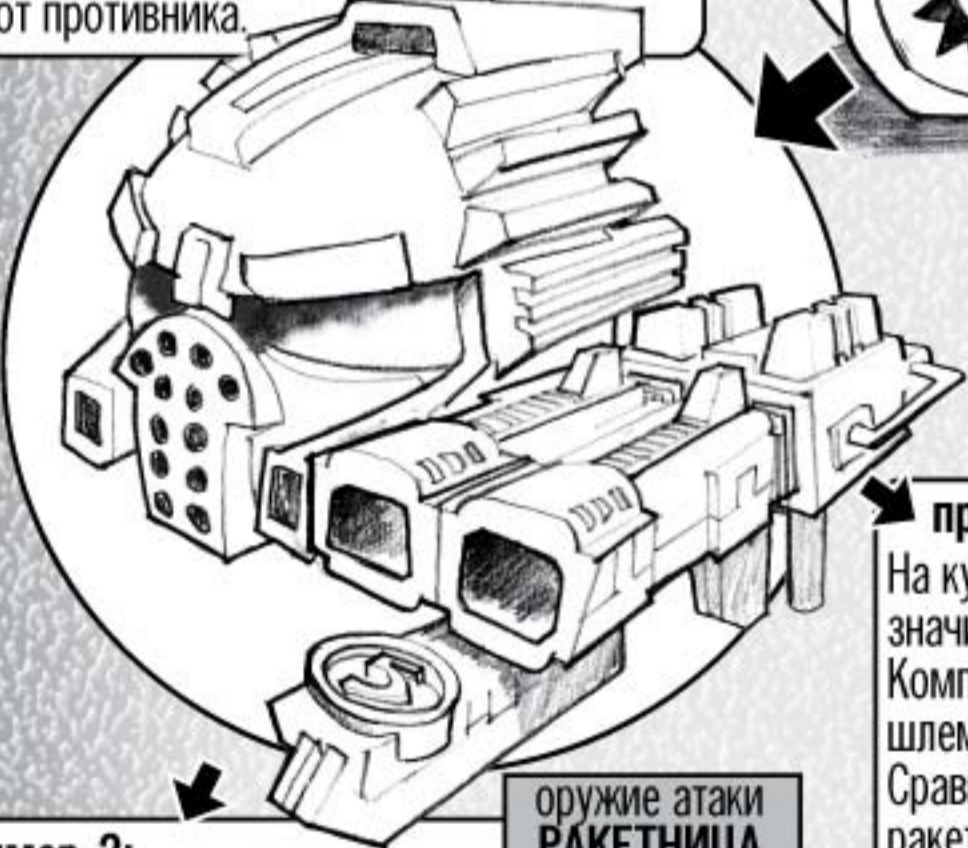


6.1. Стрельба ведется пластиковыми ракетами. Ракета вставляется в ствол до щелчка. Для выстрела надо прицелиться и нажать на курок.

6.2. Если ракета попала в робота - бросьте кубик. Символ на кубике укажет, в какую часть робота пришлось попадание.



6.3. После этого сравните мощность оружия (из которого стреляли) с броней той части цели, символ которой выпал на кубике. На сколько мощность оружия больше брони — столько повреждений получил робот противника.



оружие атаки
РАКЕТНИЦА
Мощность - 5

пример 1:
На кубике выпал символ значит вы попали в компьютер. Компьютер защищен шлемом. Сравниваем мощность ракетницы(5) с мощностью шлема(3)

атакован
КОМПЬЮТЕР
Броня - 3

$5-3=2$
2 ранения

пример 2:
Если броня цели больше мощности оружия, то робот не пострадал, ползунок на армлисте не сдвигается.

оружие атаки
РАКЕТНИЦА
Мощность - 5

атакован
КОМПЬЮТЕР
Броня - 6

$5 < 6$
0 ранений

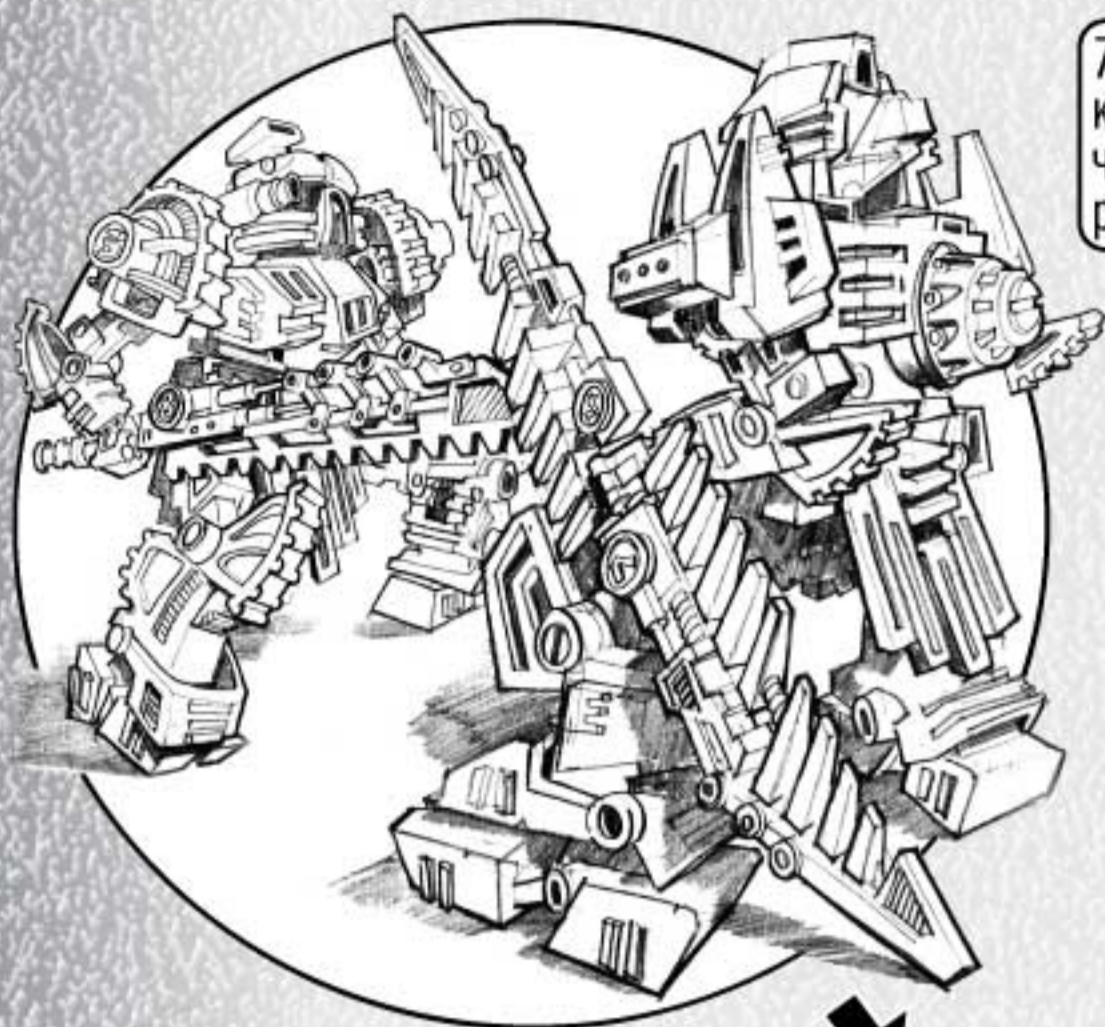
$5 < 6$
БРОНЯ НЕ ПРОБИТА.



отмечаем повреждения ползунком в армлисте

если оружие стрельбы многоствольное, то кубик бросается отдельно за каждое попадание.

7. РУКОПАШНЫЙ БОЙ



7.1. Рукопашный бой начинается тогда, когда робот коснулся любой своей частью фигурки противника. Стрелять в рукопашном бою нельзя

7.2. В рукопашном бою робот атакует холодным оружием! Игрок бросает кубик - символ на кубике указывает, какая часть робота противника подверглась атаке. Результат определяется так же, как при стрельбе (см. 6.3.)

Оружие атаки
МЕЧ
Мощность - 8 **АТАКУЕТ**

пример 3:

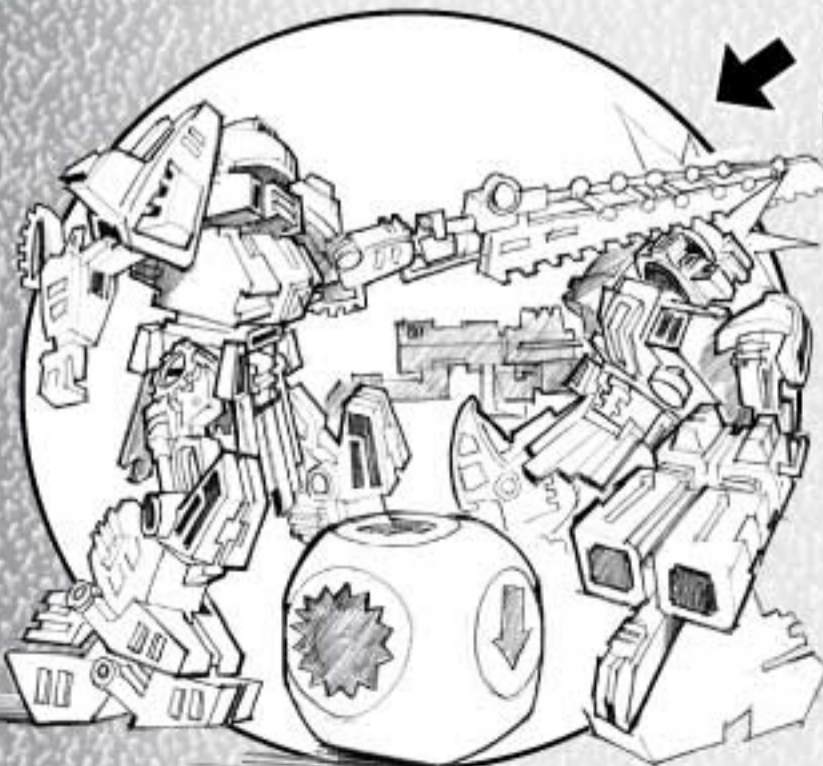
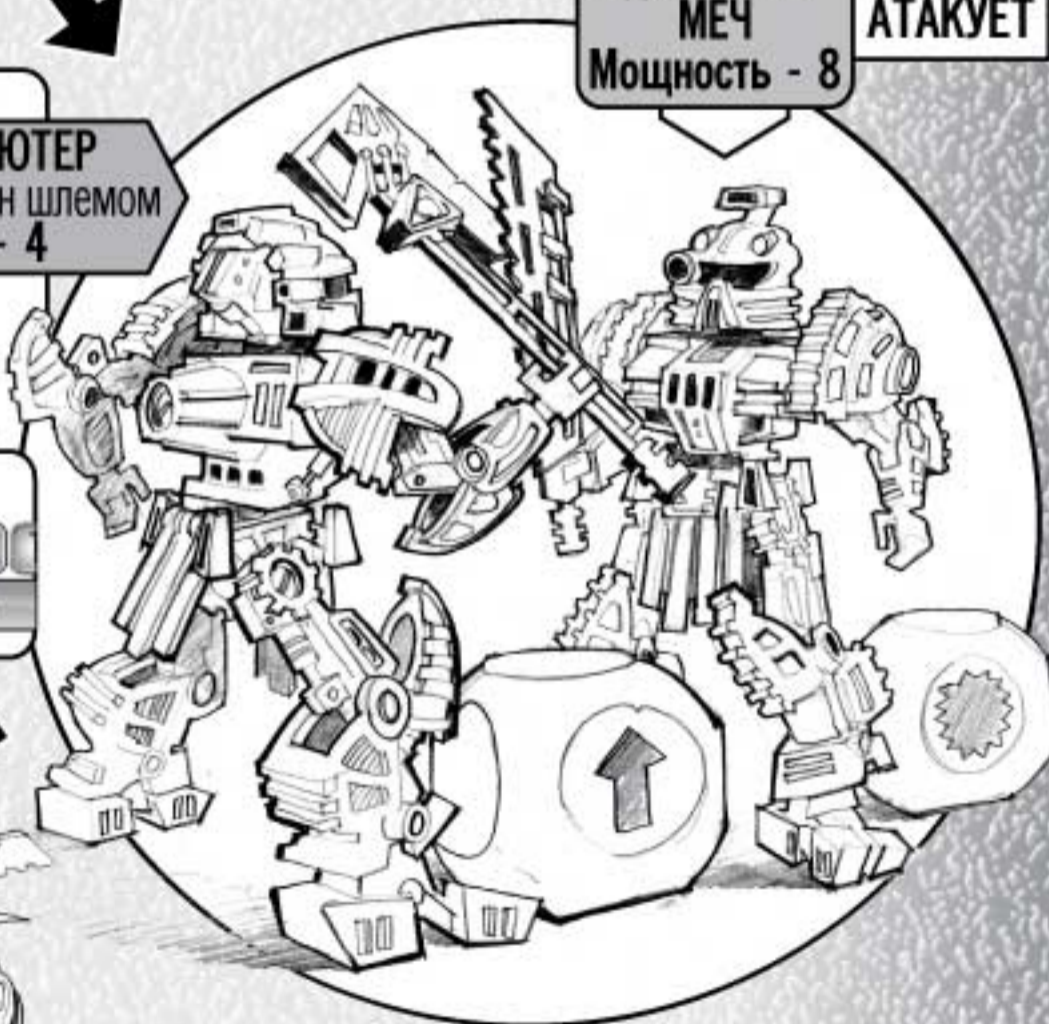
Робот с мечом атакует. После броска кубика выпало, значит атакован компьютер.

Сравниваем мощность оружия - меч (8) с мощностью шлема (4)

и отмечаем повреждения в армлисте

 **КОМПЬЮТЕР**
защищен шлемом
Броня - 4

$8-4=4$
4 ранения



7.3. Если холодного оружия у робота нет, то он не атакует, и игрок кубик не бросает. Если у робота несколько единиц холодного оружия, например меч и топор, то робот атакует каждым оружием по отдельности. Запрещается использовать стрелковое оружие в качестве холодного.

8. ПОБЕДА

7 6 5 4 3 2 1 0

КОМПЬЮТЕР



8
7
6
5
4
3
2
1
0

РЕАКТОР

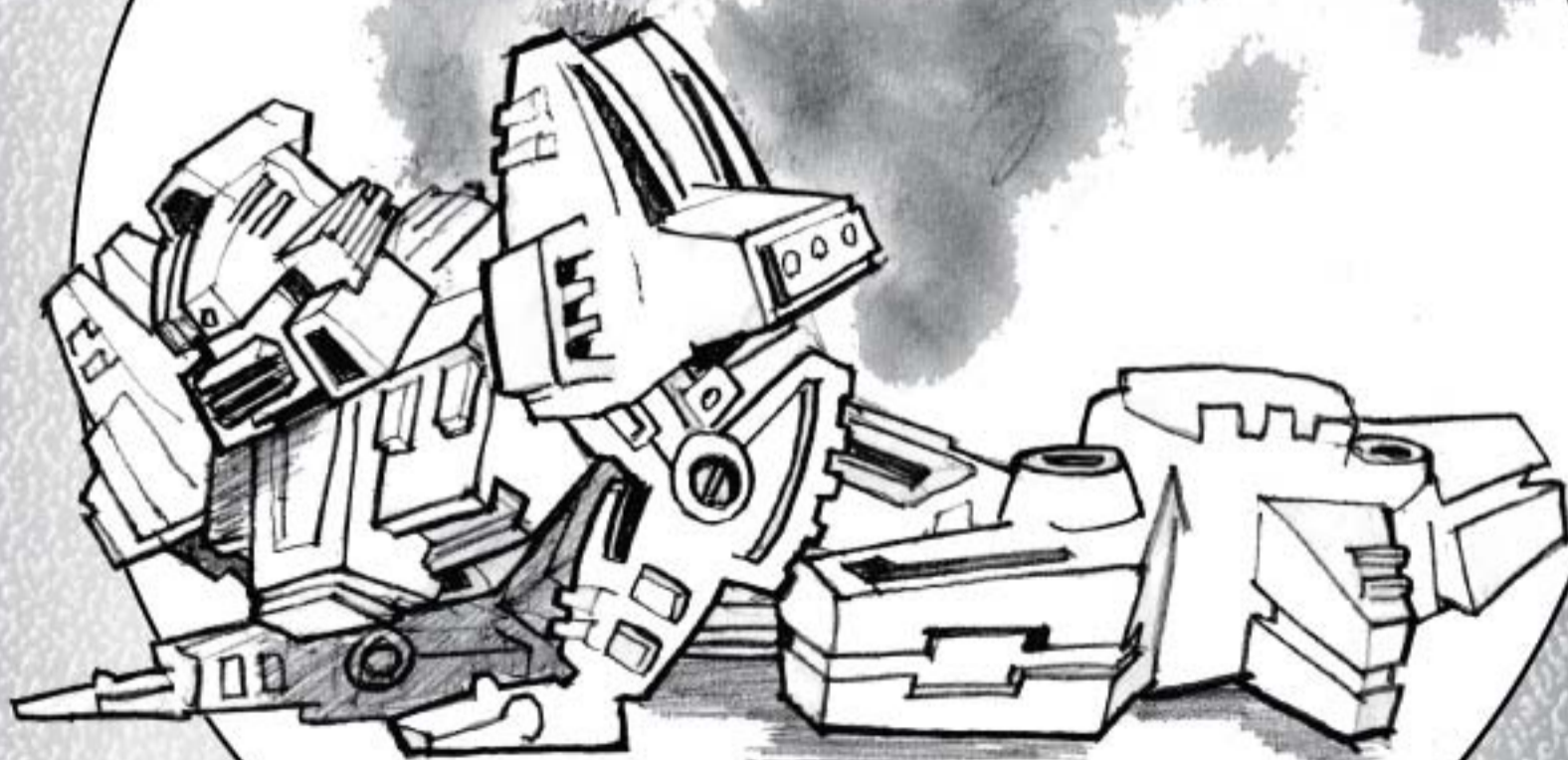


8.1. Если стрелка-указатель на одной из шкал оказалась на нуле - робот уничтожен.

МЕХАНИЗМЫ

5 ШАГОВ
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

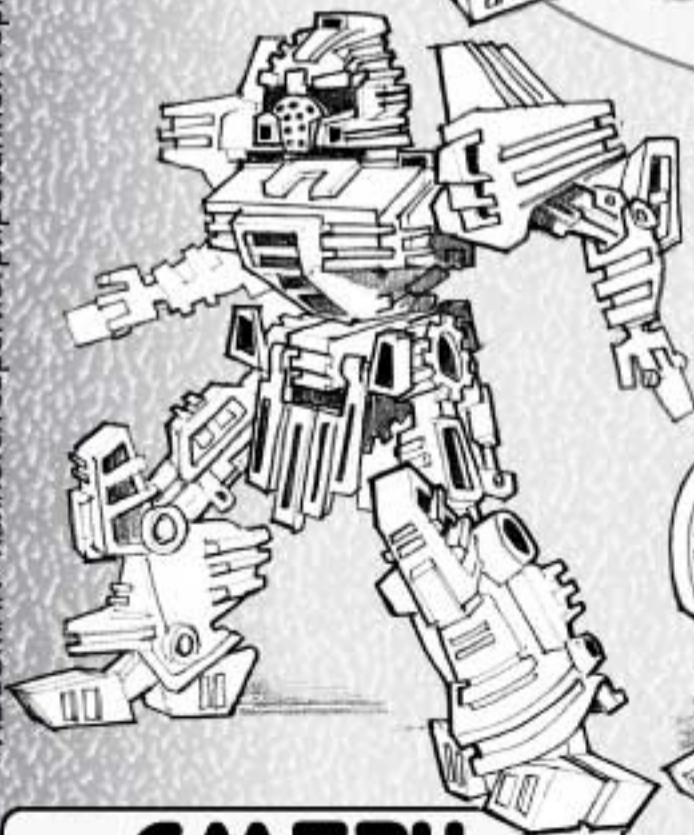
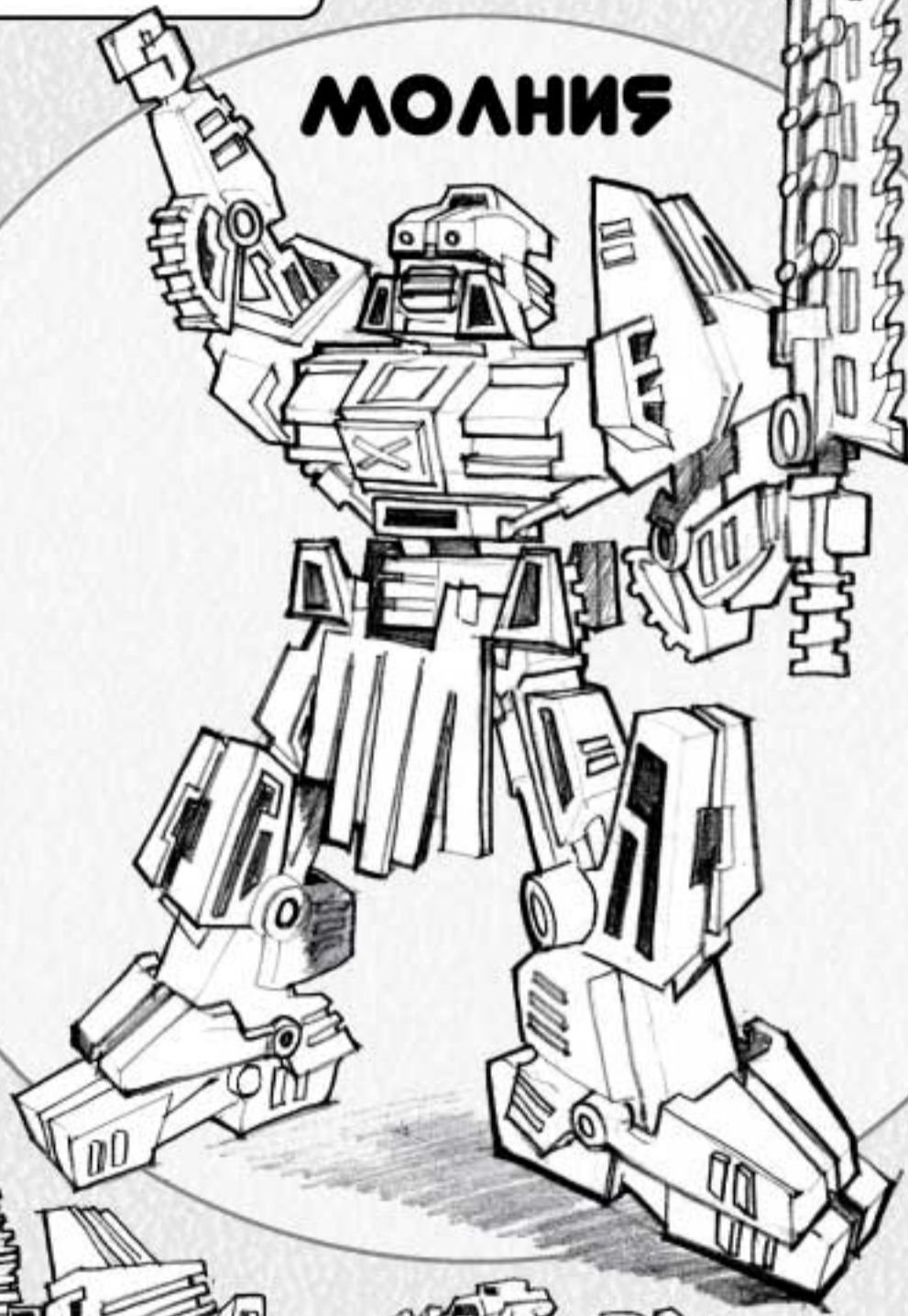
**ПРОТИВНИК
ПОВЕРЖЕН**



9. ПОБЕДИТЕЛЬ

Игрок, который первым уничтожил всех роботов противника, объявляется Победителем!

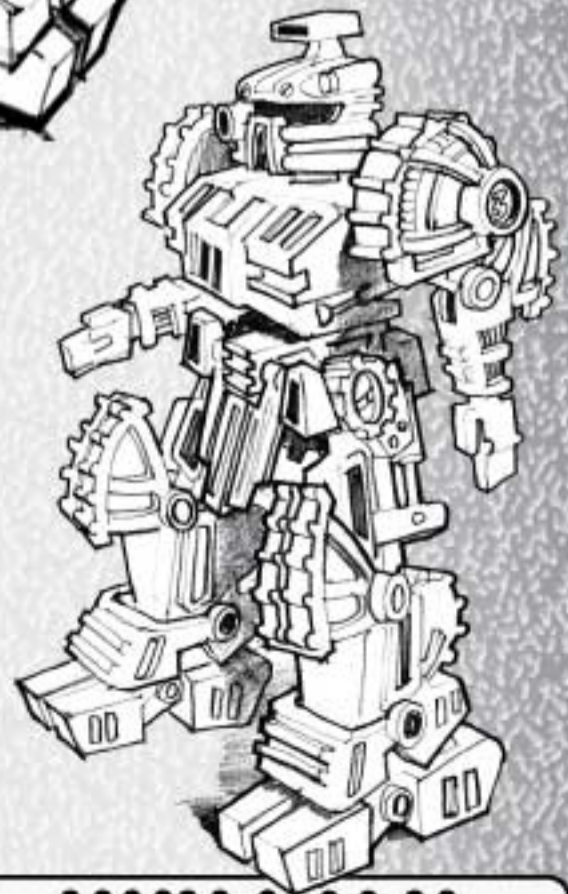
МОЛНИЯ



СМЕРЧ



СКАЛА



ЦУНАМИ