

ZOD

Базовые правила игры

Приветствуем тебя, доблестный командир, в игровом мире настольной тактики и стратегии, в мире могучих боевых роботов и бесстрашных пехотинцев, в мире безудержной храбрости и расчётливой осторожности. Готов ли ты возглавить планетарную армию и выполнить поставленные задачи?! Пусть на это ответит битва!

Об игре

В коробке ты найдёшь две небольших армии и всё необходимое для того, чтобы ты со своим другом смог сыграть несколько сценариев (миссий), и по их результатам определить победителя игры. Эти небольшие силы – лишь малая часть того непобедимого войска, которое ты можешь собрать, объединив несколько разных наборов. В твоей армии могут быть пехотинцы и боевые роботы, наземная бронетехника и авиация, а небольшая армия из этой коробки может послужить началом твоей коллекции.

Подготовка к игре

Соберите игровые модели и здания согласно приложенным схемам. Для этого отделите детали от литников с помощью кусачек или ножа. Будьте аккуратны, чтобы не пораниться и не испортить детали. Если вам сложно справиться с этим самостоятельно, то позовите на помощь взрослых.

Разложите игровое поле. Расставьте армии и здания, как указано в описании к первой миссии. Решите, кто за какую сторону будет играть.

В игре используются кубики двух видов:

- кубик с числами 1-6 – обозначается D6;
- кубик с символами – обозначается D5.

Кому ходить первым указано в миссии.

Армлисты, Прочность и Боезапас

Роботы (рис.1), авиация (рис.2) и наземная техника (рис.3) – это бронированные боевые машины.

Рис. 1



Рис. 2

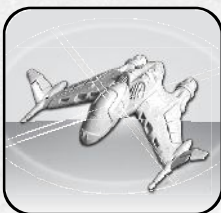


Рис. 3



В их Армлистах (рис.4) есть шкала прочности (внизу). Чем больше повреждений получила машина, тем меньше становится её прочность. Прочность отмечается ползунком, который вначале устанавливается на клетку с максимальным значением (рис.4), а во время игры после каждого повреждения сдвигается на соседнюю клетку вправо. Если ползунок указал на «0», то твоя машина разрушена и больше не может принимать участия в боевых действиях, убери её с поля. По бокам Армлиста находятся шкалы боезапаса оружия. В начале игры ползунки на них указывают на верхние клетки (рис.4). Во время игры, после каждой атаки из какого-либо оружия ползунок на его шкале боезапаса сдвигается на 1 клетку вниз. Если ползунок указал на «0», то боезапас этого оружия исчерпан, и больше им атаковать нельзя.

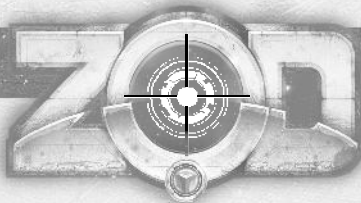
Рис.4



По своему вооружению пехотинцы делятся на два вида: стрелки и ракетчики. Армлист у пехоты – один на всех (Рис.5). В нём указаны только свойства оружия и ресурс. Шкалы прочности у пехоты нет, и первое полученное пехотинцем повреждение (ранение) считается смертельным. Уничтоженный пехотинец убирается с поля.

Рис.5





1. Игровой ход

Игроки ходят по очереди. Каждый игрок выполняет свой ход в следующем порядке (рис.6):

- **фаза авиации** – когда игрок действует по очереди каждым своим самолётом;
- **фаза техники** – когда игрок действует по очереди каждой своей наземной машиной;
- **фаза роботов** – когда игрок действует по очереди каждым своим роботом;
- **фаза пехоты** – когда игрок действует по очереди каждым своим пехотинцем.

Рис.6



Ход начинается с Фазы Авиации. Игрок выбирает один из своих самолётов и совершает его боевые действия (боевые действия подробно описываются ниже). Закончив действия одного самолёта, игрок переходит к следующему и т.д. Когда последний самолёт завершил свои действия, игрок начинает фазу техники. Фазы техники, роботов и пехоты производятся в том же порядке, что и фаза авиации. Когда последний пехотинец закончит действия, ход игрока заканчивается и наступает очередь следующего игрока.

На совершение боевых действий требуется энергия. Количество энергии, которую твоя машина или твой пехотинец получает для выполнения своих действий в одном ходе, называется Ресурс. Он измеряется в очках и указан в Армлисте, в графе : **РЕСУРС:** у машин - над шкалой прочности (рис.4), а у пехотинцев – внизу Армлиста (рис.5). Для совершения одного шага или одной атаки нужно потратить определённое количество очков ресурса (подробнее об этом рассказано в разделах 3 и 4). Таким образом, боевые действия выполняются за счёт расхода очков ресурса, и чем больше ресурс, тем больше действий можно выполнить за один ход.

! Если в твоей армии нет каких-либо войск, например, нет авиации, или наземной техники, то ты просто пропускаешь эту фазу и переходишь к следующей.

Действия можно выполнять в любой последовательности. Например, твой робот может сделать несколько шагов, затем атаковать, затем снова сделать несколько шагов, и снова атаковать, или он может сначала атаковать противника, а затем переместиться на несколько шагов. При желании, ты можешь потратить весь ресурс робота только на передвижение, или наоборот, если робот находится в выгодной огневой позиции, то ограничить его действия только атаками – главное, чтобы на все эти действия хватило очков ресурса. Если ресурс закончился, машина или пехотинец «замораживает» до следующего своего хода. Если наоборот, после выполнения всех задуманных действий остались «лишние» очки ресурса, то они «сгорают». С наступлением нового хода ресурс восстанавливается, и машина или пехотинец снова будут тратить его на свои боевые действия.

2. Боевые действия и Ресурс

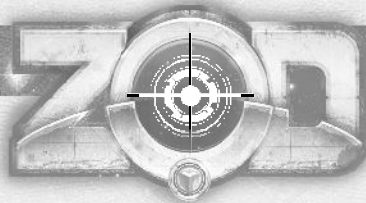
Боевые действия – это те действия, которые твои машины и пехотинцы выполняют на игровом поле, повинуясь твоим приказам. Это стремительные марш-броски, атакующие выпады, отступление, оборонительный огонь из укрытий, закрепление на занятой позиции и многое другое, что ты можешь предпринять для достижения победы в битве.

Если подумать, то все перечисленные выше манёвры можно получить из комбинации всего двух основных действий, это:

- **шаг** – перемещение на соседнюю клетку;
- **атака** – нападение на противника с расстояния или в ближнем бою.

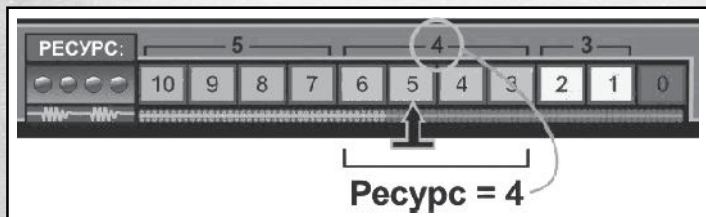
Например, марш-бросок – это несколько выполненных подряд шагов, атакующий выпад – это последовательность нескольких шагов и атак, оборонительный огонь из укрытий – это шаг из-за укрытия, затем атака, и шаг обратно, и т.д.

! При выполнении боевых действий необходимо помнить, что в одном ходе каждое оружие может атаковать только 1 раз. Так, например, робот, имеет два разных оружия, поэтому в одном ходе может произвести 2 атаки, по одной из каждого оружия. А пехотинец или наземная машина имеет только одно оружие, и поэтому во время своего хода может атаковать только 1 раз.



У машин ресурс зависит от полученных повреждений: чем больше повреждений получила машина, тем меньше становится её ресурс. Например, у одного из роботов ползунок после нескольких повреждений сместился в среднюю часть шкалы (рис.7), и ресурс робота при таких повреждениях уменьшился до 4.

Рис. 7



3. Действия боевых машин

Какие действия могут совершать боевые машины, и сколько очков ресурса требуется для каждого действия указано в Таблице 1. Прочерк означает, что действие невыполнимо.

Таблица 1

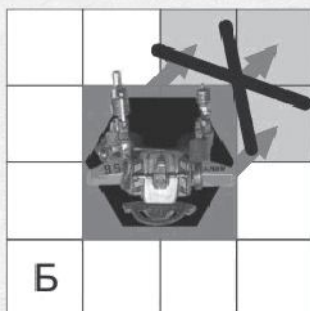
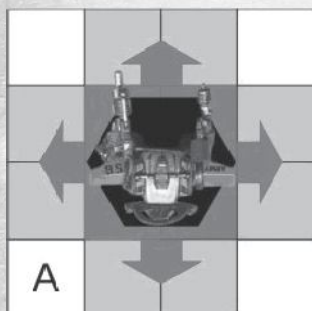
ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ МАШИН	Роботы	Наземная техника	Авиация
	ПЕРЕДВИЖЕНИЕ:	Требует очков ресурса:	
1 шаг	1	1	1
ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ:	Требует очков ресурса:		
Шаг через стену 1 этажа с разрушенным окном (Рис.9)	2	3	1
Шаг через стену 1 этажа с целым окном (Рис. 10) и выше	- (непреодолима)	- (непреодолима)	1
АТАКА:	Требует очков ресурса:		
Выстрел	См. стоимость атаки в Армлисте		
Оружием ближнего боя (цель на соседней клетке, Рис.11)	в Армлисте	-	-

Находясь на поле, робот, самолёт или наземная машина занимает сразу 4 клетки поля, и при совершении 1 шага передвигается в одну из четырёх сторон (Рис.8).

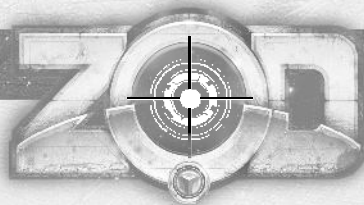
Рис.8

правильно

неправильно



Если клетка на пути движения занята, то двигаться через неё могут только самолёты, а роботы или наземная техника не могут, во избежание столкновения (см. раздел 6). Кроме того, роботы и наземная техника не могут двигаться между какими-либо препятствиями на поле, если там для них недостаточно пространства. Самолёты же при движении перелетают любые препятствия, кроме других самолётов – их следует облетать, чтобы избежать нежелательного столкновения (см. раздел 6). Но при этом помни, что заканчивать своё движение самолёт может только в том месте, где на поле достаточно места для его подставки. Роботы и наземная техника не могут стоять на строениях, так как считаются слишком тяжёлыми.

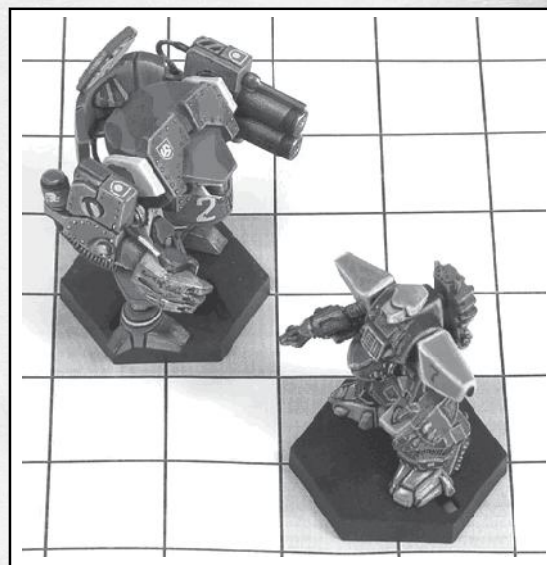
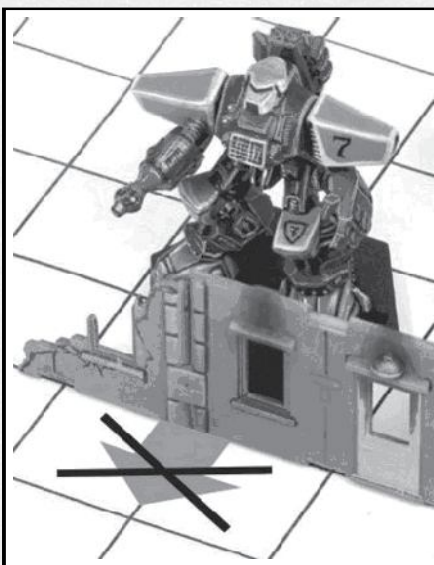
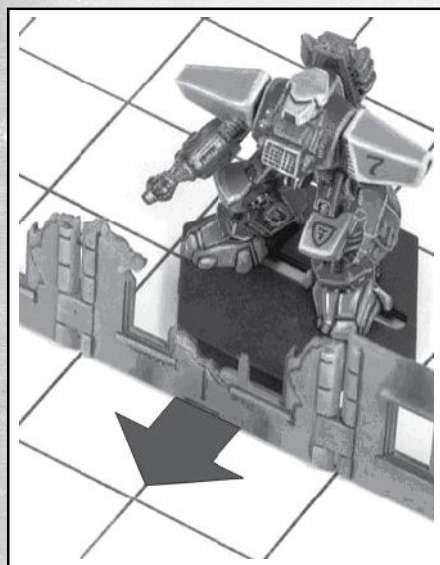


Если клетка на пути движения занята неприятелем, то можно преднамеренно направить свою боевую машину на **столкновение** с противником (об этом - в разделе 7. Столкновение).

Рис.9

Рис.10

Рис.11



Порядок выполнения атак подробно описан ниже, в разделе 5.

4. Действия пехоты

Когда наступает фаза пехоты, ты одного за другим выбираешь своих пехотинцев и действуешь ими. Чтобы не запутаться, в начале каждого хода поверни всех своих пехотинцев к себе лицом. А во время хода, тех пехотинцев, что уже завершили свои действия, поворачивай к себе спиной. Действия пехоты будут закончены, когда каждый пехотинец будет повернут к тебе спиной.

Ресурс каждого пехотинца равен 3 очкам. Ты можешь потратить их на передвижение или на комбинацию передвижения и атаки. Поскольку у пехотинца всего одно оружие, то во время своего хода он может атаковать только 1 раз. При желании, ты можешь пропустить одно, два или все действия пехотинца.

Находясь на поле, один пехотинец занимает одну клетку, и при манёвре он может передвинуться на любую соседнюю клетку (рис. 12).

При передвижении пехотинцы могут перелезть через стены, пролезть в оконные проёмы, забираться на следующий этаж здания и спрыгивать с него. Но пехотинцы не могут забираться сразу на второй этаж или выше. Смотри в Таблице 2, каким действиям обучены пехотинцы, и сколько очков ресурса требуется для каждого действия. Прочерк означает, что этому действию пехотинец не обучен.

Рис.12

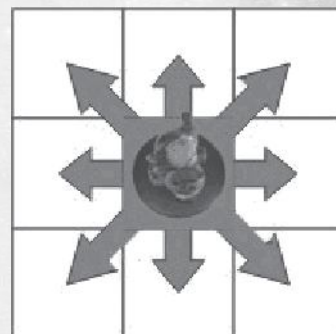




Таблица 2

ДЕЙСТВИЯ ПЕХОТИНЦЕВ		 стрелок	 ракетчик
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ:		Требует очков ресурса:	
1 шаг		1	
ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ:		Требует очков ресурса:	
1 шаг сквозь оконный проём (Рис.13)		1	
1 шаг с преодолением стены высотой 1 этаж (Рис.14)		2	
1 шаг с подъемом на площадку следующего этажа (Рис.15, Рис.16)		2	
1 шаг с прыжком на 1 этаж вниз (рис.17)		1	
спрыгнуть на 2 этажа вниз (рис.18)		- (смертельно)	
АТАКА:		Требует очков ресурса:	
Выстрел		1	
Прицельный выстрел (увеличивается точность атаки)		3	
В ближнем бою		-	
МАСКИРОВКА:		Требует очков ресурса:	
Пехотинец становится менее уязвимым (см. раздел 10)		2	

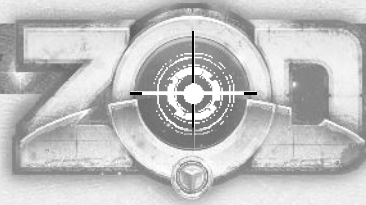


Рис.13

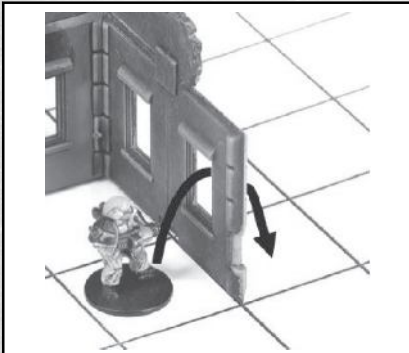


Рис.14

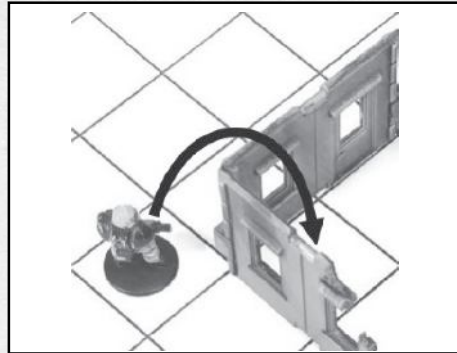


Рис.15



Рис.16

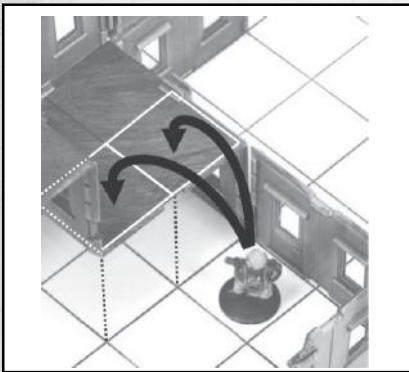


Рис.17

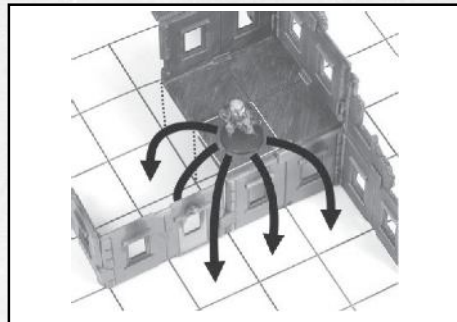
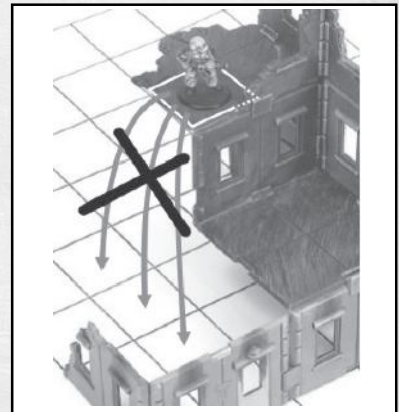


Рис.18



5. Атака

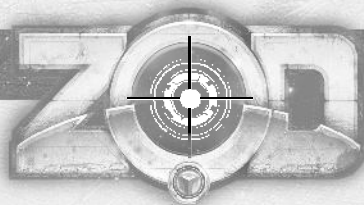
Атаки в игре ведутся с помощью кубиков. Чем мощнее оружие атаки, тем больше кубиков нужно бросить. Свойства и характеристики оружия поясняются специальными символами, эти символы указаны в Армлистах. Значение символов поясняется в таблице 3.



Таблица 3

Символ	Значение	Пояснение
	Огнестрельное оружие	Тип оружия
	Энергетическое оружие	Тип оружия
	Оружие Ближнего боя	Тип оружия. Применяется, когда цель на соседней клетке.
	Дальность оружия	Показывает максимальное расстояние (в клетках), на котором оружие может поразить цель (в данном примере – 7 клеток).
	Стоимость атаки	Число очков ресурса, которое надо потратить на 1 атаку из этого оружия (в данном примере 1 очко ресурса).
	Мощность атаки	Показывает, сколько кубиков надо бросить, атакуя из этого оружия (в данном примере надо бросать 3 кубика).

Для атаки необходимо выполнение двух условий:

- цель должна быть в пределах дальности оружия;
- твой стреляющий пехотинец или пилот твоей машины должен «видеть» цель.



Если оба условия выполняются, то ты объявляешь об атаке, отмечаешь в Армлисте расход боезапаса используемого оружия (если нужно), тратишь на атаку необходимое число очков ресурса (Стоимость атаки ) и бросаешь определённое число кубиков атаки (Мощность атаки ). Смотри Таблицу 4, чтобы узнать, сколько очков надо выбросить на кубике, чтобы нанести повреждение цели.

На скольких кубиках выпало достаточное число очков, столько повреждений и получила цель.


Таблица 4

Цель атаки	для нанесения 1 повреждения на кубике должно выпасть:
Пехотинец	4+
Робот	4+
Наземная машина	4+
Самолёт	5+

Запись «4+», означает, что на кубике надо выкинуть 4 очка или больше,

«5+» - соответственно, 5 очков или больше, и т.д.

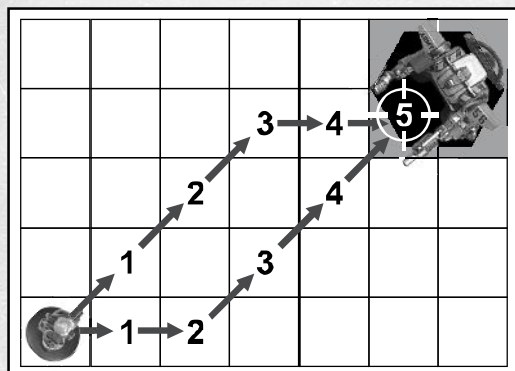
Например, мощность оружия – 3, и ты стреляешь в робота противника. Ты бросил 3 кубика, и получил 2, 4 и 6 очков. Согласно таблице 4, результат 2 не нанёс повреждений роботу, а 4 и 6 – нанесли. Поэтому робот противника получил 2 повреждения, и его хозяин должен отметить их в Армлисте своего робота.

Итак, первое условие атаки - расстояние до цели должно быть не больше дальности оружия ().


5.1 Расстояние до цели

Расстояние между фигурками – это число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали между их подставками. Оно подсчитывается кратчайшим путём. При подсчёте не учитывается клетка, на которой стоит стрелок, но учитывается ближайшая клетка цели. Например, на рис. 19 расстояние от стрелка до цели равно 5.

Рис. 19



Второе условие атаки – видимость цели.



Если стрелок и цель расположены на разной высоте, то расстояние подсчитывается между теми клетками поля, над которыми находятся их подставки.

5.2 Видимость цели

Взгляните на цель с позиции стреляющего пехотинца или машины, и найдите особенности атаки в таблице 5:

Таблица 5


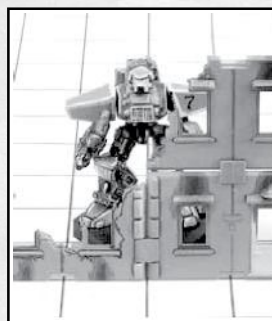
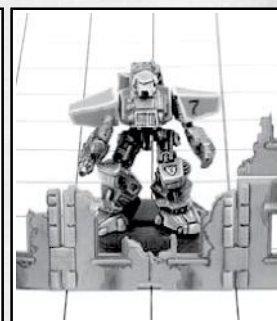

Видимость цели (с позиции атакующего)	Особенность Атаки
Цель не видна	Атаковать нельзя
Видно менее половины цели (Рис. 20,а)	Атаковать можно  -2 на всех кубиках атаки
Видно больше половины цели или Цель видна полностью (Рис. 20,б)	Атаковать можно по обычным правилам

Рис. 20 а



б



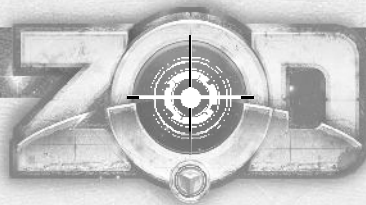


Обратите внимание, что видимость цели может сильно зависеть от положения преграды (укрытия) между стрелком и целью.

Например, на рис. 21 пехотинец находится сразу за стеной здания с оконным проёмом. По другую сторону стены, на некотором расстоянии находится неприятельский робот.

Пехотинец в оконный проём видит робота целиком, поэтому для него цель видна полностью. А вот пилоту робота в тот же самый оконный проём видна лишь небольшая часть пехотинца. И для робота пехотинец находится в укрытии.

А если бы та же самая стена с проёмом была расположена ближе к роботу (рис. 22), то пехотинец был бы виден пилоту робота целиком, в то время как для пехотинца робот был бы в укрытии.



Поэтому внимательно относитесь к ситуациям с укрытиями.

Рис.21

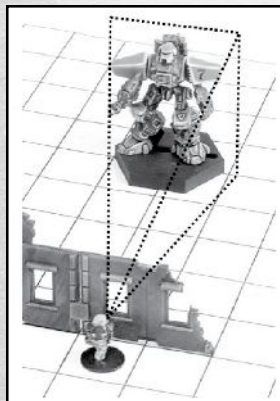
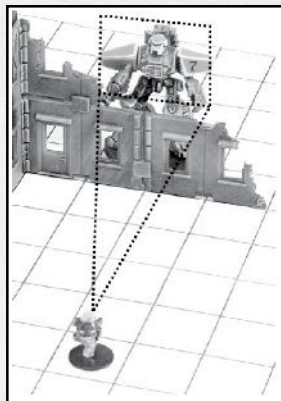


Рис.22



6. Столкновение

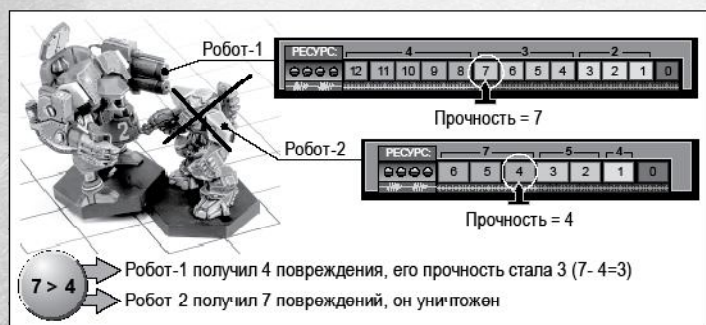
Если клетка на пути движения твоего робота, самолёта или наземной машины занята противником, будь то боевая машина или пехотинец, то ты можешь преднамеренно направить свою боевую машину на столкновение с противником. Столкновение считается продолжением манёвра, и поэтому не является отдельным действием. Чтобы показать, что ты столкнулся с противником, поставь свою машину поверх подставки неприятеля (рис.23). Пехотинцы не могут начинать столкновения, а вот роботы и наземная техника могут пытаться раздавить пехотинцев.

6.1 Столкновение боевых машин

Повреждения получают оба участника столкновения. Каждая боевая машина наносит противнику столько повреждений, какова её прочность, т.е. то число, на которое указывает ползунок на шкале прочности. Поэтому при столкновении машина с большей прочностью выживает, а с меньшей - погибает. При равных прочностях погибают обе машины.

Например, робот-1 с прочностью 7 столкнулся с роботом-2, прочность которого 4 (рис.23). В результате столкновения робот-2 получил 7 повреждений - он уничтожен, а робот-1 получил 4 повреждения, которые отмечаются в его Армлисте.

Рис.23



6.2 Столкновение с участием самолётов

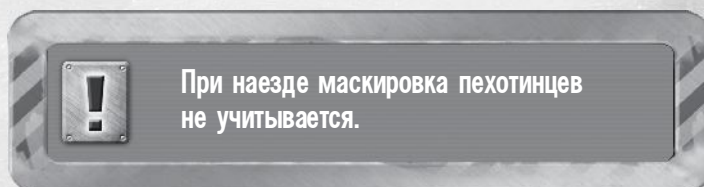
Если в столкновении участвует самолёт, то независимо от числа полученных им повреждений он считается разбившимся и убирается с поля. Самолёт можно направить на столкновение с другим самолётом или с наземной машиной. При столкновении двух самолётов оба они разбиваются и убираются с поля. Если самолёт был направлен на наземную машину, то он разбивается, а наземная машина получает столько повреждений, какова была прочность самолёта. Обратите внимание, что наземная техника не может первой начинать столкновения с самолётом, так как тот находится в воздухе.

6.3 Наезд на пехотинца

Если неприятельский робот или наземная машина пытается раздавить твоего пехотинца – брось кубик и смотри в Таблице 6, чем закончилось для твоего пехотинца такое столкновение.

Таблица 6

Очки на кубике	Исход столкновения
1, 2, 3, 4	Пехотинец уничтожен, уберите с поля его фигурку
5, 6	Пехотинец не пострадал, и успел отойти на 1 шаг в безопасную сторону

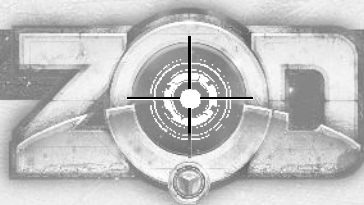


7. Разрешение споров

Если во время игры возникнет спорная ситуация, и вы не сможете прийти к единому решению, например, во время определения «видимости» цели, то бросьте кубик. Чей результат выше – тот и прав.

8. Победа

Игровые задания описаны в миссиях. Тот, кто набрал больше победных очков, объявляется победителем.



ZOD

Расширенные правила игры

9. Особенности передвижения

9.1 Передвижение боевых машин в Маршевом режиме

Если робот, наземная машина или самолёт израсходовали весь свой ресурс только на передвижение и не совершали никаких других действий, то они могут совершить ещё 2 дополнительных шага.

9.2 Передвижение пехотинцев в Маршевом режиме

Если пехотинец истратил весь свой ресурс только на передвижение и не совершал никаких других действий, то он может сделать ещё 1 дополнительный шаг.

10. Маскировка пехотинцев

Пехотинцы могут маскироваться. Когда они замаскированы, их труднее поразить, но и они не могут предпринимать никаких действий, только сидеть в засаде, ожидая следующего хода. Чтобы замаскировать пехотинца, нужно потратить на это 2 очка из его ресурса и поставить возле его фигурки маркерную фишку (Рис.24). С этих пор пехотинец не может выполнять никаких действий, чтобы не обнаружить себя. Но зато если во время своего хода противник будет атаковать этого пехотинца, то очки, выпавшие у него на каждом из кубиков, следует уменьшить на -2.

Рис.24



Маскировка	2 очка ресурса +	При атаке замаскированных пехотинцев очки на кубиках атаки уменьшаются на -2	-2
------------	----------------------------	--	----

Фишки маскировки должны оставаться возле пехотинцев до начала твоего следующего хода, чтобы ты и противник видели, какие из твоих пехотинцев замаскированы. В начале своего следующего хода убери фишки от пехотинцев – они снова могут действовать и, при необходимости, снова могут замаскироваться за 2 очка ресурса.

11. Особенности атаки

11.1 Близкая цель

Если расстояние до цели 3 клетки или меньше, то увеличьте очки, выпавшие на каждом из кубиков атаки, на 1. Это правило применяется и к выстрелам, и к атакам оружием ближнего боя.

Близкая цель (в пределах 3 клеток)	+1 на всех кубиках атаки
--	--------------------------

11.2 Прицельный огонь пехотинцев

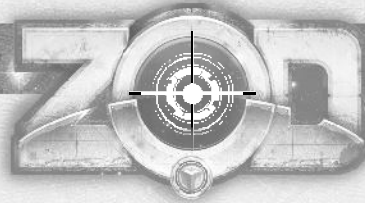
	Прицельный выстрел	3 очка ресурса	
--	---------------------------	----------------	--

Любой пехотинец может сделать прицельный выстрел. На это потребуется весь его ресурс - 3 очка, но при таком выстреле увеличивается точность стрельбы: очки, выпавшие на каждом из кубиков атаки, увеличьте на +1.

12. Особенности оружия


Таблица 7

Особенности оружия		
	Система наведения	Очки, выпавшие на каждом из кубиков, увеличьте на 1.
	Недостаток мощности	Очки, выпавшие на каждом из кубиков, уменьшите на 1.
	Оружие объёмного взрыва	Все, кто находится от цели в пределах указанной дальности (в данном примере на расстоянии 1 клетки), подвергаются атаке мощностью 1 (см. раздел 12.1). Кубик бросается отдельно для каждого робота, наземной машины, самолёта или пехотинца, оказавшихся в зоне взрыва.
	Оружие осколочного типа	Все кубики, принесшие повреждения цели, бросьте ещё раз. Добавьте новые повреждения к полученным в первом броске (см. раздел 12.2).
	Навесной огонь	Перелетает препятствия между стрелком и целью. Укрытие цели не учитывается (кроме случая, когда укрытие находится сверху над целью).



12.1 Оружие объёмного взрыва.

Во время атаки это оружие вызывает взрыв такой силы, что могут пострадать все, кто находится рядом с целью, и попал в зону взрыва. Зона взрыва (в клетках) указана в центре символа. Например, если зона взрыва – 2, то взрыв может повредить тех, кто находится в пределах двух клеток от цели.



Все роботы, самолёты, наземные машины и пехотинцы, свои и чужие, оказавшиеся в зоне взрыва подвергаются атаке мощностью 1, т.е. отдельно для каждого из них бросается 1 кубик атаки, и по таблице 4 определяется, получено повреждение или нет.

Так, на рис.25 оружием объёмного взрыва атакуют пехотинца. Зона взрыва – 1, поэтому все, кто находится в пределах 1 клетки от атакующего пехотинца, а это пехотинец (3), и робот (2), могут получить повреждение. Отдельно для каждого из них надо бросить 1 кубик атаки и определить результат по таблице 4 (Раздел 5).

Рис.25

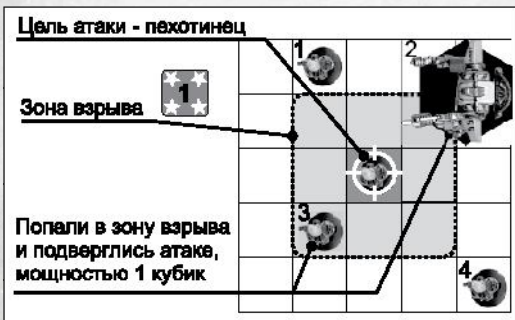
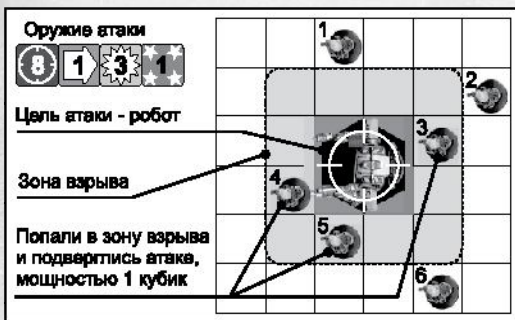


Рис.26



Другой пример. На рис.26 робот в окружении пехоты атакован оружием объёмного взрыва, мощностью 3 с зоной взрыва 1. Цель атаки – робот, он подвергается атаке мощностью 3, и, следовательно, для него бросается 3 кубика атаки. Кроме этого, в зоне взрыва оказались 3 пехотинца: 3-й, 4-й и 5-й. Поэтому, независимо от того, чем закончится атака для робота, для каждого из этих пехотинцев нужно бросить 1 кубик атаки и узнать из таблицы 4 (Раздел 5), выживет он после взрыва или нет.

Иногда разумнее прицеливаться в пустую клетку поля, а не в конкретную цель. Например, на рис.27 видно, что при прицеливании в пустую клетку, есть возможность уничтожить сразу 3 пехотинцев, которые попали в зону взрыва. А если прицеливаться в какого-то одного пехотинца, то и уничтожить можно только одного, так как остальные в зону взрыва не попадают.


Рис.27




12.2 Оружие осколочного типа

Заряд этого оружия распадается на осколки уже после попадания в цель, нанося вторичные повреждения.

Например, робот на рис.28 атакован из осколочного оружия. Мощность оружия – 3, из трёх брошенных кубиков 2 нанесли повреждения. Эти два кубика бросили ещё раз, и во втором броске на одном из них снова выпало повреждение. Следовательно, в результате атаки робот противника получил 3 повреждения.

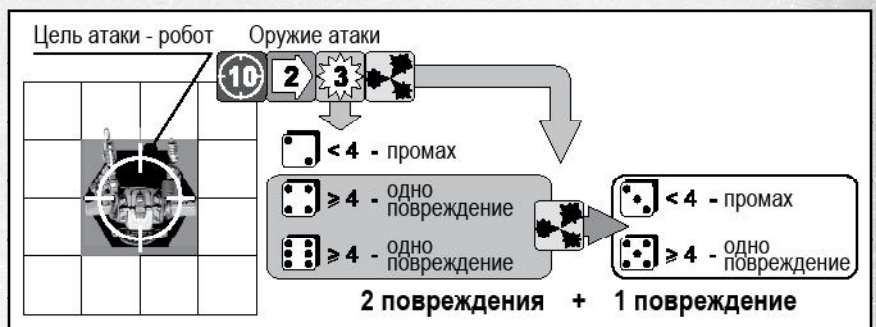


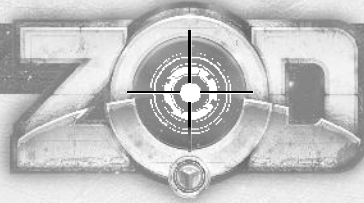
Если между точкой взрыва и целью, оказавшейся в зоне взрыва, находится стена здания или другое укрытие, то при проверочном броске уменьшите выпавшие очки на 2.



Если вы атакуете противника из оружия осколочного типа, то те кубики атаки, которые по таблице 4 (Раздел 5) показали, что цель получила повреждение, бросьте ещё раз. Добавьте вновь выпавшие повреждения к тем, что были нанесены в первом броске.

Рис.28





13. Спецоборудование

Роботы, самолёты и наземные машины оснащены спецоборудованием, свойства которого описаны в верхней части Армлистов (рис.29). По мере получения повреждений, разрушается и оборудование. Внизу Армлиста, под шкалой прочности есть показатель работы оборудования.

Рис.29



Пока ползунок находится в зелёной части показателя - оборудование действует, но как только ползунок перешёл в красную часть - специальные свойства оборудования больше не выполняются (рис.30).

Рис.30



Иногда может случиться так, что оборудование атакующего робота и робота-цели имеет «встречное» действие. Например, оборудование стреляющего робота усиливает его атаку, а оборудование цели усиливает её защиту. В таких случаях сначала учитываются свойства атаки, а затем – свойства цели.

Рис.31

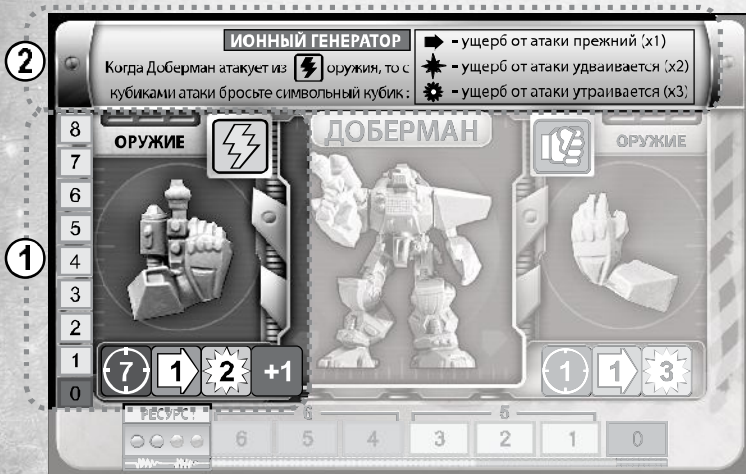


Рис.32



Например, робот Доберман, чей Армлист показан на рис.31, обнаружил робота противника, и атаковал его из своего энергетического оружия (1). Допустим, бросок кубиков показал, что противнику нанесено 2 повреждения. Но ещё Доберман оснащён ионным генератором (2), который при удачном броске символьного кубика может удвоить или даже утроить число нанесённых повреждений. Игрок бросил символичный кубик, и тот показал, что ущерб от атаки утраивается! Значит, противнику грозит целых шесть (2x3=6) повреждений! Но робот противника – Мамонт (рис.32) оснащён защитным полем (3), которое, при удачном броске символьного кубика, может частично или полностью защититься его от повреждений. Когда противник бросил символичный кубик, он узнал, что защитное поле спасло его робота только от одного повреждения. Значит, в результате атаки Мамонт получил пять (6-1=5) повреждений, которые следует отметить в его Армлисте.

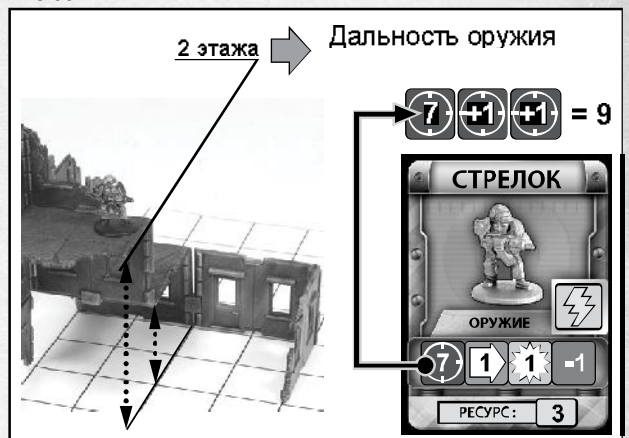
14. Особенности зданий и Атака зданий

14.1 Пехотинцы на возвышении

Если какой-либо пехотинец расположен выше остальных, например, находится на одной из площадок здания, то он корректирует огонь всего подразделения: дальность оружия всех своих пехотинцев увеличивается на +1 за каждый этаж высоты, на которой он расположен. Так, пехотинец на площадке 2-го этажа увеличивает дальность оружия всех своих пехотинцев на +2 (рис.33). Обратите внимание, что важно не количество пехотинцев на возвышении, а только высота расположения того, который находится выше остальных. Если он уничтожен или покинул высоту, то прекращается и коррекция огня, которую он давал.

Примечание: правило относится только к пехотинцам.

Рис.33

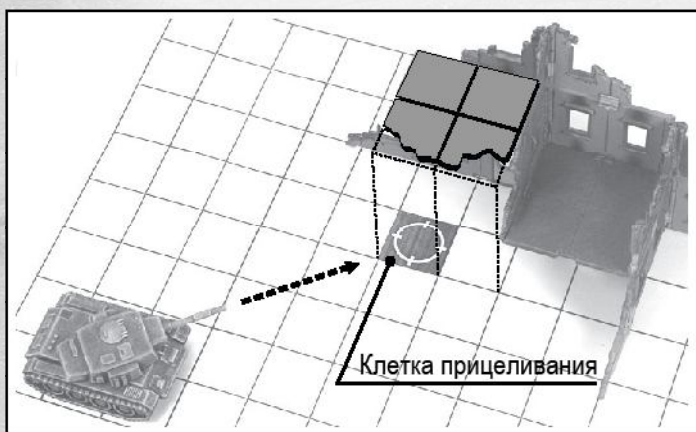




14.2 Атака зданий

Стены зданий расположены точно между клеток поля, поэтому, чтобы избежать ошибок при подсчёте дальности, расстояние считается не до стены, а до ближайшей клетки поля, находящейся под площадкой этажа. Она называется клеткой прицеливания (рис. 34).

Рис.34



Здание получает повреждение на 3+. Это означает, что для нанесения 1 повреждения зданию, на кубике надо выкинуть 3 очка или больше (см.Таблицу 8). При атаке здания с близкого расстояния (Близкая цель - 3 шага или меньше) очки, выпавшие на кубиках атаки, увеличиваются на +1.

Таблица 8

Цель атаки	для нанесения 1 повреждения на кубике должно выпасть:
Здание	3+
Пехотинец	4+
Робот	4+
Наземная машина	4+
Самолёт	5+

Прочность здания обычно указана в миссии и примерно равна числу стеновых деталей, из которых собрано здание. Повреждения зданий отмечайте фишками, монетками, спичками или просто записывайте на листе бумаги. Если число повреждений сравнялось или превысило прочность здания, то оно уничтожено и убирается с поля, а все, кто находился на площадках и на клетках поля под площадками, оказываются в зоне обвала (рис.35). Так, на рис. 36 в зоне обвала здания оказались три пехотинца и один танк. Для каждого из них делается проверочный бросок кубика, и по Таблице 4 (Раздел 5) определяются последствия обвала.

Рис.35

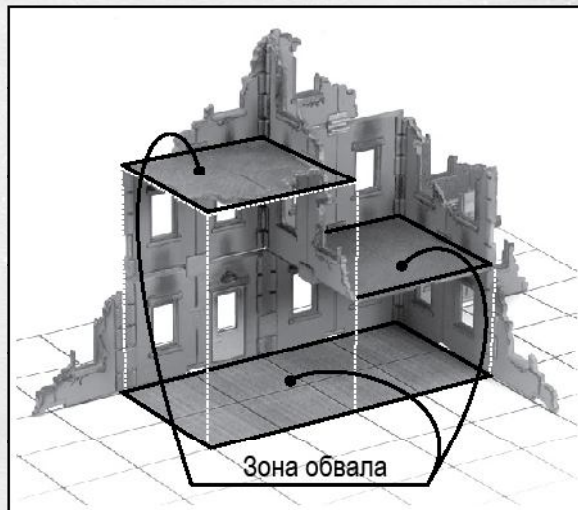
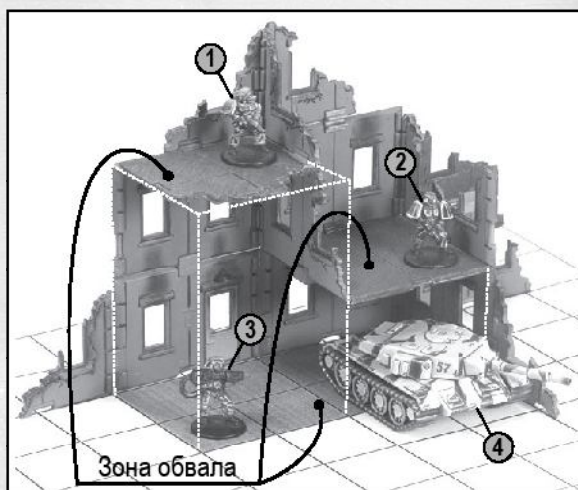
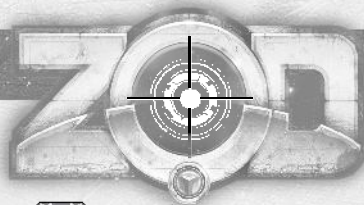


Рис.36



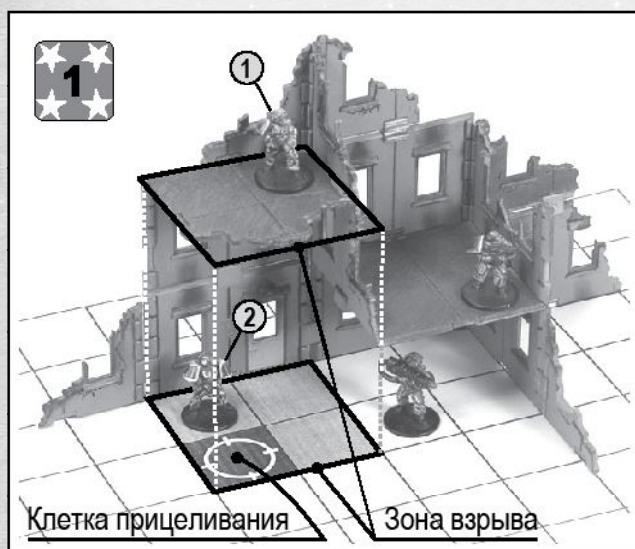
Внимание: при обвалах действие маскировки не учитывается! Пехотинцы, стоявшие на площадках и выжившие после обвала, устанавливаются на те клетки поля, над которыми они стояли, или, если эти клетки заняты, на любую из соседних свободных клеток.



Если здание атаковано оружием объёмного взрыва **1**, то, помимо обычного эффекта (см. раздел 12.1), в зоне взрыва оказываются все пехотинцы на площадке над клеткой прицеливания, а также все, кто находится под этой площадкой. Так, на рис.37 в зоне взрыва оказались 2 пехотинца. Для каждого из них делается проверочный бросок кубика, и по Таблице 4 (Раздел 5) определяются последствия взрыва.

В этом случае действие маскировки учитывается.

Рис.37



При столкновении робота или наземной техники со зданием, результат определяется так же, как при столкновении боевых машин: робот или техника наносит зданию столько повреждений, какова была их прочность в момент столкновения; и получает от удара столько повреждений, какова была прочность здания.

Если со зданием столкнулся самолёт, то он погибает, а здание получает столько повреждений, какова была прочность самолёта в момент столкновения.

15. Дополнения

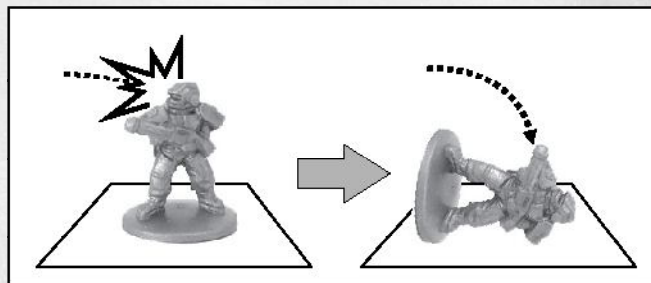
В этом разделе изложены игровые дополнения, которые помогут сделать вашу игру ещё более интересной. Эти дополнения не являются обязательными и используются в игре по договорённости игроков.

15.1 Ранения пехотинцев

Как изложено выше, пехотинец считается уничтоженным, если на кубике выпало 4 или больше очков (4+, см. таблицу 4). Представим, что теперь пехотинцы оснащены новой более прочной бронёй. И хотя она по-прежнему значительно слабее брони машин, она, тем не менее, оставляет шанс пехотинцам выжить после первого попадания. Если при атаке пехотинца на кубике выпало больше 4 очков, то, как и в обычном случае, пехотинец считается уничтоженным и убирается с поля. А если на кубике выпало **4 очка**, то пехотинец становится раненым – его следует положить на бок на той клетке, где он стоял (рис.38). Раненые не двигаются и не атакуют, и остаются лежать на месте, а игрок-хозяин раненого пехотинца может лишь попытаться вылечить или замаскировать его. О лечении раненых см. ниже.

Второе попадание (т.е. когда раненый получает ещё одно ранение или повреждение) оказывается для пехотинца смертельным, и его фигурка покидает поле.

Рис.38



15.2 Лечение пехотинцев

Когда приходит очередь действий раненого пехотинца, то за 2 очка из его ресурса ты можешь попытаться вылечить своего раненого пехотинца, брось кубик и смотри в таблице 9 результат лечения.

Таблица 9

Очки на кубике	Результат лечения
1, 2	лечение не спасло пехотинца от гибели, убери с поля его фигурку
3, 4	пехотинец остаётся раненым и продолжает лежать на прежнем месте
5, 6	пехотинец вылечен, поставь его на ноги - он сразу же может принимать участие в сражении