

АСТРОИД - ПРАВИЛА

ОГЛАВЛЕНИЕ:

Подготовка к игре	стр 1
Свойства Астроидов	стр 1
Движение	стр 2
<i>Прыжки</i>	стр 3
Стрельба	стр 3
<i>Ближняя цель</i>	стр 4
<i>Выстрел сверху</i>	стр 4
<i>Внезапная атака</i>	стр 5
<i>Укрытая цель</i>	стр 5
<i>Запрет стрельбы</i>	стр 6
Ближний бой	стр 7
<i>Внезапная атака</i>	стр 7
Атака	стр 7
Победа	стр 8

Все права принадлежат ООО "Технолог".

© "Технолог" 1994-2003.

Все права сохраняются.

Перепечатка и использование любых материалов запрещена!

ASTROID

Астроид - это увлекательная настольная игра, в которой для победы нужно выполнить задание миссии или уничтожить всех роботов противника.

Подготовка к игре

- Выберите игровое поле. Им может быть любая ровная поверхность, например, стол;
- соберите миниатюры роботов и наберите свои армии;
- расставьте своих Астроидов в любом порядке в пределах 10 см от своего края поля (см. **рис.1**);
- Армлисты своих роботов положите возле своего края игрового поля;
- Соберите строения из деталей конструктора «Гексагон» согласно схемам сборки и разместите их на поле.



рис.1

Свойства Астроидов

Каждому Астроиду присвоены 4 характеристики (см. **рис.2**):

рис.2

КЛУБ ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК	ЛАЗУТЧИК	МУШКЕТЕР	ДРАГУН	МАМОНТ
				
204	206	209	210	
Броня 2	Броня 2	Броня 4	Броня 3	
Скорость 8	Скорость 4	Скорость 3	Скорость 4	
Стрельба 2	Стрельба 5	Стрельба 4	Стрельба 4	
Ближний Бой 5	Ближний Бой 4	Ближний Бой 4	Ближний Бой 5	

БРОНЯ	прочность защитного снаряжения
СКОРОСТЬ	число шагов, на которые он может передвинуться в течение хода
СТРЕЛЬБА	мощность стрелкового оружия
БЛИЖНИЙ БОЙ	сила атаки в рукопашном бою

Игроки ходят по очереди. Во время своего хода игрок выбирает одного из своих роботов и совершает:

- передвижение
- стрельбу
- ближний бой

Порядок совершения действий — произвольный. Астроид может совмещать движение со стрельбой и рукопашным боем. Например, робот может сделать шаг, вступить в ближний бой, затем сделать ещё два шага, выстрелить и т. д. Ненужные действия игрок может пропускать. Когда Астроид закончил свои действия, право хода передаётся противнику. В своём следующем ходе игрок может выбрать нового робота или пойти тем же.

Движение

Астроиды движутся шагами в любую сторону и по любому маршруту (см. **рис.3**).



Астроиды должны обходить препятствия и преграды выше колена (см. **рис.4**).



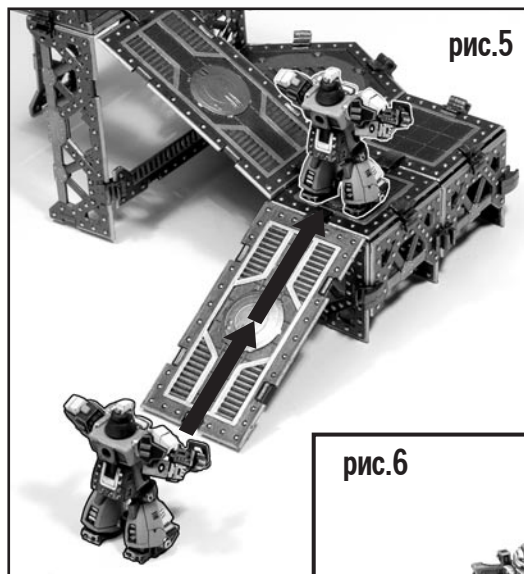


рис.5

Длина 1 шага — 5 см. Роботы могут проходить наклонные трапы и лестницы, но не могут на них останавливаться (см. **рис.5**).

Прыжки

Робот может прыгнуть на высоту не больше собственного роста, потратив 3 шага скорости (см. **рис.6**).

рис.6

3 шага скорости

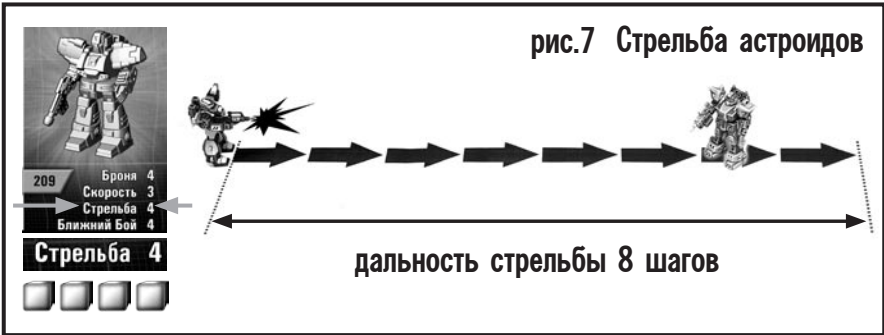
Астроид запрыгивает на укрепление

3 шага скорости

Астроид спрыгивает с укрепления

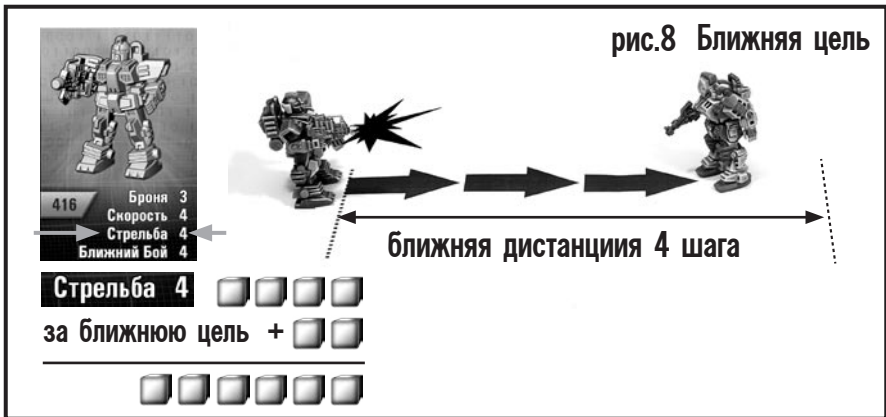
Стрельба

За время своего хода Астроид может 1 раз выстрелить. Дальность стрельбы ВСЕХ Астроидов равна 8-ми шагам. Астроиды не могут стрелять по целям, дальше 8-ми шагов. Объявив о выстреле, игрок указывает цель и бросает столько кубиков, сколько указано в его Армлисте, в графе «Стрельба» (см. далее «Атака»), см. **рис.7**.



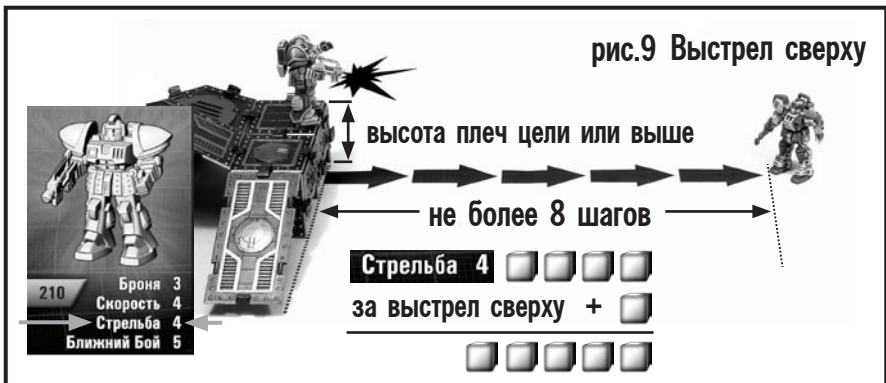
Ближняя цель

Если цель - на ближней дистанции (не более 4-х шагов), добавьте к бросаемым кубикам ещё два (+2), (см. **рис.8**).



Выстрел сверху

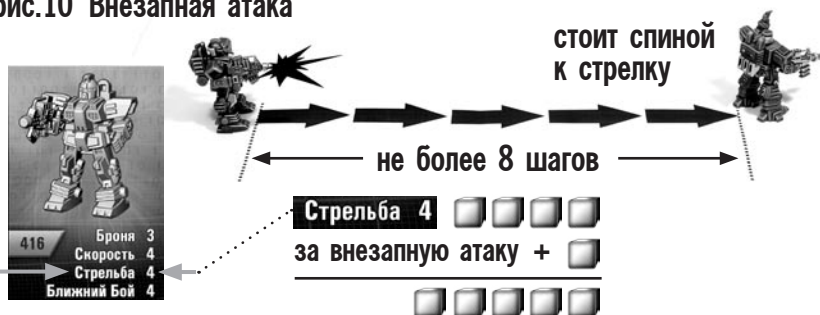
Если стрелок находится на уровне плеч цели или выше, (+1), см. **рис.9**.



Внезапная атака

Если цель расположена спиной к стрелку (+1), см. рис.10.

рис.10 Внезапная атака



Укрытая цель

Если цель видна не полностью, то уменьшите число бросаемых кубиков:

- (- 1), если стреляющему роботу видно больше половины робота-цели (см. рис.11);
- (- 2), если стреляющему роботу видно меньше половины робота-цели, (см. рис.12).

Насколько цель укрыта, проверяется от головы стреляющего робота.

рис.11 Укрытая цель

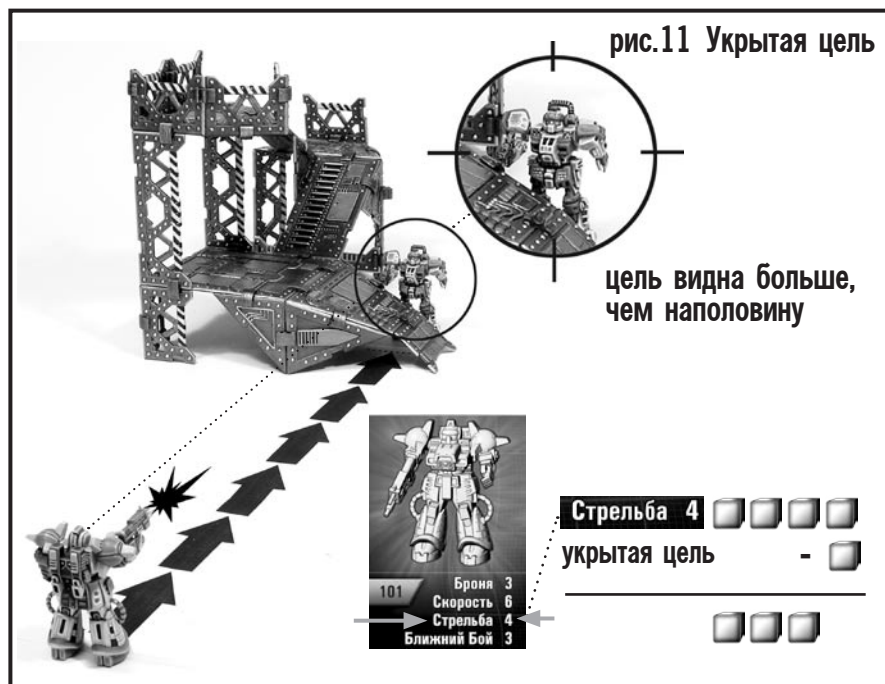
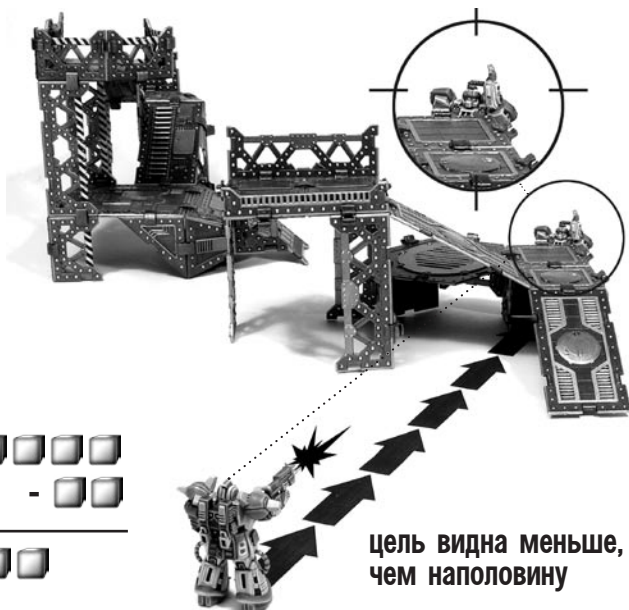


рис.12

Укрытая цель



Стрельба 4 [кубик] [кубик] [кубик] [кубик]
 укрытая цель - [кубик] [кубик]
 [кубик] [кубик]

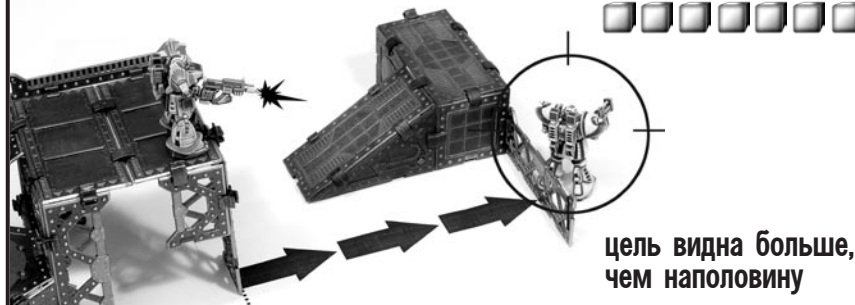


Если выполняется сразу несколько условий, то стрелок бросает суммарное число кубиков (см. рис.13).

рис.13



Стрельба 4 [кубик] [кубик] [кубик] [кубик]
 ближняя цель + [кубик] [кубик]
 выстрел сверху + [кубик]
 внезапная атака + [кубик]
 укрытая цель - [кубик]
 [кубик] [кубик] [кубик] [кубик] [кубик] [кубик]



Запрет стрельбы

Если робот касается противника, то он стрелять не может.

Ближний бой

Если робот игрока коснулся робота противника, то он атаковал противника врукопашную (см. **рис.14**). Игрок бросает столько кубиков, сколько указано в его Армлисте в графе «Ближний бой» (см. далее «Атака»).

Внезапная атака

Если робот атаковал противника со спины, добавьте к бросаемым кубикам ещё два, (+2), (см. **рис.15**).

Атака

-  , то это — попадание;
-  , то это — промах;
-  , то этот кубик нужно перебросить.

Игрок считает число попаданий и сравнивает с бронёй цели (см. Армлист). Если попаданий больше или равно — броня пробита, цель уничтожена и убирается с поля. Если меньше, — броня не пробита, цель не пострадала. Определение итога атаки поясняется на **рис. 16 — 18**.

рис.14 Ближний бой астронидов

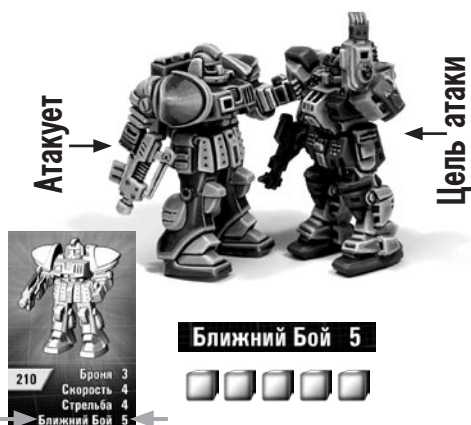
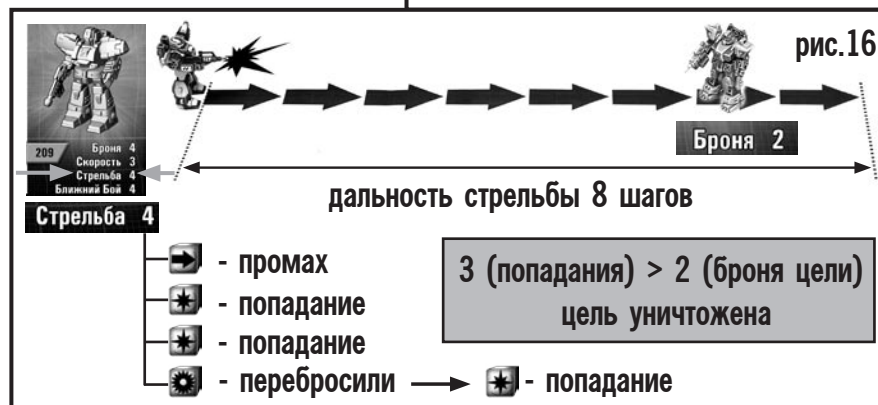
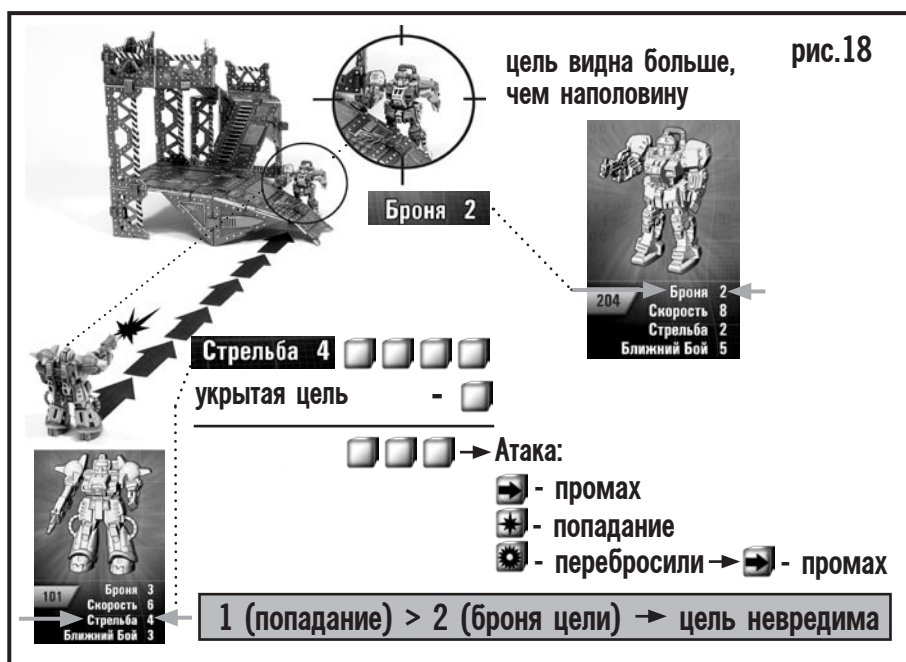
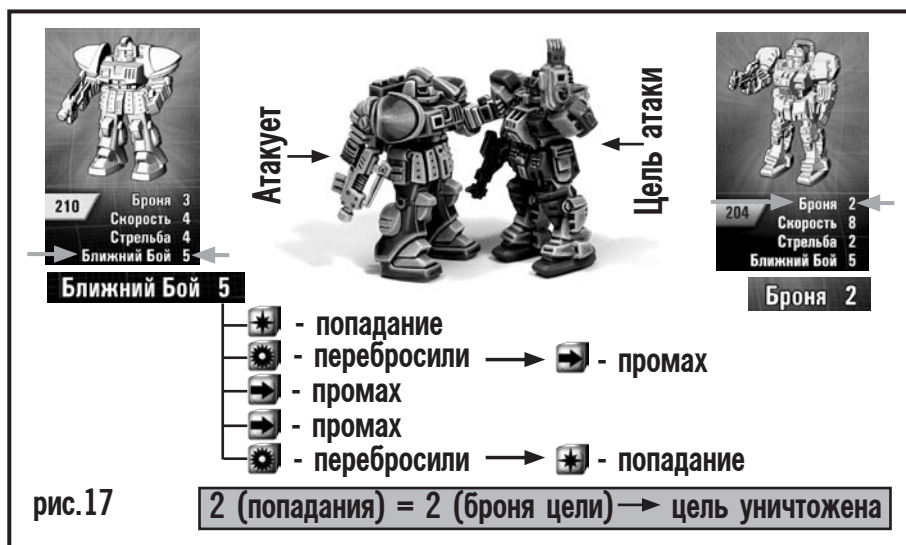


рис.15 Внезапная атака в ближнем бою





Победа

Игрок, который первым выполнил задание своей миссии или уничтожил всех роботов противника, объявляется победителем.