



# ASTROID™

## 1. Об игре

Астроиды — так называют могучих роботов-гладиаторов, которые противостоят друг другу в захватывающих поединках на Звёздной Арене далёкого астероида Колизей.

Роботы представлены сборными пластиковыми миниатюрами. Для начала игры достаточно, чтобы у каждого участника было по одному роботу. Впоследствии, игроки могут объединить нескольких роботов в свою команду и сражаться с командами противников.

Выберите игровое поле, организуйте «рельеф» с помощью сборных или готовых укреплений или с помощью книг и коробочек. Своих роботов расставьте в пределах 10 см от своего края поля.

Игроки ходят по очереди. Кому ходить первым, определяют с помощью жребия. Дождавшись своего хода, игрок выбирает одного из своих роботов и выполняет им боевые действия — передвигает его по полю, стреляет

из его оружия по противнику или атакует противника в ближнем бою. Закончив действия одного робота, игрок выбирает следующего и т.д. Когда действия последнего робота завершены, право

хода передаётся следующему участнику.

К каждому роботу прилагается Армлист с характеристиками (рис.1).

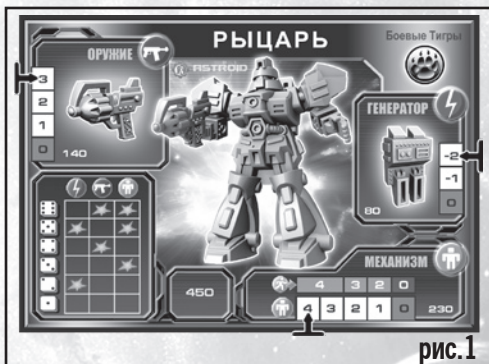





рис.1

Робот состоит из трёх основных частей: **Механизма** , **Оружия**  и **Генератора** защитного поля . В начале игры ползунки на шкалах прочности устанавливаются на максимальные значения (в самое верхнее или крайне левое положения).

Дальности и расстояния измеряются **шагами**. Длина одного шага — **5 см**.

## 2. Действия Астроидов

Во время хода своего робота, игрок может:

- А) передвинуть его;
- Б) 1 раз выстрелить из его оружия;
- В) 1 раз атаковать противника в ближнем бою.

Если в действиях Б и В нет необходимости, то каждое из них можно заменить ещё одним передвижением (А). Например, если игрок решил, что его робот в этом ходе не будет вступать в ближний бой, то его робот может передвинуться, выстрелить, а затем передвинуться ещё раз. Если же робот не будет вступать в ближний бой, и не будет стрелять, то он может передвинуться целых три раза!

Последовательность предпринимаемых действий определяется игроком-хозяином робота.

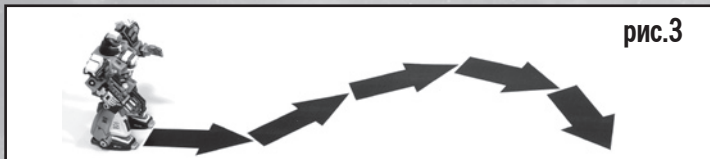
## 3. Передвижение

Скорость передвижения - это число шагов, на которые передвигается робот за одно действие. На скорость указывает ползунок шкалы прочности механизма. По мере разрушения механизма уменьшается и скорость робота. Например, на **рис.2** видно, что скорость робота упала до 3.

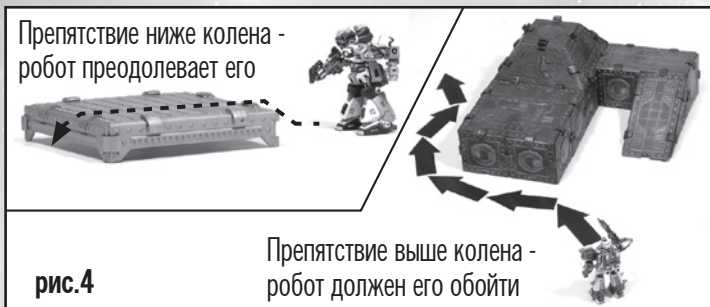


рис.2

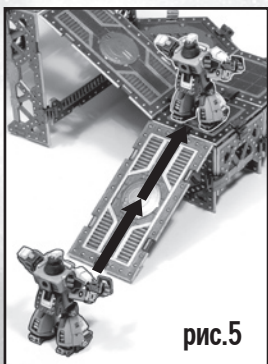
Роботы движутся шаг за шагом в любую сторону (**рис.3**).



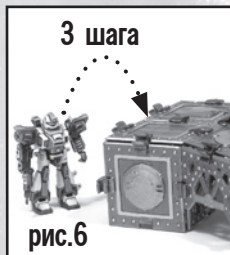
Астроиды преодолевают препятствия не выше (не глубже) колена (**рис.4**).



Роботы могут проходить наклонные трапы и лестницы, но не могут на них останавливаться (**рис.5**).



Робот может прыгнуть вверх или вниз на высоту не больше своего роста, потратив 3 шага своей скорости (**рис.6**).



## 4. Стрельба




Дальность стрельбы Астроидов — 8 шагов.

Астроиды не стреляют по целям, находящимся дальше 8-ми шагов. Мощность оружия - это число кубиков, бросааемых во время «выстрела».

Мощность указана в Армлисте и уменьшается по мере разрушения оружия. Например, на **рис.7**,

после полученного повреждения мощность оружия стала 2, т.е. выполняя выстрел, игрок должен бросить 2 кубика.

Игрок объявляет выстрел, указывает цель и бросает столько кубиков, на какое число указывает ползунок на шкале оружия. По числу очков, выпавших на каждом из кубиков, и по таблице на **рис.8** определяются повреждения.

Символ  указывает, какая часть робота противника получила повреждение. Например, 5 очков означают, что повреждены **генератор**  и **механизм** .

За каждое повреждение ползунок на соответствующей шкале сдвигается вниз (или вправо) на соседнюю клетку. Определите и отметьте повреждения для каждого из брошенных кубиков. Обращаем внимание, что повреждения генератора отмечаются в последнюю очередь.

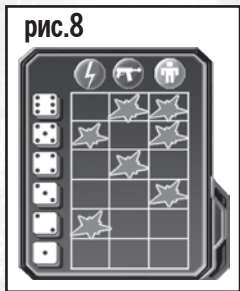
**Если ползунок указал на «0» на шкале:**

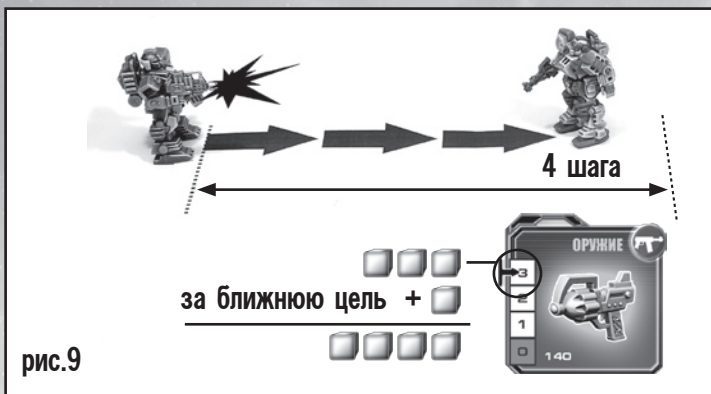
- **оружия**, то оружие разрушено, и робот не может стрелять;
- **генератора**, то генератор вышел из строя и больше не оказывает защитного действия;
- **механизма**, то робот уничтожен.

### 4.1 Близкая цель

Если цель на ближней дистанции (до 4-х шагов),

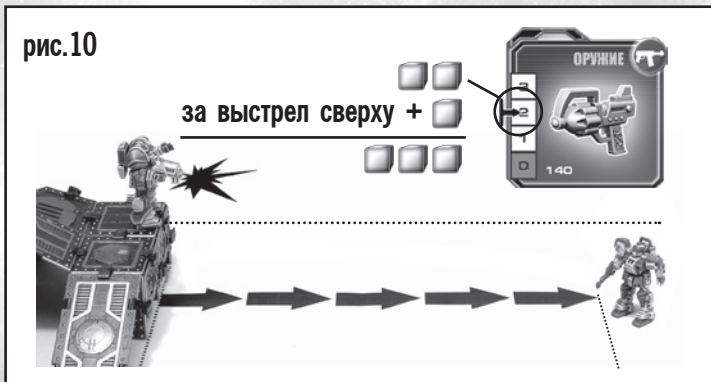
то добавьте к бросаемым кубикам ещё один. (+1кубик), см. **рис.9**.





#### 4.2 Выстрел сверху

Если ступни стреляющего робота находятся выше головы цели, то к бросаемым кубикам добавьте ещё один (+1 кубик), см. **рис.10**.



#### 4.3 Укрытая цель

Взгляните на цель с позиции стреляющего робота:



- если цели не видно, то стрелять бесполезно;

- если видно меньше половины цели, то поразить её труднее (цель укрыта). Поэтому бросьте на один кубик меньше, см. **рис.11**;

- если цель видна полностью или больше, чем наполовину, то число бросаемых кубиков не уменьшается.

Иногда нужно учесть сразу несколько условий и бросить суммарное число кубиков (**рис.12**). Все условия, которые влияют на стрельбу, перечислены в **Таблице 1**.

Таблица 1

Условие	Количество бросаемых кубиков
Ближняя цель (не дальше 4-х шагов)	мощность оружия +1
Выстрел сверху (ноги стрелка выше головы цели)	мощность оружия +1
Цель видна: больше, чем на половину меньше, чем на половину	мощность оружия мощность оружия - 1

## Запрет стрельбы

Если робот касается робота противника, то он стрелять не может.



рис.12

близкая цель	+	
выстрел сверху	+	
укрытая цель	-	





цель укрыта больше, чем наполовину



## 5. Ближний бой

Прежде чем объявить ближний бой, убедитесь, что ваш робот касается робота противника (**рис.13**). В противном случае ближний бой невозможен. Напомним, что в таком положении роботы стрелять не могут.

Как и при стрельбе, результат боя определяется бросками кубиков. Атакующий игрок бросает столько кубиков, сколько указывает ползунок на шкале механизма его робота. Например, если прочность механизма вашего робота равна 2, как на **рис.2**, то вы бросаете 2 кубика.

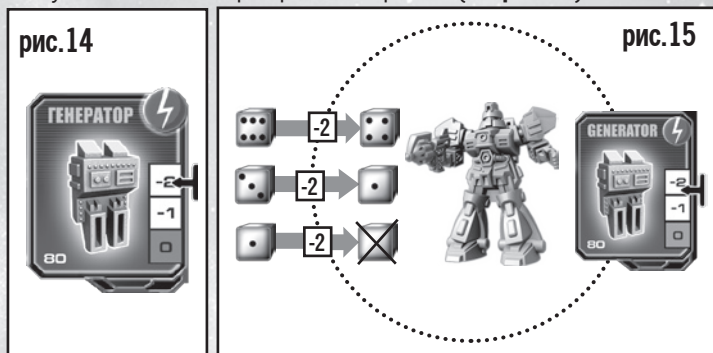
Повреждения определяются по таблице на **рис.8**. Противник должен отметить полученные повреждения в Армлисте своего робота.

Если после атаки робот противника уцелел, то он наносит ответный удар

— теперь противник, отметив повреждения своего робота после вашей атаки, бросает столько кубиков, сколько указывает ползунок на шкале механизма его робота. Отметьте повреждения своего робота.

## 6. Генератор защитного поля

Защитное поле генератора ослабляет силу неприятельских атак. Если в вашего робота выстрелили или атаковали в ближнем бою, то уменьшите результат на каждом из кубиков противника на столько, сколько указывает ползунок на шкале генератора вашего робота (см. **рис.14**).



Например, робот противника выстрелил по вашему роботу из оружия, мощностью 3, и получил результаты 6, 3 и 1. Генератор поля вашего робота ослабляет силу выстрелов на  $-2$  (см. **рис.15**). Значит, после защитного поля ваш робот подвергнется атаке 4, 1 и 0 (значение не может быть ниже нуля).

## 7. Победа

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

© 1995 - 2006 000 «Технолог», [www.tehnolog.ru](http://www.tehnolog.ru), E-mail: [info@tehnolog.ru](mailto:info@tehnolog.ru)

**ASTROID™** - зарегистрированная торговая марка. Все права защищены.