

1. *Роботы*

В одном комплекте всего две фигурки, но игроки могут объединить несколько комплектов и командовать целой армией Роботов.

2. *Измерение расстояний*

Дальность стрельбы и перемещения Роботов измеряются шагами, 1 шаг равен 5 см. Для удобства можно пользоваться линейкой, вложенной в коробку с Роботами.

3. *Армлист Робота*

Армлист - это карточка, на которой указаны



характеристики Роботов, необходимые для игры.
Например:

СКОРОСТЬ: 3 - означает, что Робот имеет 3 единицы скорости, на которые он передвигается по полю боя. За одну единицу скорости Робот

перемещается на 1 шаг **СТРЕЛЬБА: 7\1** - означает, что выстрелом Робот может поразить мишень на расстоянии до 7 шагов.

Мощность оружия этого Робота равна 1, **СИЛА АТАКИ: 2** - означает, что в ближнем бою

Робот атакует с силой 2. **ЗАЩИТА: 1** - означает, что Робот оснащен ранцевым генератором защитного поля 1-го уровня.



Кроме того, в Армлисте представлена СХЕМА БРОНИ Робота с клетками, которые обозначают прочность разных частей Робота,

4. Подготовка к игре

На поле боя расставьте различные объекты - книги, коробки, детали строительного конструктора и т. п. Когда поле боя готово, выберите себе край поля, с которого начнете игру, и выставьте своих Роботов не дальше 10 см от края. Рядом выложите Армлисты своих Роботов. Если у вас несколько одинаковых роботов, то пронумеруйте Роботов и их Армлисты, чтобы не запутаться.



5. *Кому ходить первым*

Чтобы определить, кому ходить первым» все игроки бросают по кубику. Тот, у которого выпал наибольший результат, будет ходить первым. Вторым будет игрок, находящийся слева от первого, далее ход переходит по часовой стрелке,

6. *Игра*

Первый игрок выбирает одного из своих Роботов и выполняет им *Боевые Действия'*, перемещает, стреляет или атакует противника в ближнем бою. Закончив действия этого Робота, игрок выбирает следующего, и действует им так же, как первым, и т.д., пока все его Роботы не завершат своих действий. Когда все Роботы первого игрока завершили



действия, право хода переходит ко второму игроку. Второй игрок тоже по очереди выбирает и действует своими Роботами, Затем ход переходит к третьему игроку и т.д. Когда Роботы всех игроков завершили свои боевые действия, игровой ход заканчивается. Перед началом следующего хода, игроки снова определяют, кому ходить первым (раздел 5).

Во время хода каждый Робот может:

- **пошагово перемещаться;**
- **сделать 1 выстрел;**
- **1 раз атаковать противника в ближнем бою.**

В каком порядке Робот должен выполнять стрельбу, ближний бой или пошаговые перемещения игрок



выбирает самостоятельно. Например, Робот может пройти 1 шаг, выстрелить, пройти еще 2 шага, атаковать противника в ближнем бою и снова пройти шаг,

6.1 Перемещение

Чтобы переместить Робота на 1 шаг (или меньше) в любом направлении, необходимо потратить 1 Единицу Скорости. Число Единиц Скорости Робота указано в его Армлите.

Роботы могут двигаться по ровным поверхностям, по наклонным трапам а также преодолевать препятствия, высотой или глубиной не выше половины высоты Робота. Остальные препятствия Роботы должны обходить.



6.2 Стрельба

За один ход Робот может выстрелить только 1 раз. Стрелять можно в любом направлении, независимо от того, куда «смотрит» Робот. Цель должна находиться в пределах дальности стрельбы (первая цифра в графе СТРЕЛЬБА Армлиста Робота). На линии огня не должно быть препятствий, закрывающих цель больше чем наполовину, иначе выстрел невозможен. Итак, игрок объявляет о выстреле и указывает цель. Мощность атаки при выстреле: Игрок бросает кубик и прибавляет к выпавшему результату мощность оружия робота (вторая цифра в графе СТРЕЛЬБА, см. Армлист). Например, если мощность оружия 2, и при броске



кубика выпало 4, то мощность атаки равна $2+4 = 6$. Эту *мощность* атаки сравнивают с *защитой* цели (смотрите ниже раздел 6.4 «Защита»),

6.3 Ближний бой

Если Робот касается подставки или фигурки Робота противника то игрок может объявить *Ближний бой*. Если игрок, чей Робот выполняет ход, решил объявить ближний бой, то защищающийся Робот не может уклониться от боя и должен противостоять атаке.

Мощность атаки в ближнем бою:

Игрок, чей Робот атакует, бросает кубик и прибавляет к выпавшему результату **силу атаки** своего Робота



(графа СИЛА АТАКИ в Армлисте).

Эту мощность атаки сравнивают с защитой цели.

6.4 *Защита*

Игрок, чей Робот подвергся атаке, бросает кубик и к выпавшему результату прибавляет ЗАЩИТУ своего Робота (см. Армлист).

6.5 *Результат атаки*

Сравните мощность атаки и защиту цели:

- Если мощность атаки меньше защиты цели, то атака была неудачной и цель осталась невредимой;
- Если мощность атаки больше или равна защите цели, то атака была успешной и цель поражена.



Количество нанесенных повреждений:
при стрельбе - равно МОЩНОСТИ стрелкового
оружия, из которого поразили цель;
в ближнем бою - равно СИЛЕ АТАКИ того Робота,
который поразил противника.

Игрок, чей Робот повреждён, бросает кубик, чтобы определить,
какая именно часть его Робота получила повреждения. Если
результат броска:

- 1,6 - повреждён корпус;
- 2 - повреждён ранец;
- 3 - повреждена рука с оружием (правая);
- 4 - повреждена свободная рука (левая);
- 5 - повреждены ноги.



Повреждения отмечаются в Армлите Робота. Игрок, чей Робот пострадал, вычеркивает столько клеток в СХЕМЕ БРОНИ повреждённой части робота, сколько получено повреждений. Когда все клетки какой-либо части вычеркнуты, эта часть считается уничтоженной. Может произойти так, что результат броска кубика укажет на уже уничтоженную часть Робота. В этом случае повреждения переносятся на корпус, и вычеркивать следует клетки корпуса.

- **Если зачёркнуты все клетки руки с оружием (правой), то Робот не может больше стрелять; снимите правую руку с модели Робота.**

- Если зачёркнуты все клетки свободной руки (левой), то Робот не может атаковать в ближнем бою; снимите левую руку с модели Робота.
- Если зачёркнуты все клетки защитного ранца, то ЗАЩИТА в Армлите Робота становится равной нулю; снимите ранец с модели Робота.
- Если зачёркнуты все клетки ног, то СКОРОСТЬ в Армлите Робота становится равной нулю. Робот больше не может перемещаться.
- Если зачёркнуты все клетки корпуса, то Робот уничтожен и убирается с поля.

Победа

Игрок, который первым уничтожит всех неприятельских Роботов, объявляется победителем.

