

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

«Приветствую тебя, мой дорогой друг! Вот ты и на Арене Битв. Ты готов к Турниру? Не слышу энтузиазма в голосе! Громко крикни «Готов»!!! Перед тобой лежит цепочка испытаний, пройдя которые ты получишь Золотой Кубок и звание «Лучшего Рыцаря» королевства Кибертании. Что тебя ждет впереди и как понять, что тебе делать? Слушай внимательно! Лежащая перед тобой Книга Сценариев расскажет все, что тебе нужно знать – от того, какой уровень тебя ожидает, до количества участников и условиях победы!»

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ СЦЕНАРИЕВ

Смотрите на значки-подсказки, считайте клетки Уровней и внимайте их значению:

Пара — - количество игроков на Уровне в режиме «Каждый сам за себя».

В данном случае играть могут от 2 до 4 игроков. Значок кубика над Големом означает, что при меньшем количестве игроков (к примеру 2-х) Вы можете или играть вдвоем или добавить недостающих игроков - Ботов с Искуственным Интеллектом и картами Команд, заменяя ход недостающего игрока броском кубика (см. пункт Боты в Правилах игры). То есть Вы можете играть в режиме: 2 игрока, 2 игрока + 1 бот, 2 игрока + 2 бота, 3 игрока, 3 игрока + 1 бот, 4 игрока. Поле вы можете использовать как летней, так и зимней сторонами.

- количество игроков на уровне в режиме «Кооперации». В данном случае Уровень рассчитан на 2-4 игрока, но они должны играть парами. То есть два игрока могут играть друг против друга, а вот наличие 3 или 4 игрока требует обязательной пары для них (первый с третьим, второй с четвертым). За четвертого игрока может играть Бот.

- применение карт Бонусов на уровне. Есть Уровни, на которых не действуют Бонусы. Если нет такого значка, то знаки на Картах Удачи игнорируются.

Также на уровне могут быть обозначены Препятствия:

Бочка, Стена и Вода, а также пары Лестниц с соответствующими буквами:

Вы можете проходить Сценарии друг за другом или в произвольном порядке. Для Турнира выберите три Уровня, пройдя которые вы определите лучшего Рыцаря-робототехника по числу оставшихся целыми Големов и количеству заработанных Наград (используйте подручные вещи - монетки, пуговки и т.п. для учета полученных очков), которому и достанется Золотой Кубок Турнира! (и другие награды поменьше).

Итак, ВПЕРЕД!



все только начинается

Пустая Тренировочная Арена, 2-4 Голема и никаких Бонусов - идеальное место для Новичков! Вы можете заменить недостающих игроков Ботами - для этого на каждую строку ваших Команд кидайте кубик и перемещайте Големов, как указано в подсказке. Случайный Искусственный Интеллект будет вам достойным соперником.

Турнир: Для прохода в следующий круг Турнира Големы игроков должны остаться целыми к концу 10 раунда. Каждый игрок получает по 2 Награды, если его Голем остается единственным неповрежденным на Уровне и по 1 Награде, если на уровне останется больше 1 Голема. Если победят Боты, то Уровень переигрывается.

RAHДOBOQOX RAHMAROT

Массивная каменная колонна в центре заставляет 2-4 Големов передвигаться по кругу. Выбор движений у вас ограничен, а наличие Бонусов привносит больше опасности. Вы можете заменить недостающих игроков Ботами - для этого на каждую строку ваших Команд кидайте кубик и перемещайте Големов, как указано на подсказке.

Турнир: Для прохода в следующий круг Турнира Големы игроков должны остаться целыми к концу 10 раунда. Каждый игрок получает по 2 Награды, если его Голем остается единственным неповрежденным на Уровне и по 1 Награде, если на уровне останется больше 1 Голема. Если победят Боты, то Уровень переигрывается.





ЗАЧЕМ СТОЛЬКО БОЧЕК

О нет! Кто то раскидал по Арене Бочки. Убрать их нет никакой возможности - никто не рискнет делать это, пока там пышущие жаром боевые Големы. Придется играть с ними. Помните, что если за бочкой пустая клетка, то Голем сдвигает ее при движении.

Уровень на 2-4 игроков, 2 из которых могут быть заменены Ботами.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.

При победе Ботов Уровень требует переигрывания.

мост через ручей

А что это журчит? Откуда тут Вода? Ничего не поделать - посреди Арены течет ручей, а перекинутый через него мостик захламлен Бочками. Опасайтесь воды, но используйте ее для хитрых планов.

Уровень на 2-4 игрока, два из которых могут быть заменены Ботами.

Турнир: Для прохода в следующий круг Турнира Големы игроков должны остаться целыми к концу 10 раунда. Каждый игрок получает по 2 Награды, если его Голем остается единственным целым на Уровне и по 1 Награде, если на уровне останется больше 1 Голема.

Если победят Боты, то Уровень переигрывается.





УЗНИК

Синий Голем заперт в маленькой камере с крепкой дверью, но эта преграда не может его остановить, как и дверь из тюрьмы. Красный Голем охраняет дверь и узника и должен помешать голему выбраться.

Уровень на 2-4 игроков, 2 из которых могут быть заменены Ботами или не участвовать. Желтый Голем играет в паре с Синим, помогая ему выбраться, а Зеленый - вторым охранником. Выигрывает та пара, которая сможет или убежать или нейтрализовать Узника и его помощника.

Турнир: Если по окончанию раундов на поле останется хоть один Голем из пары, то оба игрока получает 2 Награды. Если больше - то игроки с Големами на поле получают по 1 Награде.

ЧУЛАН С ПРИПАСАМИ

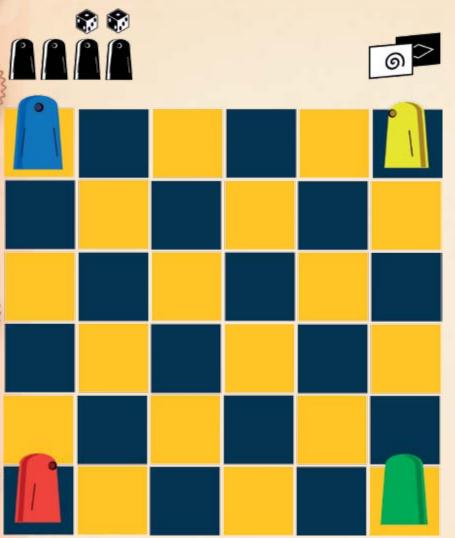
Маленький чуланчик, заполненный бочками с квашеной капустой и другими припасами. Два голема не видят друг-друга, но знают, что соперник спрятался за стеллажом с припасами. Кто победит в битве за обладание всеми припасами?

Уровень на 2-4 игрока, два из которых могут быть заменены Ботами или не использоваться. Игра в паре за обладание Чуланом - Красный + Зеленый и Синий + Желтый.

Турнир: Если по окончанию раундов на поле останется хоть один Голем из пары, то оба игрока получает 2 Награды. Если больше - то игроки с Големами на поле получают по 1 Награде.



БОЛЬШАЯ БАТАЛИЯ В ОТКРЫТОМ ПОЛЕ



Скрежет стен и Арена начинает... расширяться. Теперь не 4х4 клетки, а целых бхб клеток пустого пространства. Простор для маневра, но и проблема догнать соперника. Как победить, когда твой противник убегает от тебя? Загнать в угол? Грамотно применить Бонусы? Все это Вам предстоит выяснить в Большой Баталии.

Уровень на 2-4 игроков, 2 из которых могут быть заменены Ботами.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.

При победе Ботов Уровень требует переигрывания.

Вы можете добавить на Арену несколько жетонов Бочек, Стен и Воды (Лужи), разнообразив местность и усложнив возможности передвижения и упростив стратегию битвы. Арена также может быть не квадратной, а любой формы по вашему желанию - помните только о чередовании темных и светлых клеток поля. И не забывайте о временах года.

ЗАМОК В ОСАДЕ

Синие заперлись в замке, окруженном рвом с водой. Войти в него можно только через мост с воротами, но легенда говорит о наличии старого подземного хода под рекой.

Смогут ли Красные захватить его, или Синие победят?

Уровень на 2 игрока.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.



Попробуйте добавить один или два подземных прохода «в» и «из» Замка, выложив на поле парные же<mark>тоны Лестниц А и В и В, а также расположив ров с водой по всей ширине поля. В этом случае вы можете играть парами на 3-4 игрока, причем больше может быть или осаждающих или осаждаемых.</mark>

ЛАБИРИНТ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ



Старинный лабиринт из запутанных коридоров и дверей лежит перед Големами. Сырой и мрачный, с множеством деревянных дверей и пустых (по легендам) Бочек. Кто сможет найти из него выход и победить соперников? Остерегайтесь Големов противника, спрятавшихся за поворотами и помните, что в Бочках может быть интересное содержимое!

Уровень на 2-4 игроков, 2 из которых могут быть заменены Ботами.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.

При победе Ботов Уровень треб<mark>ует</mark> переигрывания.

Используйте возможности сдвига Бочек на пустые клетки, блокируя соперника! При игре в двоем можете добавить пару жетонов Воды в правом верхнем и нижнем углах.

ПИРАТСКИЙ КОРАБЛЬ

На волнах качается корабль. Над ним реет черный флаг с черепом и костями. Корабль захвачен пиратами, которые разделились на два клана -Синих и Красных и сцепились в борьбе за власть над кораблем. И помните, что если вы выйдете на клет

Смогут ли Красные захватить его, или Синие победят и их лидер станет капитаном?

Уровень на 2 игрока.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.

Вы можете усложнить уровень, введя «Пробоины». Если вы разрушили бочку, обозначающую дно корабля (второй ряд поля снизу), то

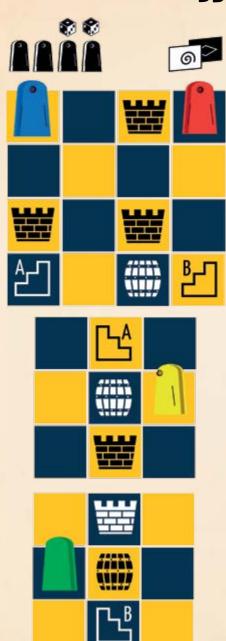


переложите на нее жетон воды с клетки из-под нее, имитируя пробоину и затопление отсека. Как только в<mark>ода заполнит все строку и корабль «лишится» дна - он потонет и игра закончится.</mark>

Вы можете попробовать сыграть на этому уровне втроем - для этого поместите Голема Третьего игрока в трюм корабля ближе к правому краю.

9

ВЫСОКАЯ БАШНЯ



Вы очутились в трехэтажной башне. Оказывается, уровни могут быть не только одноэтажными, но и состоять из нескольких этажей, соединенных лестницами или порталами. Эта башня также имеет свой секрет - две лестницы ведут на разные этажи и вы не можете попасть с третьего этажа на второй, не спустившись на первый.

Также стоит помнить, что верхние этажи могут охраняться вражескими Големами! Но у вас есть преимущество - ваше оружие, примененное на лестнице, достает до верхних этажей, где она заканчивается!

Уровень на 2-4 игроков, 2 из которых могут быть заменены Ботами.

Турнир: Если целым останется один Голем, то этот игрок получает 2 Награды. Если больше - то игроки с целыми Големами получают по 1 Награде.

При победе Ботов Уровень требует переигрывания.

Вы можете модифицировать уровень, поставив лестницу В на втором этаже, чтобы переходы были возможны только с одного этажа на другой последовательно.

Больше уровней и сценариев на сайте prostorobot.ru

ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ ГОЛЕМОВ

Имитируем кибератаки на Роботов-Големов.

Вы можете выполнить кибератаку на вражеского Голема, активировав секретный протокол и замаскировав атаку под дополнение Логика. Для этого используйте символы Карт Удачи, подменяя выпавший логический элемент определенным видом атаки на систему противника:



«НЕ» - Вы можете ПОСЛЕ ВЫКЛАДЫВАНИЯ ПРОГРАММЫ и перед открытием первого ряда команд взломать систему ОДНОГО противника и УДАЛИТЬ ЛЮБУЮ карту из его ряда команд. Все последующие карты этого игрока сдвигаются вверх на одну карту.

«И» - Вы можете ПОСЛЕ ВЫКЛАДЫВАНИЯ ПРОГРАММЫ взломать соперника и поло-

жить ему одну его карту Действия РУБАШКОЙ ВВЕРХ в КОНЕЦ ЕГО ПРОГРАММЫ, вытянув ее в слепую из колоды.



«ИЛИ» - Вы можете ПОСЛЕ ВЫКЛАДЫВА-НИЯ ПРОГРАММЫ взломать соперника и поменять местами в его Программе ДВЕ ЛЮБЫЕ карты.

«ХОR» - Дает защиту от Взлома в текущем раунде.

Взламывать одного игрока можно только ОДИН раз за раунд. Если вы не воспользовались Взломом в текущем Раунде, то вы теряете эту возможность. Если вы играте с дополнением Логика, то можете выбрать Взламывать ли вам соперника или использовать жетоны Логики. ХОР действует или только на защиту от Взлома или на использование жетона ХОР.



ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Программа у них одна на двоих, но исполняют они одну у него тип. и ту же последовательность команд одновременно.

Попробуйте вариант игры на 2-х игроков, когда каж- поверх любой карты Движения для Желтого Голема, дый игрок управляет сразу двумя Големами. Причем чтобы Желтый голем был виден и было понятно ка<mark>кой</mark>

На поле для каждого игрока выставляется по два Голема - к примеру у первого Красный и Желтый, у второго Синий и Зеленый.

Игра продолжается до выведения из строя всех Голомов противника или до окончания 10 раундов. В последнем случае победитель определяется по меньшему числу повреждений на его обоих Големах.

Программа составляется единственная из комплекта карт для ОДНОГО Голема. Бонусы также применяются для одного столбца Команд. Но исполняется Программа она одновременно для обоих.

То есть если у первого игрока первая Команда ВПЕРЕД, то вперед пойдут и Красный и Желтый Големы. Карты Големов выкладываются по две для каждого Голема, и, чтобы не запутаться в их типах, одна из Карт Големов кладется поверх любой из карт Команд незадействованных, но принадлежащих второму Голему, чтобы было видно цвет. В нашем примере первый игрок выкладывает одну карту Голема как обычно, а вторую



