

# **БРОНЕПЕХОТА**

## **Правила игры**

Игровая среда «Бронепехота» относится к так называемым «варгеймам»

- настольным военно-тактическим играм. В зависимости от комплектации, наборы игры «Бронепехота» могут быть игровыми или дополнительными. Содержимого одного игрового набора достаточно, чтобы организовать увлекательное сражение для двух игроков. Если же у игрока уже имеется своя армия, то он может усилить её с помощью дополнительных наборов. Все сражения ведутся по одинаковым правилам, изложенным ниже, поэтому можно объединить несколько наборов и устроить одно большое сражение.

### **Раздел 1**

### **Подготовка к игре**

#### **1.1 Описание игры**

**БРОНЕПЕХОТА** – это научно-фантастическая игра, в которую одновременно могут играть сразу несколько участников, каждый со своей армией.

Для победы необходимо разгромить неприятельскую армию или выполнить какое-либо задание – миссию. Миссии могут быть самыми разными, например, захватить какой-то объект, уничтожить командирскую машину противника, удержать рубеж и т.п.

Армии игроков состоят из отрядов бронированной пехоты, пилотируемых боевых машин и артиллерийских орудий. Их игровые параметры указаны в специальных «документах» - Армлистах.

Каждая машина или отряд пехотинцев – это отдельный юнит. Во время сражения игроки по очереди действуют своими юнитами – передвигают их, стреляют по противнику или вовлекают неприятеля в ближний бой. Когда один юнит закончил свои действия, т.е. завершил свой ход, наступает время хода следующего юнита и т.д. Игра состоит из туров. За один тур каждый юнит может совершить только один ход, поэтому, когда все юниты совершили по одному ходу, начинается новый тур. В начале каждого тура игроки разыгрывают инициативу, т.е. определяют, кому ходить первым, кому вторым и т.д.

Если все солдаты - пехотинцы и пилоты машин - в армии игрока уничтожены, то он выбывает из игры. Остальные участники продолжают сражение без него. Таким образом, тур за туром битва продолжается до победы одного из игроков.

## 1.2 Уровень сложности



Рис. 1

Боевые машины и орудия могут стрелять специальными пластиковыми снарядами, которыми комплектуются наборы. Стрельба такого типа называется *реальной*. Она ведётся из пружинных пускателей (см. Рис.1).

Те же самые машины и орудия могут стрелять условно - по определённым правилам, когда результаты выстрелов определяются бросками кубиков. Такая стрельба называется *виртуальной*. Перед началом сражения участники должны договориться о том, какой тип стрельбы они будут использовать – это определяет уровень сложности игры.

Самая простая игра - с реальной стрельбой. Она придётся по вкусу наиболее юным и азартным игрокам. Успех в битве будет зависеть от того, насколько умело и точно вы будете стрелять по противнику из орудий и машин. Пехотинцы реально стрелять не могут, но могут обслуживать артиллерийские орудия, а также атаковать противника врукопашную. Если вы выбрали игру с реальной стрельбой, то её правила вы найдёте в разделе «6. Реальная стрельба», а раздел «7. Виртуальная стрельба» можете пропустить.

Если вам хочется, чтобы не только машины и орудия, но и пехотинцы могли вести огонь по неприятелю, то вам следует выбрать игру более сложного уровня - с виртуальной стрельбой. Для этого вам необходимо будет ознакомиться с правилами ведения такой стрельбы, описанными в разделе «7. Виртуальная стрельба».

## 1.3 Сборка машин, орудий и пехотинцев

Боевые машины, орудия и фигурки пилотов нужно собрать согласно схемам сборки. Любая машина, орудие или фигурка легко собирается в течение нескольких минут. Обычно модели не требуют клея при сборке, но для большей прочности и надёжности вы можете использовать немного клея в местах, где нет подвижных соединений. Обратите внимание, что для варианта игры с реальной стрельбой, вам следует оснастить машины и орудия пружинными пускателями, с помощью которых вы будете вести огонь по неприятелю.

Фигурки пехотинцев следует установить на подставки.

При желании вы можете раскрасить свою армию – тогда она приобретёт собственные цвета и знаки отличия.

## 1.4 Игровое поле

В качестве игрового поля подойдёт любая ровная поверхность, например, стол или участок пола. Если вы выбрали игру с реальной стрельбой, то мы рекомендуем вам играть на столе – вам будет легче прицеливаться и стрелять. В качестве «ловушки» для снарядов вы можете использовать крышки и дно коробки.

Чтобы избежать возможных разногласий, заранее договоритесь о границах поля. Можно расставить на поле различные объекты – укрепления и препятствия, с ними игра будет гораздо интереснее. Укрепления можно собрать из специального строительного конструктора. Лучше всего подойдут конструкторы производства фирмы «Технолог». Можно также купить готовые строения в специализированных магазинах. В самом простом случае – создайте объекты из любых подручных материалов: книг, коробочек и т.п.

## 1.5 Армии игроков

Согласно легенде, в далеком будущем силы ТОРГОВОГО ПРОТЕКТОРАТА, противостоят войскам ИМПЕРИИ ПОЛЯРИС. Поэтому, набирая свои армии, следите, чтобы в одной армии не оказались враждующие отряды или техника. Армлисты пехотинцев и боевых машин ТОРГОВОГО ПРОТЕКТОРАТА окрашены в синий цвет, а ИМПЕРИИ ПОЛЯРИС - в красный. Зелёным цветом окрашены Армлисты орудий и техники, которые состоят на вооружении обеих армий. Кроме того, у каждой из воюющих сторон есть свой символ, он указан в Армлистиках.

Чтобы игра была интересной, армии должны быть примерно равными по силе. В игре БРОНЕПЕХОТА каждая машина, орудие и пехотный взвод имеет свою стоимость. Она выражена в условных единицах и указана в Армлисте, в графе «Стоимость». Перед началом сражения подсчитайте суммарные стоимости своих армий – желательно, чтобы они не отличались больше, чем на 10 - 20%.

## 1.6 Расстановка сил

Каждый игрок выбирает участок у края поля, размером не более 60 x 20 см, с которого его армия начнёт сражение. Затем на выбранной территории, юнит

за юнитом, игроки расставляют свои армии. Желательно, чтобы расстояние до армии ближайшего противника было не менее 60-70 см (см. Рис.2).

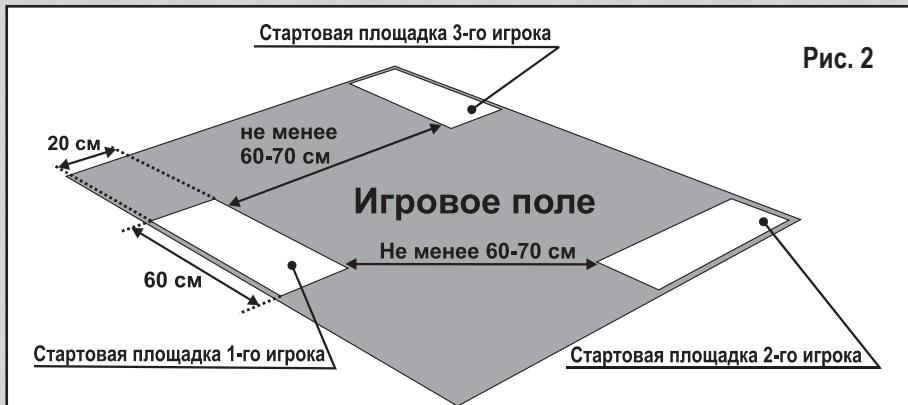


Рис. 2



Рис. 3

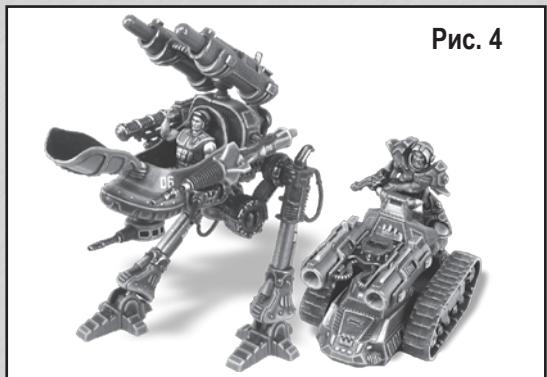


Рис. 4

Армлисты кладутся за пределами игрового поля, в любом удобном для игроков месте.

Ползунки на шкалах Армлистов машин и орудий должны быть установлены в начальное положение – на клетки с максимальными числовыми значениями (см. Рис.3).

В каждой боевой машине должен находиться пилот. Без пилота машина не может ни стрелять, ни передвигаться (см. Рис.4).

Кроме армий, для игры вам понадобится набор кубиков (6-ти, 12-ти и 20-тигранных), а также линейка для измерения дальности передвижений и дистанции стрельбы.

## 1.7 Игровые обозначения

В игре используются 6-ти, 12-ти и 20-гранные кубики. Один бросок 6-гранного кубика обозначается **Д6**, 12-гранного – **Д12**, 20-гранного – **Д20**.

Если в тексте вам встречается выражение, например, «пройти **Тест Брони Д20**», то это означает, что следует взять 20-гранный кубик и с его помощью выполнить требования теста.

Если вы встретили выражение **Д12 + 2**, то это означает, что нужно один раз бросить 12-гранный кубик, и к выпавшему значению добавить 2.

Иногда указано количество бросаемых кубиков, например, если вы встретили выражение **6 Д20**, то вам нужно взять шесть 20-гранных кубиков и одновременно бросить (можно также бросить один кубик 6 раз), а результат каждого броска сравнить с требуемым условием.

## Раздел 2

### Боевые единицы

Армии игроков состоят из *боевых единиц*: пехотинцев, боевых машин и артиллерийских орудий. Не путайте боевую единицу и юнит: *юнит* - это боевая машина, управляемая пилотом, или отряд пехотинцев, потому что только они способны вести активные действия на поле боя. Артиллерийские орудия юнитами не считаются, поскольку без воинов обслуживания они бесполезны. Если пехотинец находится возле орудия и может вести из него огонь, то мы будем называть его «пехотинец с орудием».

Боевые свойства пехотинцев, машин и орудий указаны в их *Армлистиах*.

## 2.1 Армлисты пехотных отрядов

Все пехотинцы разделены на отряды, по шесть воинов в каждом (см. Рис.5).

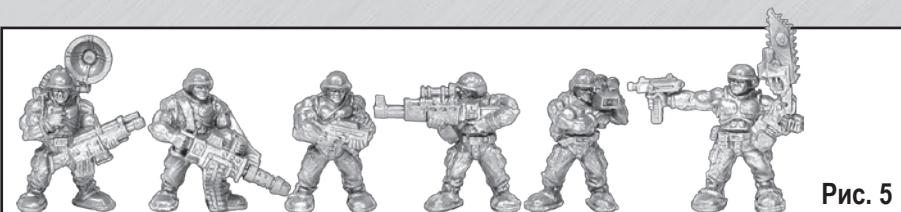


Рис. 5

Свойства всех пехотинцев отряда приведены в одном общем Армлисте - *Армлисте отряда*. В качестве примера на Рис.6 приведён Армлист одного из отрядов.

Империя "Полярис"							Стоим.	80
ТАЖЕЛАЯ КЛОН-ПЕХОТА								
А	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр		
	2	4	д6+2	1д12	0	Рм	2	
	2	4	д12+2	1д12	0	Рм	2	
	2	4	д12	1д12	0	Рм	2	
	2	4	д6+2	2д12	0	Рм	2	
	2	4	д6+1	2д6	1	Рм	2	
	2	4	д6	1д6	6	Рм	2	

Рис. 6

Армлист содержит название и принадлежность отряда, а также изображение и свойства каждого пехотинца отряда.

Свойства обозначены символами:

**Стоим.** - стоимость отряда в условных единицах, характеризует пользу, приносимую отрядом на боле боя;

**А** - «Армейский ранг», определяет боевую выучку пехотинца;

**Ск** - «Скорость», число Очков Скорости, которые пехотинец

может потратить на передвижение в одном туре;

**Дальн.** - «Дальность Стрельбы», указывает тип кубика, который следует использовать при определении Дальности выстрела (используется в игре с виртуальной стрельбой);

**Мощн.** - «Мощность Выстрела», показывает тип и число кубиков, которые нужно использовать при определении результата выстрела (используется в игре с виртуальной стрельбой);

**ББ** - «Ближний бой», показатель мастерства воина в ближнем бою;

**Св** - «Свойства», указывает на наличие у воина особых способностей;

**Бр** - «Броня», показатель прочности защитного снаряжения воинов.

## 2.2 Армлисты боевых машин

В качестве примера на Рис.7 изображена одна из боевых машин, а на Рис.8 приведён её Армлист.

Армлист содержит название и изображение боевой машины, а также её игровые параметры:

**«Стоимость»** - цена машины в условных единицах, характеризует пользу, приносимую машиной на боле боя;

**«Армейский ранг»** - указывает армейский ранг пехотинца, который может управлять этой машиной;



Рис. 7



Рис. 8

**«Скорострельность»**- максимальное число выстрелов, которые может сделать машина в одном туре; **«Боезапас»**-шкала, представляющая собой вертикальный ряд клеток с числами. Находится у правого края Армлиста. На этой шкале ползунком отмечается число оставшихся боеприпасов; **«Арсенал»** - изображение оружия, которым можно оснастить машину. Арсенал приведён ниже изображения машины. У некоторых машин так много оружия в арсенале, что игрокам придется выбирать, каким оружием оснастить свою машину перед сражением. Возле каждого оружия указаны его характеристики (используются в игре с виртуальной стрельбой); **«Прочность»** - шкала, представляющая собой горизонтальный ряд клеток с числами, расположенный в нижней части Армлиста. На Шкале прочности ползунком отмечаются повреждения машины;

**«Скорость»** - это число очков, которые машина может потратить на передвижение в одном туре. Показатель Скорости машины совмещён со Шкалой прочности. Шкала прочности разделена на несколько цветных секторов. В каждом секторе указана Скорость машины при имеющемся уровне повреждений. Таким образом, чем больше повреждений получила машина, тем меньше её скорость.

## 2.3 Пилоты боевых машин

Боевые машины делятся на тяжёлые и лёгкие. Тип машины указан в её Армлисте. Вождение боевой машины требует специальных навыков и умений, поэтому управлять боевыми машинами могут воины с соответствующей подготовкой. О наличии такой подготовки можно судить по Армейскому рангу бойца.

Пилотом боевой машины может быть любой пехотинец, чей Армейский ранг не ниже того, который указан в графе «Армейский ранг» Армлиста машины. Например, в графе «Армейский Ранг» боевой машины GRYPHON указано число 2. Это означает, что управлять этой машиной может любой пехотинец с Армейским рангом 2 или выше.



Рис. 9

### Пилоты лёгких машин

Из своих пехотинцев вы выбираете одного, который, на Ваш взгляд, наиболее подходит для управления лёгкой машиной, снимаете его с подставки и устанавливаете на площадку управления боевой машиной (см. Рис. 9). Подставку воина отложите в сторону. Тем же способом поставьте пилотов на все остальные лёгкие машины в своей армии.



Рис. 10

### Пилоты тяжёлых машин

Поскольку далеко не все фигуруки воинов могут поместиться в кабины тяжёлых машин, то в качестве пилотов тяжёлых машин используются специальные фигуруки (Рис.10).

Выбрав среди своих бойцов одного, которому предстоит управлять тяжёлой машиной, Вы ставите его фигурку на Армлисти этой машины, а в кабину помещаете специальную фигурку пилота (см. Рис.11). По фигурке на Армлисте все

игроки будут знать, кто управляет машиной в данный момент.

Таким же способом обеспечьте пилотами остальные свои тяжёлые машины.

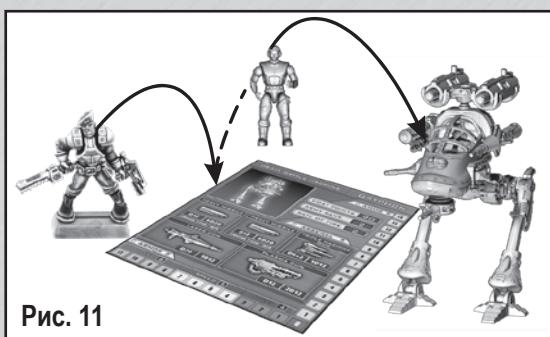


Рис. 11

## 2.4 Армлисты артиллерийских орудий

В качестве примера на Рис.12 изображено мобильное орудие МИНОМЁТ, а на Рис.13 приведён его Армлист.

Армлист содержит название и изображение орудия. Если в названии указано, что орудие **мобильное**, то его можно перемещать по полю. Если сказано, что орудие **стационарное**, то оно перемещаться не может и должно находиться в одном месте в течение всего сражения.

Армлист содержит игровые параметры орудия:



Рис. 12

**«Стоимость»** - цена орудия в условных единицах, характеризует пользу от орудия на поле боя;

**«Армейский ранг»** - указывает минимальный ранг пехотинца, который может стрелять из этого орудия;

**«Скорострельность»** - максимальное число выстрелов, которые может совершить орудие в одном туре;

**«Боезапас»** - шкала, представляющая собой вертикальный ряд клеток с числами. Находится у правого края Армлиста. На этой шкале ползунком отмечается число оставшихся боеприпасов;

**«Прочность»** - шкала, представляющая собой горизонтальный ряд клеток с числами, расположенный в нижней части Армлиста. На Шкале прочности ползунком отмечаются повреждения орудия.



Рис. 13

Возле изображения орудия указаны его Характеристики стрельбы, которые используются в игре с виртуальной стрельбой.

## Раздел 3

## Игра

Игра представляет собой последовательность туров. Каждый тур состоит из двух этапов:

- розыгрыша инициативы;
- по-юнитных действий армий игроков.

### 3.1 Розыгрыш инициативы

Участники игры бросают 12-гранный кубик (обозначается Д12). Игрок с наибольшим результатом считается обладателем инициативы. Он принимает решение, в какой последовательности игроки будут действовать в следующей фазе. В случае равенства наибольших результатов броски повторяются.

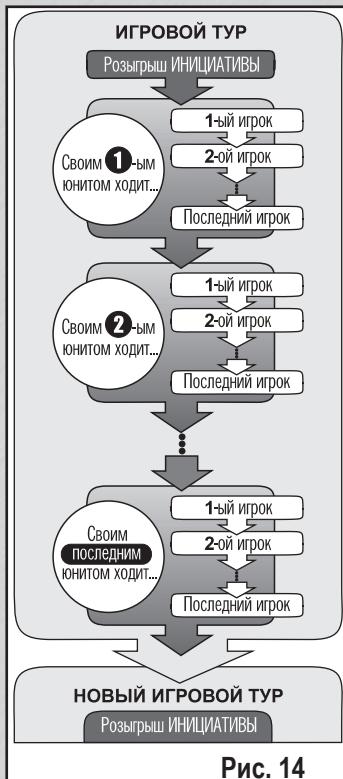


Рис. 14

## 3.2 Действия юнитов

На этом этапе игроки действуют своими юнитами. Но сначала участник, выигравший инициативу, объявляет очередьность, в которой будут ходить игроки.

Затем первый игрок выбирает свой юнит и выполняет им боевые действия. Закончив действия юнита, *игрок разворачивает его Армлис* (или кладёт на него маркер), чтобы ему и остальным игрокам было видно, что этот юнит свои действия выполнил и больше в текущем туре действовать не будет. Затем второй игрок выбирает один из своих юнитов и тоже действует им, после чего разворачивает его Армлис, и т.д. до того момента, когда все игроки закончат действия своего первого юнита. После этого ход вновь возвращается к первому игроку – он выбирает свой следующий юнит и действует им, затем снова очередь второго игрока и т.д. Когда все юниты на поле закончат свои действия, игровой тур

заканчивается. Следующий тур опять начинается с розыгрыша инициативы. Рис.14 поясняет последовательность действий в игровом туре.

**Примечание:** Если у игроков разное число юнитов в армиях, то непременно возникнет ситуация, когда у кого-то все юниты уже совершили один ход, в то время как у другого – ещё нет. В этом случае те игроки, чьи армии завершили ход, будут дожидаться, когда армии остальных игроков, юнит за юнитом, завершат свой ход.

### Действия наземных юнитов

Во время своих действий каждый юнит, передвигающийся по земле, может:

- передвинуться;
- выстрелить;
- вступить в ближний бой.

Очередность действий для каждого юнита игрок выбирает самостоятельно, но следует учесть, что каждое из этих действий юнит может предпринять только

один раз. Игрок может пропустить одно или больше действий, если считает, что так будет лучше. Например, юнит может выстрелить, затем передвинуться и затем вступить в ближний бой, а может просто передвинуться и на этом закончить свои действия.

Перечисленные выше действия применимы для *наземных* юнитов. Для *летающих машин* список действий другой.

### Действия летающих машин

Летающие машины не могут вступать в ближний бой, но могут передвигаться значительно быстрее пехотинцев и наземной техники, поэтому вместо ближнего боя у летающих машин есть ещё одно передвижение:

- передвинуться;
- выстрелить;
- передвинуться.

#### Примечания:

1. Обращаем ваше внимание, что если для боевых действий игрок выбрал пехотный отряд, то он по очереди действует всеми пехотинцами этого отряда (сначала один воин передвигается, стреляет, вступает в ближний бой, затем второй и т. д.) и лишь когда последний боец отряда закончит свои действия, игрок разворачивает Армлист и передаёт право хода следующему игроку.
2. Чтобы не забыть, какие из солдат отряда уже завершили свои действия, можно положить возле них маркеры - монетки, спички и т.п., а по завершению действий отряда – развернуть его Армлист и собрать маркеры.
3. Те пехотинцы, которых игрок выбрал для управления боевыми машинами, не участвуют в действиях своего отряда, так как они будут обеспечивать действия своих машин, т.е. входят в состав других юнитов.

## Раздел 4

## Движение юнитов

Все расстояния и дистанции в игре «Бронепехота» измеряются *шагами*. За один шаг принято расстояние **5 см**.

### 4.1 Движение пехоты

Чтобы переместиться на **1 шаг** (5 см), пехотинец должен потратить **1 Очко Скорости**. В одном туре пехотинец может передвинуться на столько *шагов*, сколько *Очков Скорости* указано в графе «Ск» (Скорость) его Армлиста.

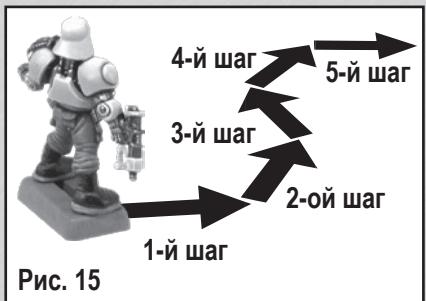


Рис. 15

Пехотинец может передвигаться в любую сторону и по любому выбранному игроком маршруту (см. Рис.15). Игрок линейкой измеряет расстояние передвижения своего пехотинца и ставит фигурку на новую позицию, повернув «лицом» в любую сторону.

При движении пехотинец не может проходить сквозь высокие препятствия, орудия, других пехотинцев и т.п. – он должен их обходить.

**Примечание:** если при движении пехотинец игрока коснулся пехотинца противника или его подставки, то он обязан остановиться и вступить в ближний бой, даже если это не входило в планы игрока, и он собирался передвигать своего пехотинца дальше (см. раздел 8. Ближний бой).

#### Движение по лестницам, наклонным поверхностям и трапам

По любым лестницам, а также наклонным поверхностям или трапам, угол наклона которых не превышает 45 градусов, пехотинцы движутся без потери скорости, т.е. как по горизонтальной поверхности.

**Примечание:** ввиду того, что фигурку проблематично установить на лестнице из-за недостатка места для подставки, а также в тех случаях, когда фигурки соскальзывают с наклонной поверхности (трапа), заканчивать движение пехотинца на лестнице или посреди наклонного участка (трапа)

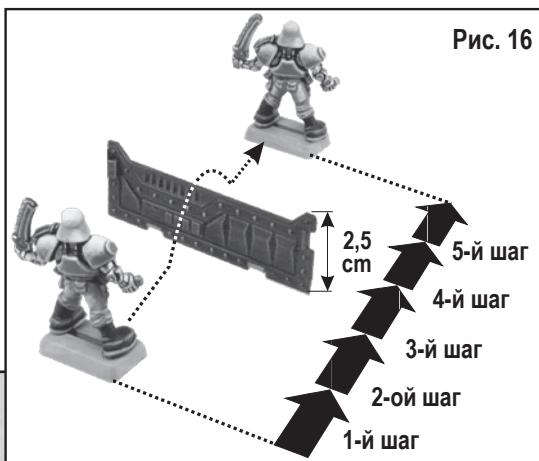


Рис. 16

нельзя. Если пехотинцу не хватает скорости, чтобы пройти наклонный участок (трап) или лестницу целиком, то игроку следует остановить своего пехотинца перед началом лестницы (трапа), чтобы попытаться преодолеть эту лестницу (трап) в следующем туре.

## Преодоление препятствий

Во время движения пехотинцы могут без потери скорости преодолевать вертикальные препятствия и преграды высотой не более полушага. Иными словами пехотинцы могут свободно «перескакивать» препятствия высотой или глубиной не более 2,5 см (Рис.16).

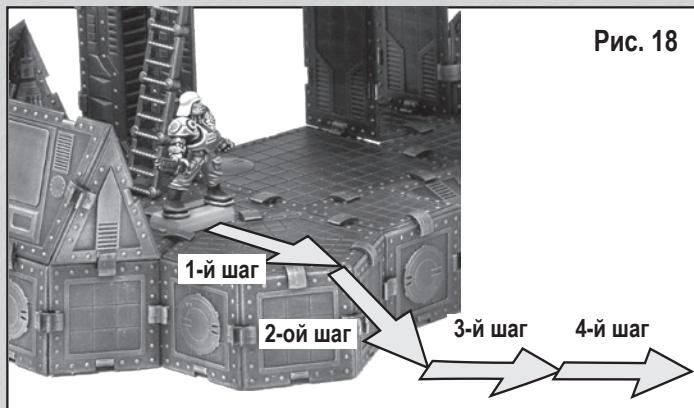
Если высота вертикального препятствия более полушага, но не превышает 1 шага, то на преодоление такого препятствия потребуется 2 очка скорости (см. Рис.17).

Находясь на площадках этажей различных зданий и строений, пехотинцы могут перепрыгивать с одной площадки на другую, расположенную на той же высоте или ниже (или спрыгивать на землю), если расстояние до площадки (или до земли) не превышает 1 шага. При этом длина прыжка входит в то расстояние, на которое может передвинуться пехотинец (Рис.18).

Рис. 17



Рис. 18



Если, по мнению игроков (см. раздел 12.2), поверхность стены или опоры такова, что позволяет пехотинцам карабкаться вверх или спускаться вниз, то пехотинцы могут передвигаться по таким стенам (опорам) с вдвое меньшей скоростью. Т.е. чтобы, например, подняться по опорной стойке вверх на 1,5 шага, пехотинец должен израсходовать 3 очка своей скорости (Рис.19).

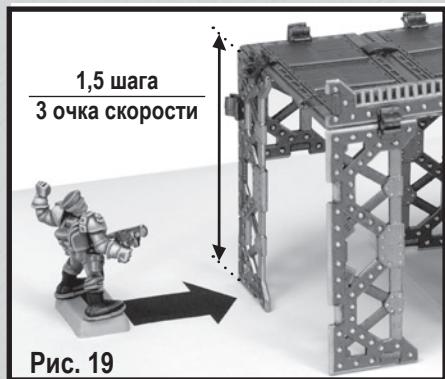


Рис. 19

### Непреодолимые препятствия

Вертикальные и наклонные ( $45^{\circ}$  и круче) препятствия с гладкой поверхностью, по которой невозможно вскарабкаться вверх или спуститься вниз, высотой или глубиной более 1 шага (5 см) считаются непреодолимыми, и пехотинцы должны их обходить.

### Передвижение пехотинца с мобильным орудием

Пехотинец может передвигаться с орудием, если оно мобильное (см. Армлист орудия). Для этого фигурка пехотинца должна приблизиться к орудию и коснуться его. После этого пехотинец может двигаться вместе с орудием (если этого орудия не касаются пехотинцы противника).

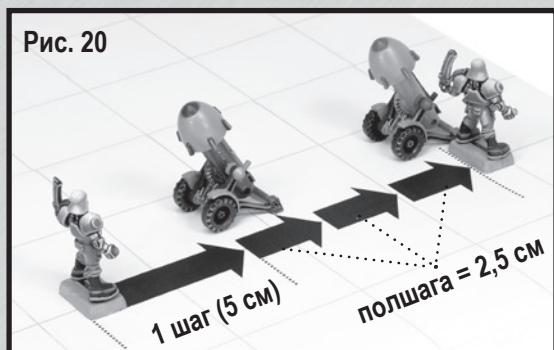
**Скорость передвижения пехотинца с орудием вдвое меньше собственной скорости пехотинца.**

Например, пехотинец, имеющий Скорость 4, сделал первый шаг и коснулся миномёта. Оставшиеся 3 очка скорости он может потратить на передвижение с миномётом, но поскольку его Скорость уменьшается вдвое, то на каждое

очко скорости они будут передвигаться лишь на полшага (2,5 см), потратив 3 оставшихся очка скорости, они переместятся на 7,5 см (см. Рис.20).

Пехотинец с орудием может двигаться по трапам и преодолевать препятствия высотой не более 1 см, но

Рис. 20



не может подниматься или спускаться по вертикальным лестницам, а также не может прыгать. Пехотинец может оставить орудие в любой момент и продолжить движение без него.

Общие правила передвижения пехотинцев приведены в **Таблице 1**.

**Таблица 1**

Передвижение пехотинца	Расход очков Скорости
1 шаг (5 см) по горизонтальной поверхности	1
1 шаг (5 см) по лестнице или по наклонной поверхности (угол наклона не более 45 град.)	1
Преодоление препятствия высотой менее полушага (менее 2,5 см)	0
Преодоление препятствия высотой от полушага до 1 шага (2,5 см – 5 см)	2
1 шаг (5 см) подъёма (спуска) по поверхности стены или опоры	2
1 шаг (5 см) с мобильным орудием по горизонтальной или наклонной (не более 45 °) поверхности	2

## 4.2 Движение машин

Боевая машина может передвигаться только если ей управляет пилот. Скорость машины зависит от её повреждений. Повреждения отмечаются ползунком на **Шкале прочности**. Положение ползунка указывает на скорость боевой машины, так как, размещаясь на шкале, ползунок находится в одном из цветных секторов. Для каждого из этих секторов указано число очков *Скорости*, которые есть у машины при имеющемся уровне повреждений. Чем больше повреждена машина, тем, соответственно, ниже её скорость. Так, на Рис.21, видно, что Скорость боевой



Рис. 21

машины BRONEKHOD равна 3, поскольку ползунок на Шкале прочности находится в жёлтом секторе.

Боевые машины делятся на 4 типа:

- **колёсные** - передвигаются по земле на колёсах;
- **гусеничные** - передвигаются по земле на гусеницах;
- **шагающие** - передвигаются по земле на двух или больше ногах-манипуляторах;
- **летающие** - передвигаются по воздуху.

В отличие от пехотинцев, боевые машины обычно движутся **вперёд** в направлении фронта машины, а чтобы сменить направление движения они должны выполнить **поворот**, который тоже требует расхода очков скорости. Но некоторые машины способны двигаться назад и даже сдвигаться в сторону.

Основные правила передвижения машин приведены в **Таблице 2**.

Таблица 2

Передвижение машин на 1 очко Скорости	Колёсные	Гусеничные	Шагающие	Летающие
Движение <b>Вперёд</b>	1 шаг	1 шаг	1 шаг	1 шаг
Движение <b>Назад</b>	1 шаг	1 шаг	полшага	-
Сдвиг <b>Влево или Вправо</b>	-	-	полшага	-
Поворот на месте на угол...	любой	любой	любой	не более 90 град.

Например, на 4 очка Скорости «Бронеход» может сделать 1 шаг назад (1 очко), повернуться (1 очко), и продвинуться на 2 шага вперёд, в новом направлении (2 очка), см. **Рис.22**.

При движении **наземные** (колёсные, гусеничные и шагающие) боевые машины могут подниматься и спускаться по наклонным поверхностям и трапам, угол наклона которых не более 45 градусов, если:

- ширины склона (трапа), а также окружающего пространства достаточно, чтобы там поместилась машина;
- скорости машины достаточно, чтобы преодолеть наклонный участок, на котором модель машины не может устойчиво стоять (соскальзывает).

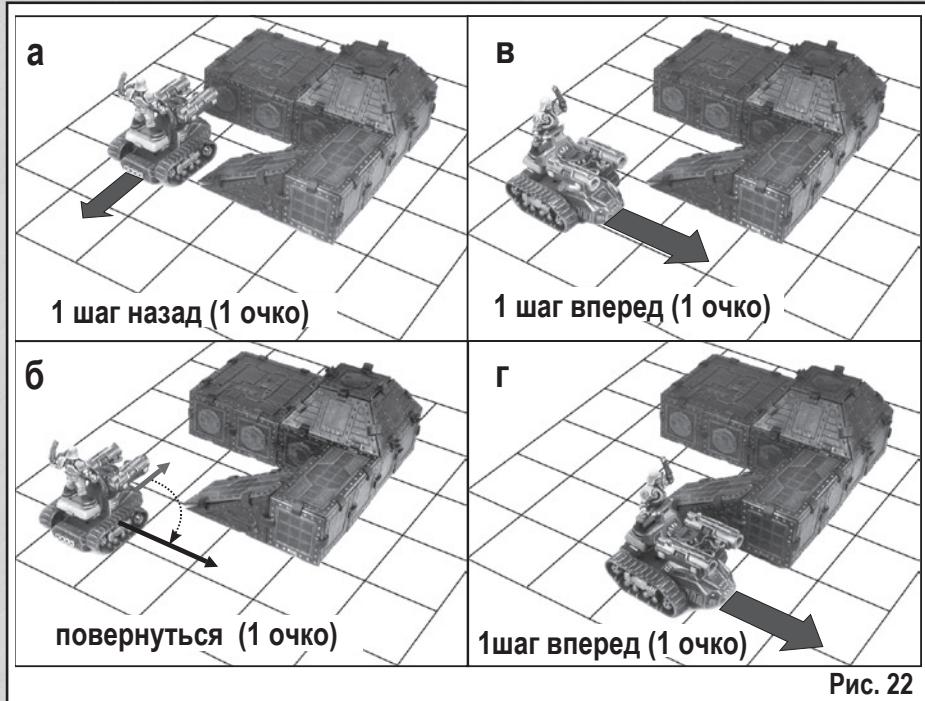


Рис. 22

### Преодоление вертикальных препятствий

#### *Колёсные машины*

Колёсные машины могут преодолевать вертикальные препятствия высотой не выше половины их колеса. Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует объезжать.

#### *Гусеничные машины*

Гусеничные машины могут преодолевать вертикальные препятствия высотой не выше их гусеницы (см. Рис.23). Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует объезжать.

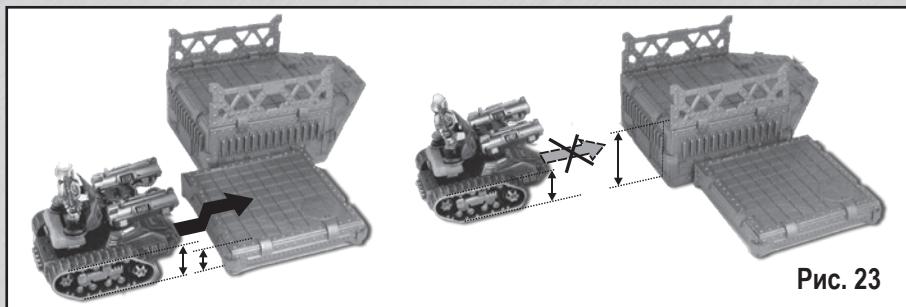
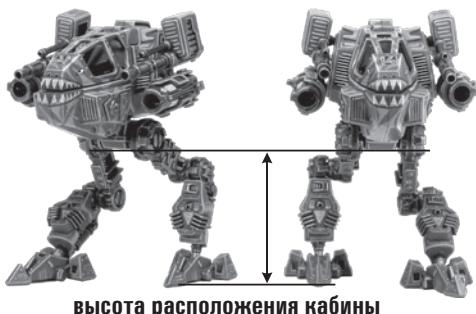


Рис. 23

## Шагающие машины

Шагающие машины могут подниматься на вертикальные препятствия или спускаться с них, если они ниже высоты расположения кабины.

Рис. 24



Высота расположения кабины - это высота, на которой поддерживается кабина машины (см. Рис.24). Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует обходить.

Следует отметить, что преодолевать вертикальные препятствия, шагающие

машины могут только при движении вперёд. При движении назад или в стороны шагающие машины препятствий не преодолевают.

**Примечание:** обратите внимание, что для шагающих машин направление «вперёд» определяется не положением кабины, а расположением шасси (т.е. «ног» машины). Чтобы избежать затруднений при определении направлений вперёд/назад у шагающих машин, за определяющий элемент мы рекомендуем использовать ось крепления ног (см. Рис.25).

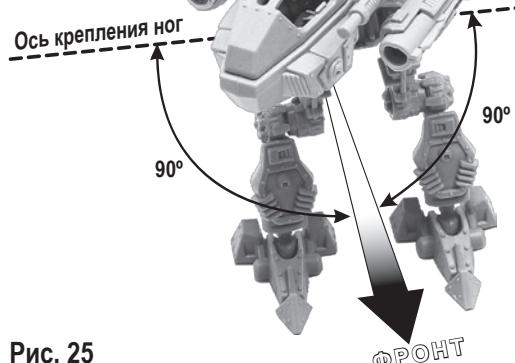


Рис. 25

### *Летающие машины*

Чтобы показать, что летающая машина находится в состоянии полёта, её устанавливают на специальную подставку. Высота поставки - это стандартная высота полёта летающей машины, поэтому все препятствия выше высоты полёта нужно облетать.

**Примечание:** Не забудьте, что летающие машины способны перемещаться на большие расстояния, так как они могут перемещаться дважды, но не могут вступать в ближний бой.

### **4.3 Боевые машины без пилота**

Боевая машина остаётся без пилота, если он покинул машину или погиб.

Как и любой пехотинец, во время одного тура пилот боевой машины может передвинуться один раз. Он либо движется вместе с машиной (тогда это – передвижение машины), либо может покинуть её и передвигаться самостоятельно, согласно правилам передвижения пехотинцев. Совмещать оба способа передвижения в течение одного тура запрещается, вне зависимости от того, полностью истрачены очки скорости или нет. Если пилот покидает боевую машину, то его фигурка убирается из кабины. Пехотинец, который управляет этой машиной, ставится рядом с машиной так, чтобы они касались друг друга. Чтобы пилот летающей машины покинул свою машину, она должна совершить посадку. Для этого её снимают с подставки и кладут на это же место на игровом поле. Оставшись без пилота, боевая машина «замирает» на месте, пока в неё не посадят нового пилота (см. раздел 9.1 Захват боевых машин).

Если во время полёта летающей машины погиб её пилот, то она совершает аварийную посадку – её снимают с подставки и кладут на поле в том месте, где она стояла. Затем игрок-хозяин машины бросает кубик Д6 – выпавшие очки показывают количество повреждений, которые получила машина в результате аварийной посадки. Эти повреждения отмечаются в Армлисте машины, на Шкале Прочности. Пока беспилотная летающая машина находится «на земле», противник может не только стрелять по ней, но и атаковать в ближнем бою. После того, как в летающую машину «сел» новый пилот, она снова устанавливается на подставку.

### 5.1 Учёт повреждений

#### *Повреждения пехотинцев*

Если пехотинец упал в результате попадания снаряда (в игре с реальной стрельбой) или получил повреждение, после того как его броня была пробита (в игре с виртуальной стрельбой), то он считается уничтоженным и его фигурка убирается с поля.

#### *Повреждения орудий и боевых машин*

Броня боевых машин и орудий намного прочнее, чем у пехотинцев. Полученные повреждения учитываются в их Армлистиках. Ползунок на **Шкале прочности** сдвигается вправо, в сторону уменьшения числовых значений, на столько клеток, сколько получено повреждений. Например, если ползунок на шкале прочности машины находился на клетке с цифрой 9, то после двух повреждений, ползунок следует сместить на клетку с цифрой 7 (Рис.26).



Если ползунок на Шкале прочности оказался на клетке с цифрой «0», то боевая машина (орудие) уничтожена и убирается с поля. Пилот, который управлял уничтоженной машиной и остался жив, устанавливается на поле в том месте, где стояла машина. Он может продолжать участие в битве, как обычный пехотинец.

### 5.2 Броня

#### **Броня пехотинцев**

Броня пехотинца указана в Армлисте, в графе «Бр».

#### **Броня боевых машин и орудий**

Число в клетке, на которую указывает ползунок на шкале прочности, показывает **Броню** машины (орудия).

Чем больше повреждений получено, тем слабее броня.

### 5.3 Тест Выживания

Во время сражения игрокам понадобится применять к своим воинам Тест выживания, чтобы определить, спасла броня пехотинца от гибели или нет. В названии теста указано, какой кубик следует использовать. Обычно это **D6**, но в некоторых случаях это могут быть кубики **D12** или **D20**.

#### Тест выживания D6

Бросьте кубик **D6** и сравните результат с Бронёй «Бр» пехотинца:

- если «Бр» больше или равна очкам на кубике, то пехотинец уцелел  
Он остаётся на поле и продолжает принимать участие в битве;
- если «Бр» меньше очков на кубике, то воин погиб.  
Уберите его фигурку с поля (см. Рис.27).

Броня= 3



Броня = 3

>



Тест выживания D6:

- пехотинец уцелел

Броня = 3

=



Броня = 3

<



- пехотинец погиб

Рис. 27

Если правила требуют провести тест с **D12** или **D20**, то тест проводится аналогично, но вместо **D6** используется требуемый кубик.

## Раздел 6

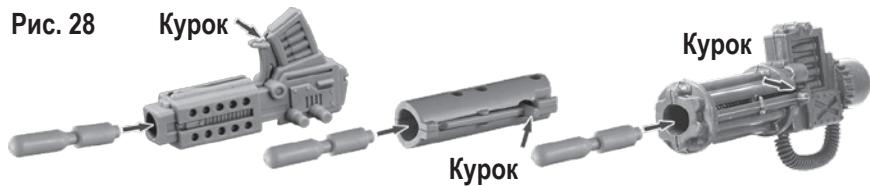
### Реальная стрельба

Стрельба пластиковыми снарядами из пружинных пускателей называется реальной. Этот раздел следует прочесть тем, кто выбрал именно такой вариант игры – с реальной стрельбой.

Итак, если вы выбрали реальную стрельбу, то ещё при сборке машин и орудий вам следовало позаботиться о том, чтобы оснастить их пружинными пускателями. Стрельба из них ведётся снарядами специальной формы.

При заряжании, снаряд вставляется в пускатель до щелчка. Выстрел производится нажатием на курок - выступающий цилиндрический элемент на корпусе пускателя (Рис.28).

Рис. 28



снаряд



мина



Рис. 29а

Рис. 29б

### *Миномёты*

Миномёты могут стрелять как снарядами, так и специальными «минами» (см. Таблицу 3 в разделе 6.5). Причём, если миномёт ведёт огонь снарядами, то он может стрелять *прямой наводкой* (см. Рис.29а). Если же он стреляет минами, то ствол миномёта должен быть поднят вверх, а выпущенная им мина должна лететь по *навесной траектории* (см. Рис.29б).

**Стрелять минами из пускателей боевых машин запрещается!**

### *Ракетные установки*

Некоторые машины, как, например, «Варан» (см. Рис.30), оснащены ракетными установками, которые позволяют вести стрельбу и снарядами, и специальными ракетами (см. Таблицу 3 в разделе 6.5).



Рис. 30

**Примечание:** у тяжёлой боевой машины «Варан» курок находится в торце каждого пускателя.

Далее для простоты снаряды, мины и ракеты обозначим одним общим понятием - **заряды**.

## 6.1 Пехотинец с орудием

Орудие может стрелять только в том случае, если его подставки или любой другой части касается пехотинец. Причём Армейский ранг пехотинца должен быть не ниже указанного в соответствующей графе Армлиста орудия. Например, в графе «Армейский ранг» стационарного орудия Спаренная Пушка указано число 2. Это означает, что стрелять из этого орудия могут воины, чей Армейский ранг не ниже 2-го (см. Рис.31).

Рис. 31



## 6.2 Запрет стрельбы

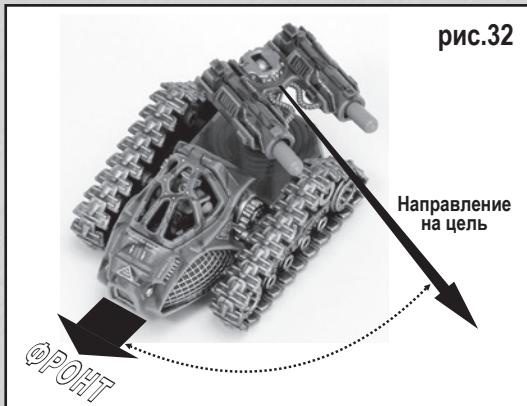
Машины и орудия игрока, которые касаются машин или орудий противника стрелять не могут, пока между ними не будет некоторой дистанции.

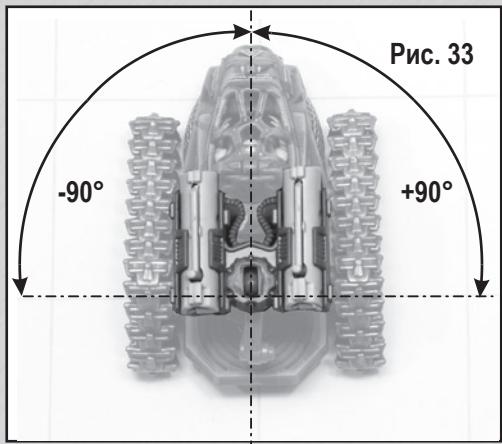
Аналогично, если орудия касаются пехотинцы разных игроков, то это орудие стрелять не может.

## 6.3 Сектор стрельбы

Любой выстрел требует прицеливания. Для этого необходимо, чтобы ствол оружия был направлен точно на цель. Кабины с оружием и пусковые установки некоторых машин могут поворачиваться за счёт подвижных шарниров, отдельно от корпуса или шасси. Благодаря этому оружие можно навести на цель без поворота самой машины. Поскольку положение шасси машины при этом не изменяется, то подобное «прицеливание» поворотом машины не считается и расхода очков скорости не требует (см. Рис.32).

рис.32





Для выстрела разрешается повернуть оружие боевой машины на угол, не превышающий 90 градусов от начального положения. После выстрела необходимо вернуть оружие в прежнюю позицию (Рис.33).

Для выстрела из орудия разрешается повернуть это орудие на любой угол. После выстрела возвращать ствол орудия в прежнее положение необязательно.

## 6.4 Скорострельность

В одном игровом туре, во время стрельбы машина или орудие может сделать столько выстрелов, сколько указано в Армлисте, в графе «Скорострельность». При этом из каждого ствола можно выстрелить не более одного раза.

Например, скорострельность боевой машины T-Rex, согласно Армлиству, равна двум, следовательно, во время стрельбы T-Rex может сделать не более двух выстрелов, по одному из каждого пушкаталя.

## 6.5 Боезапас

**Примечание:** перед игрой участники должны договориться, считать боезапас машин и орудий ограниченным или нет.

### *Неограниченный боезапас*

В этом случае снаряды у машин и орудий, мины (у миномётов) и ракеты (у ракетных установок) не кончаются никогда, и шкала боезапаса в Армлистах игрокам не понадобится.

### *Ограниченный боезапас*

Если боезапас орудий и боевых машин ограничен, то за его расходом необходимо следить.

В правой части Армлистов находится **шкала Боезапаса**. Перед игрой ползунок устанавливается в начальную позицию - на клетку с максимальным значением. Каждый раз, когда игрок совершает выстрел, он сдвигает

ползунок вниз, в сторону уменьшения значений, на столько клеток, какова мощность используемого заряда (см. Таблицу 3).

Таблица 3

Тип заряда	Мощность заряда
<b>Снаряд</b>	 2
<b>Мина</b>	 3
<b>Ракета</b>	 4

Например, если игрок стреляет снарядом, то он сдвигает ползунок на шкале боезапаса вниз на 2 клетки. А если игрок стреляет ракетой, то ползунок смещается на 4 клетки вниз.

Когда ползунок достигнет клетки с цифрой «0» - боезапас исчерпан, и до конца игры это орудие (машина) стрелять не может.

**Примечание:** при желании, игроки могут договориться обновлять боезапас машин и орудий, например, 1 раз за игру.

## 6.6 Тест брони

Во время сражения, помимо теста выживания игрокам иногда понадобится применять Тест брони. Он используется, чтобы проверить, пострадал пилот после того, как его машина получила повреждения или его спасла броня машины. При упоминании Теста брони указывается, какой кубик следует использовать для теста. Ниже приведён порядок проведения Теста брони Д12.

### Тест брони Д12

Отметьте повреждения, полученные машиной в результате последней атаки. Определите **Броню** машины – число в клетке, на которую указывает ползунок на шкале повреждений. Затем бросьте кубик **Д12**:

- если Броня машины выше или равна очкам на кубике, то она защитила пилота - он не пострадал (см. Рис.34);
- если Броня машины ниже очков на кубике, то пилот мог пострадать и должен пройти **Тест выживания Д6** (см. раздел 5.3). Если он пройден успешно, то пилот невредим и продолжает управлять машиной. Если неудачно – то пилот погиб, его снимают с машины и убирают с поля. Машина остаётся на поле без пилота (см. также раздел 9.1 Захват боевых машин).

Рис. 34



Тест брони D12

Броня=7



5<7 (БРОНЯ)

БРОНЯ МАШИНЫ СПАСЛА ПИЛОТА

11>7 (БРОНЯ)

БРОНЯ МАШИНЫ ПРОБИТА, пилот  
должен пройти "Тест выживания Д6"

Если необходимо провести тест с другим кубиком, то он проводится аналогично, но вместо D12 используется требуемый кубик.

## 6.7 Результат выстрела

Итак, перед выстрелом игрок заряжает пускатель, сдвигает ползунок на шкале боезапаса, а затем прицеливается и стреляет. Обратите внимание, что при ведении реальной стрельбы учитываются только точные попадания в цель. Попадания в результате отскока от игрового поля, препятствий, машин, орудий и т.п. не учитываются. Если стрельба ведётся по летающим машинам, то попадания в подставку так же не учитываются.

Если снаряд не попал в цель, то она не пострадала и игра продолжается.

Если снаряд попал в цель, то выстрел был удачным. Результат и последствия выстрела определите по **Таблице 4**.

Повреждения орудий и боевых машин отмечаются в их Армлистиках (см. раздел 5.1).

Если снаряд попал в фигурку пилота, то это засчитывается как попадание в машину.

Если в результате попадания машина (орудие) упала на пехотинцев, то все упавшие воины погибли и убираются с поля, а все, кто устоял - не пострадали.

В лежачем положении орудие не может стрелять, а боевая машина - ни стрелять, ни двигаться, ни атаковать противника в ближнем бою. Поднять свою машину (орудие) и вернуть ей способность вести боевые действия игрок-хозяин сможет только после Ремонта (см. раздел 9.3 Ремонт).

**Таблица 4**

Цель выстрела	Результат попадания	Последствия выстрела
Пехотинец	Устоял на ногах	Пройти «Тест выживания Д6» (см. раздел 5.3)
	Упал или оперся о препятствие	Пехотинец уничтожен - убрать фигурку с поля
Боевая машина	Устояла на месте	Число повреждений равно <i>мощности заряда</i> (см. Таблицу 3). Пройти «Тест брони Д12» (см. раздел 6.6)
	Упала	Число повреждений равно <i>удвоенной мощности заряда</i> (см. Таблицу 3). Пройти «Тест брони Д20» (см. раздел 6.6)
	Попадание в машину, которая была в лежачем положении	Число повреждений равно <i>удвоенной мощности заряда</i> (см. Таблицу 3). Пройти «Тест брони Д20» (см. раздел 6.6)
Орудие	Устояло на месте	Число повреждений равно <i>мощности заряда</i> (см. Таблицу 3).
	Упало	Число повреждений равно <i>удвоенной мощности заряда</i> (см. Таблицу 3).
	Попадание в орудие, которое было в лежачем положении	Число повреждений равно <i>удвоенной мощности заряда</i> (см. Таблицу 3).

**Раздел 7****Виртуальная стрельба**

Если вы выбрали игру с виртуальной стрельбой, то вести огонь смогут не только орудия и боевые машины, но и пехотинцы. В этом разделе изложены правила ведения виртуальной стрельбы. Любители реальной стрельбы могут пропустить этот раздел.

## 7.1 Характеристики виртуального оружия

При виртуальной стрельбе используется два параметра оружия:

**1. Дальность стрельбы** - используется при определении точности выстрела.

Кубик:      **Д6** – используется для оружия малой дальности;

**Д12** – используется для оружия средней дальности;

**Д20** – используется для оружия большой дальности.

**2. Мощность выстрела** – указывает тип и количество кубиков, которые используются при определении числа повреждений, нанесённых цели, например, 2Д6 или 1Д20.

Если оружие *малой мощности*, используется **Д6**;

Если оружие *средней мощности*, используется **Д12**;

Если оружие *большой мощности*, используется **Д20**.

У пехотинцев дальность стрельбы оружия указана в Армлисте, в графе «**Дальн.**», а мощность выстрела – в графе «**Мощн.**». Если в этих графах стоят прочерки, то у пехотинца нет стрелкового оружия.

Например, таблица для лёгкого автомата пехотинца выглядит так (Рис.35):

A	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр	
1	4	4	Д6+2	2Д6	3	Пр4	5

Рис. 35

У орудий и боевых машин дальность и мощность стрельбы указаны в Армлистиках, возле изображения оружия, в виде таблицы из двух чисел:

Дальность стрельбы

Мощность выстрела

Например, характеристики стрельбы для пушки Гатлинга выглядят так (Рис.36):



Рис. 36

## 7.2 Цель выстрела

Целью выстрела может быть пехотинец, боевая машина или орудие. Перед каждым выстрелом атакующий игрок должен указать цель.

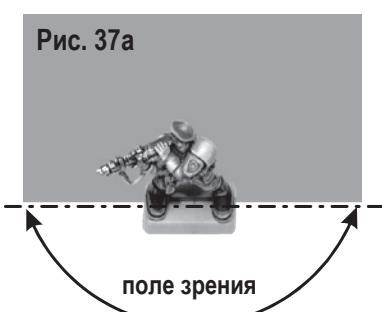
## 7.3 Условия выстрела

Чтобы выстрелить по цели необходимо, чтобы:

1. Цель находилась в поле зрения;
2. Линия огня была свободна;
3. Стреляющий пехотинец или машина не находились в состоянии ближнего боя.

### Поле зрения

Рис. 37а



поле зрения

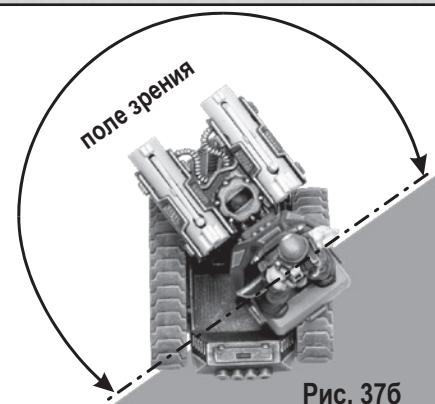


Рис. 37б

Для пехотинца или пилота машины окружающее пространство разделено на две полусфера: *переднюю* и *заднюю*. Считается, что солдаты и пилоты видят всё, что происходит перед ними, в передней полусфере (назовём её **Поле зрения**) и не видят того, что происходит позади них (Рис.37а,37б). Поэтому пехотинцы и боевые машины могут стрелять только по тем целям, которые находятся в их поле зрения.

**Примечание:** будем считать, что граница поля зрения:

- пехотинцев проходит через середину подставки, параллельно её длинным сторонам;
- пилотов боевых машин проходит по плечам фигурки. Поэтому при стрельбе машины, обращайте внимание на то, как расположена кабина машины и пилот в кабине. Сектор стрельбы оружия, установленного на боевой машине, совпадает с полем зрения её пилота.

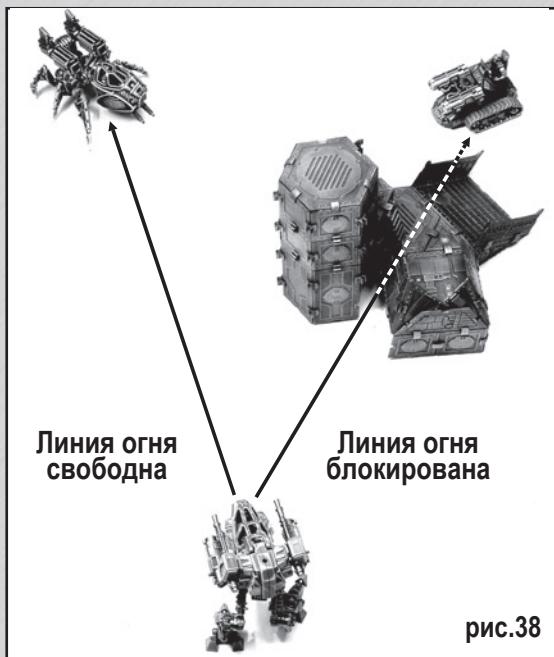


рис.38

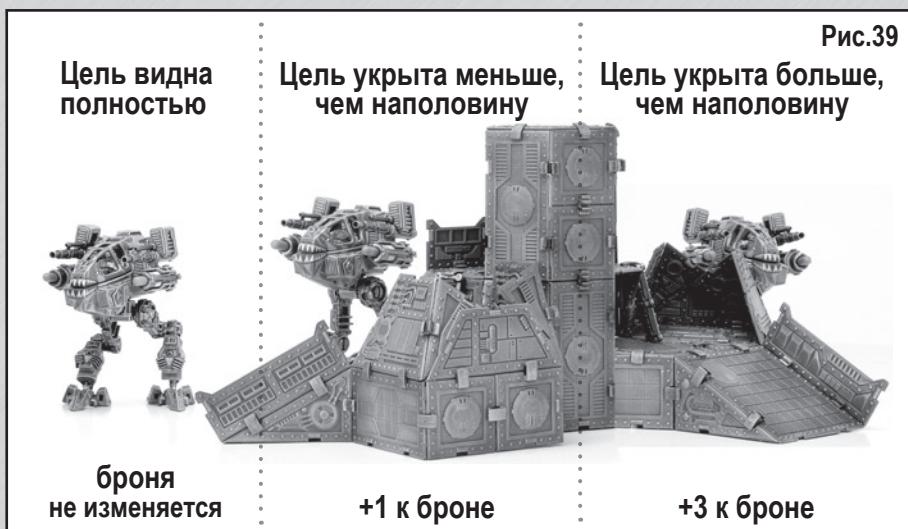
### Линия огня

Стрелок должен полностью или частично видеть свою цель. Проверьте визуально, или протяните нитку, или приложите линейку от стрелка к цели - если эта линия не блокирована препятствиями, то можно стрелять (см. Рис.38).

### Укрытие цели

Постарайтесь взглянуть на цель с позиции стрелка и определить насколько хорошо её видно. Если цель укрыта, то попасть в неё сложнее, поэтому при

подсчёте результата выстрела броня цели условно увеличивается согласно степени укрытия, что поясняется Рис.39 и Таблицей 5.



**Таблица 5**

Степень укрытия цели	Броня цели
Цель видна полностью	Броня цели не изменяется
Цель видна более чем наполовину	Броня цели увеличивается на + 1
Цель видна менее чем наполовину	Броня цели увеличивается на + 3
Цель не видна	Выстрел невозможен

**Запрет стрельбы**

Машины и пехотинцы, которые касаются машин или пехотинцев противника (т.е. находятся с ними в ближнем бою) стрелять не могут, пока контакт между ними не разорвётся, т.е. пока они не перестанут касаться друг друга.

**7.4 Результат выстрела**

Результат любого виртуального выстрела определяется бросками кубиков в следующей последовательности:

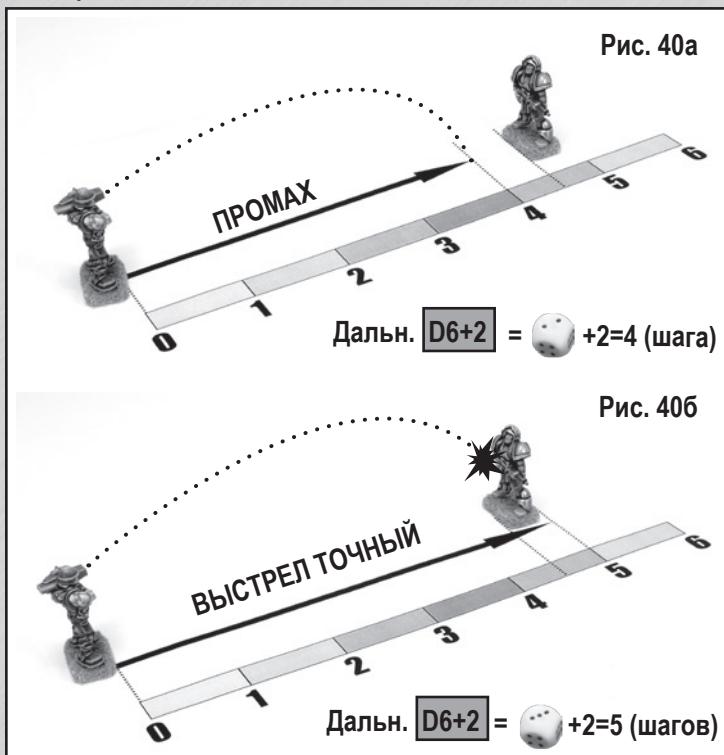
**I. Определение прицельной дальности**

Этот бросок показывает, попал выстрел в цель или нет.

1. Измерьте в шагах **расстояние до цели**, округлив результат в большую сторону.
2. Бросьте кубик, и подсчитайте **прицельную дальность выстрела** согласно графе «Дальность стрельбы» оружия, из которого вы стреляете.
3. Сравните полученную **прицельную дальность выстрела с расстоянием до цели**:
  - если **прицельная дальность выстрела** больше или равна **расстоянию до цели** (в шагах), то выстрел точный. Переходите к определению числа повреждений цели (см. далее);
  - если **прицельная дальность выстрела** меньше **расстояния до цели** (в шагах) – промах.

Например, измеренное расстояние до цели составило немногим более 4-х шагов (см. Рис.40а). Округляя в большую сторону, получаем 5. Пехотинец ведёт огонь из оружия, показатель дальности стрельбы которого «Д6+2».

Допустим, на кубике выпало 2 очка, следовательно прицельная дальность выстрела равна  $D6+2 = 2+2 = 4$ . Это меньше расстояния до цели ( $4 < 5$ ), поэтому пехотинец промахнулся (Рис.40а). Если бы на кубике выпало 3, 4, 5 или 6, то выстрел оказался бы точным (см. Рис.40б).



## II. Определение числа повреждений

Этот бросок показывает, получила ли цель повреждения в результате точного попадания и, если да, то сколько.

Бросьте кубики, указанные в графе «Мощность выстрела» используемого оружия.

Результат на каждом из кубиков сравните с **Бронёй** цели (см. раздел 5.2):

- если результат на кубике больше Брони цели, то броня пробита, и цель получает **1 повреждение**;
- если результат на кубике меньше или равен Броне цели, то броня не пробита, и цель не пострадала.

Подсчитайте повреждения и отметьте их в Армлисте цели (для случая, когда цель – орудие или боевая машина, см. раздел 5.1).

### III. Пилот повреждённой машины

Если в результате выстрела боевая машина получила хотя бы одно **повреждение**, то пилот машины проходит **Тест выживания Д6** (см. раздел 5.3). В случае гибели пилота машина остаётся на поле без него.

Для каждого выстрела тест выживания пилота проводится только один раз, вне зависимости от того, одно или несколько повреждений получила машина в результате этого выстрела.

Например, на Рис.41 в лёгкую боевую машину «SALAMANDER» с бронёй 7 попали авиационной ракетой, мощность которой указана, как 4 Д12. Игрок, который стрелял, бросает четыре 12-гранных кубика (можно также бросить один кубик 4 раза) и получает результаты: 3, 7, 8 и 11. Далее он сравнивает результаты кубиков с Бронёй цели:

Рис. 41



Итого, «SALAMANDER» получил 2 повреждения, которые отмечаются в его Армлисте. Пилот «SALAMANDER» должен пройти **Тест выживания Д6**.

### IV. Особые свойства оружия

**Примечание:** это правило необязательное и может применяться или не применяться игроками по договорённости.

Некоторые виды оружия имеют особые свойства. Они указаны на лицевой или оборотной стороне Армлиста. Например, характеристики тяжёлой ракеты



Рис. 42

следующие (Рис.42):

Надпись под таблицей – это особое свойство ракеты: она взрывается при попадании в цель. Все орудия, машины и пехотинцы (чужие и свои), которые находятся в пределах двух шагов от цели, подвергаются атаке с

мощностью 1 Д20. Результат этой атаки определяется отдельно для каждого пехотинца, орудия или машины в зоне взрыва в соответствии с пунктами II и III.

## 7.5 Пехотинец с орудием

Пехотинец может вести огонь из орудия, если:

- он касается орудия подставкой или другой частью;
- его Армейский ранг не ниже указанного в соответствующей графе Армлиста орудия.

Например, в графе «Армейский ранг» Спаренной автоматической пушки указано число 2. Это означает, что стрелять из неё могут пехотинцы, с армейским рангом 2 или выше (см. Рис. 31).

### Примечания:

1. Если пехотинец касается орудия, то перед его стрельбой игрок-хозяин пехотинца должен выбрать (и объявить всем участникам) из чего будет стрелять его пехотинец: из орудия, возле которого стоит, или из своего личного оружия.
2. Сектор стрельбы орудия совпадает с полем зрения пехотинца, который из него стреляет.
3. Орудие не может стрелять, если его касаются пехотинцы разных игроков.

## 7.6 Скорострельность

В одном игровом туре:

- пехотинец может сделать только 1 выстрел из своего личного оружия (см. также 7.8 Гранаты);
- пехотинец, стреляющий из орудия, может сделать столько выстрелов, сколько указано в графе «Скорострельность» Армлиста орудия.  
При этом не забудьте, что пехотинец может стрелять либо из орудия,

либо из своего личного оружия;  
- боевая машина может выстрелить столько раз, сколько указано в её Армлисте, в графе «Скорострельность». Но при этом каждое оружие, которым оснащена машина, может выстрелить только 1 раз.

Например, машина оснащена пушкой, пулемётом и лазером, а её «Скорострельность» - 2. Поскольку любое оружие может выстрелить только один раз, то в каждом новом туре игрок будет выбирать, какие два из трёх вооружений он будет использовать.

Игрок может сделать меньше выстрелов, чем позволяет скорострельность боевой машины или орудия, но не больше.

**Совет:** чтобы не забыть, какое оружие уже выстрелило, а какое – ещё нет, их следует как-либо различить. Можно, например, поднять ствол уже выстрелившего оружия вверх.

## 7.7 Боезапас

**Примечание:** перед игрой участники должны договориться, считать боезапас машин и орудий ограниченным или нет.

### *Неограниченный боезапас*

В этом случае боеприпасы пехотинцев, машин и орудий не кончаются никогда, и шкала боезапаса в Армлистиках игрокам не понадобится.

### *Ограниченный боезапас*

Будем считать, что у пехотинцев патронов много, и они не успеют израсходовать весь свой боезапас за время одного сражения. Поэтому за боезапасом пехотинцев мы следить не будем.

Боезапас орудий и боевых машин ограничен, поэтому за его расходом необходимо следить.

В правой части Армлиста находится шкала **Боезапаса**. Для машин эта шкала общая для всего установленного на машине оружия. Перед игрой ползунок устанавливается в начальную позицию – на клетку с максимальным значением. Во время игры, перед каждым выстрелом ползунок сдвигается вниз, в сторону уменьшения значений, на столько клеток, сколько кубиков указано в графе «Мощность выстрела» этого оружия.

Рис. 43а



Рис. 43б



Например, на Рис.43 машина вооружена двустрельным пулемётом и пушкой Гатлинга. Игрок решил выстрелить сначала из пушки, а затем из пулемёта.

Мощность выстрела пушки Гатлинга указано как 3 Д20, т.е. три кубика. Поэтому перед выстрелом из этой пушки ползунок на шкале боезапаса сдвигается на 3 клетки вниз. Когда придёт время стрелять из пулемёта, мощность выстрела которого 2 Д12, то на этой же шкале боезапаса ползунок следует сдвинуть вниз ещё на 2 клетки.

Когда ползунок достигнет клетки с цифрой «0» - боезапас исчерпан, и до конца игры это орудие (машина) стрелять не может.

**Примечание:** при желании, игроки могут договориться обновлять боезапас машин и орудий, например, 1 раз за игру.

## 7.8 Гранаты

**Примечание:** это правило необязательное и может применяться или не применяться игроками по договорённости.

Будем считать, что все без исключения пехотинцы помимо того оружия, что указано у них в Армлистиках, вооружены гранатами. Характеристики одной гранаты следующие (см. Рис.44):

Дальность стрельбы	Мощность выстрела
Д6	1 Д20
Взрыв: 1 шаг - 1 Д20.	

По выбору игрока, его пехотинцы могут атаковать противника либо из своего личного оружия, либо гранатами. Во время атаки можно бросить только одну гранату.

Применяются гранаты несколько иначе, чем остальное оружие, так как независимо от того, попала граната в цель или нет, она обязательно взорвётся.

### I. Определение места взрыва

Указав цель, игрок бросает кубик D6, чтобы определить дальность (см. характеристики гранаты).

Полученный результат – это *место взрыва гранаты*, а именно: количество шагов, отмеренных от атаковавшего пехотинца в направлении цели.

### II. Определение повреждений

Все пехотинцы, орудия и машины (свои и чужие), находящиеся в пределах 1 шага от *места взрыва*, подвергаются атаке мощностью 1 D20. Результат этой атаки определяется отдельно для каждого пехотинца, орудия или машины в зоне взрыва в соответствии с пунктами II и III раздела 7.3.

Например, на Рис.45 пехотинец произвёл атаку гранатой. При определении места взрыва на кубике выпало 4 очка. Следовательно, граната взорвалась в 4-х шагах от пехотинца. Воин противника, оказавшийся в пределах 1 шага от места взрыва, подвергся атаке мощностью 1D20.

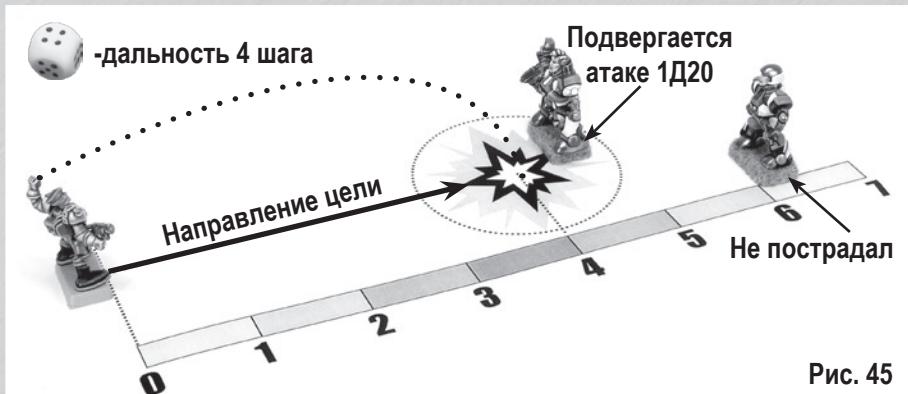
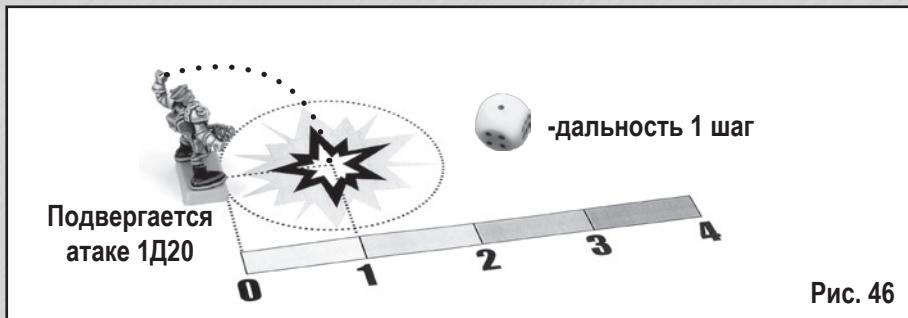


Рис. 45

Может случиться так, что атакующий пехотинец пострадает от собственной гранаты. Например, если на кубике, при определении места взрыва выпало 1 очко, то пехотинец сам оказался на расстоянии 1 шага от взрыва (см. Рис.46). В этом случае он подвергается атаке 1 D20, и рискует быть уничтоженным.



## Раздел 8

### Ближний бой

Ближний бой происходит, когда в результате передвижения:

- пехотинец коснулся пехотинца, боевой машины или орудия противника;
- боевая машина коснулась пехотинца, боевой машины или орудия противника.

#### 8.1 Силы участников ближнего боя

Пехотинец (машина), который передвигался перед касанием, считается *Атакующим*.

Пехотинец (машина, орудие), которого атакуют – *Защищающимся* (см. Рис.47).



С помощью **Таблицы 6** подсчитайте силы участников ближнего боя.

## Таблица 6

Боевая единица	Сила в атаке	Сила в защите
Пехотинец	Д6 + ББ	Д6 + Бр
Боевая машина	Д6 + Броня + ББ	Д6 + Броня + ББ
Орудие или машина без пилота	не атакует	Броня

**Примечание:** «Бр» - показатель брони воина (см. Армлист);  
Броня – броня орудия или боевой машины (см. раздел 5.2);  
«ББ» для воина - показатель мастерства воина в ближнем бою (см. Армлист);  
«ББ» для машины – суммарный показатель оружия Ближнего Боя, которым оснащена машина. В характеристиках такого оружия в графе дальности стоит символ «ББ» - ближний бой. А в графе мощности – число. Например, характеристики Боевой клемши показаны на Рис. 48.



Рис. 48

Например, на Рис.49 боевая машина с бронёй 9, оснащённая двумя видами оружия ближнего боя - вибропилой (ББ/2) и боевой клешнёй (ББ/1), атакует орудие противника в ближнем бою. При подсчёте *Силы в Атаке* своей машины к броску Д6 игрок должен добавить 9 (Броня машины) и мощности оружия ближнего боя: 2 (вибропила) и 1 (боевая клешня), т.е. Сила его машины в атаке будет:  $D6 + 12$ .

Рис. 49



Броня =9

## АТАКУЮЩИЙ

## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

## Сила в защите:

## Броня



## Сила в атаке :

$$\boxed{\text{Д6+Броня+ББ}} = \text{🎲} + 9 + 2 + 1 = 16$$

## 8.2 Исход ближнего боя

**Сравните Силу атакующего и Силу защищающегося:**

- если *Сила атакующего* меньше или равна *Силе защищающегося*, то защищающийся отразил атаку. Фигурки (модели) обоих игроков остаются невредимыми на своих местах, и игра продолжается.
- если *Сила атакующего* больше *Силы защищающегося*, то атакующий выиграл бой, его пехотинец (боевая машина) остается невредимым, а защищающийся определяет исход боя по **Таблице 7**.

**Таблица 7**

Боевая единица, проигравшая ближний бой	Исход ближнего боя
Пехотинец	<b>Уничтожен</b> , фигурука убирается с поля
Боевая машина или орудие	<b>Получает повреждения.</b> Число повреждений равно разности сил атакующего и защищающегося. Отметьте повреждения в Армлисте (Раздел 5.1) Пилот машины проходит <b>Тест выживания Д6</b> (Раздел 5.3)

Другой пример: на Рис.50 пехотинец с показателем «ББ» равным 2 атакует пехотинца противника с показателем «Бр» - 3 и побеждает его. Пехотинец противника уничтожен, и его фигурка убирается с поля.



Если в результате ближнего боя никто не уничтожен, то фигурки (модели) остаются в контакте, т.е. в состоянии ближнего боя. Чтобы выйти из ближнего боя, пехотинец (боевая машина) должны отодвинуться от противника.

**Примечание:** Пехотинцы и боевые машины, которые находятся в состоянии ближнего боя (т.е. касаются противника), не могут стрелять до тех пор, пока не перестанут касаться противника.

### 8.3 Внезапная атака

Если пехотинец или боевая машина атакует противника с тыла, то защищающийся пехотинец или пилот атакуемой машины «не видит» атаки, поскольку для него *Атакующий* находится вне поля зрения. В этом случае при подсчёте Силы атаки своего воина (машины) атакующий игрок может бросить кубик два раза и выбрать для подсчёта наибольший результат (см. Рис.51).



Кроме того, если внезапной атаке подверглась боевая машина, то при подсчёте Силы этой машины в Защите не учитывается её оружие ближнего боя (ББ), см. Рис.52.

Рис. 52

Внезапная атака

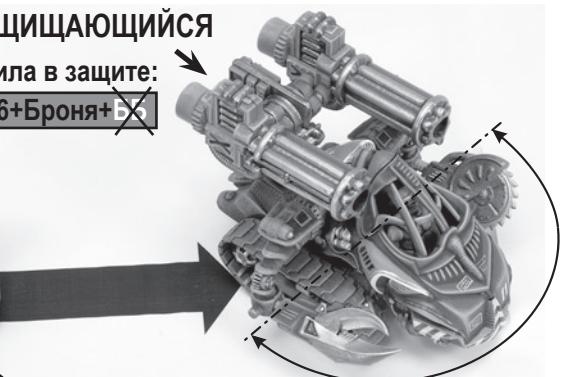
ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Сила в защите:

Д6+Броня+



АТАКУЮЩИЙ



поле зрения

## 9.1 Захват боевых машин

Если чья-либо боевая машина осталась без пилота, то игрок, который успеет

**первым** подвести своего пехотинца так, чтобы тот касался машины, может **захватить** её, т.е. сделать этого пехотинца новым пилотом боевой машины.

Если боевая машина захвачена, то её прежний владелец должен передать Армлист этой машины её новому владельцу. При этом положение ползунков на Шкалах Прочности и Боезапаса остаётся на прежнем уровне. Если захвачена **лёгкая боевая машина**, то игрок снимает своего воина с подставки и устанавливает на площадку управления машиной (**Рис.53**). Теперь эта машина - его новый юнит, и в следующем туре он смело может отправлять её в бой.

Если речь идёт о захвате **тяжёлой боевой машины**, то фигурка воина отправляется на Армлист захваченной машины, а фигурка пилота (**Рис.10**) помещается в кабину машины.



Рис. 53

**Примечание:** не забывайте, что управлять машинами могут те воины, чей Армейский ранг не ниже указанного в Армлисте захваченной машины.

## 9.2 Захват орудий

Если ни один пехотинец не касается орудия, то это орудие можно захватить. Для этого нужно **первым** подвести своего пехотинца так, чтобы он касался орудия. Если орудие захвачено, то его прежний владелец должен отдать Армлист этого орудия его новому владельцу. Положение ползунков на шкалах прочности и боезапаса остаётся на прежнем уровне.

Если в текущем туре ни орудие, ни пехотинец, который его захватил, ещё не стреляли, то пехотинец может открыть огонь из орудия сразу после захвата.

**Примечание:** обратите внимание, что захватить орудие может любой пехотинец, но стрелять из него могут только те воины, чей Армейский ранг не ниже указанного в Армлисте захваченного орудия.

### 9.3 Ремонт

Некоторые пехотинцы могут *ремонтировать* технику. Под ремонтом понимается восстановление повреждений - т.е. перемещение ползунка по Шкале Прочности ремонтируемой техники на 1 клетку влево, в сторону увеличения значений, при каждом отремонтированном повреждении.

Ремонт машины или орудия возможен, если:

- пехотинец умеет *ремонтировать* технику. В Армлистиках таких пехотинцев, в графе «Св» стоит символ «Рм» - Ремонт (см. Рис.54).
- пехотинец находится в контакте с ремонтируемой техникой, т.е. касается её;
- пехотинцы или машины противника не касаются ни занятого ремонтом пехотинца, ни ремонтируемого объекта. В противном случае ремонт невозможен.

Торговый Протекторат  
Роботизированная Киберпехота  
Стоим. 70

A	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр
2	5	-	-	4	Rm	3
2	5	D6+1	1D6	2	Rm	3

Рис. 54

Для ремонта необходимо время – то время, за которое пехотинец мог бы совершить свои боевые действия. Поэтому ремонт техники происходит вместо действий пехотинца: чтобы отремонтировать 1 повреждение, пехотинец должен пропустить все свои действия в текущем игровом туре, т.е. по существу пропустить свой ход. Например, пехотинец подошёл вплотную к повреждённому орудию и коснулся его. Поскольку одно из действий он уже произвёл (завершил передвижение), то ремонтировать орудие в этом туре он не сможет. Но зато в следующем туре он сможет исправить орудию 1 повреждение, если пропустит все свои действия – передвижение, стрельбу и ближний бой.

Если воин, который пилотирует боевую машину, умеет производить ремонт, то он может ремонтировать свою машину, не выходя из неё. Но обратите внимание, что при этом ремонт производится вместо *действий машины* – т.е.

пока пилот занят ремонтом, машина (вместе с пилотом) пропускает свой ход (о ремонте см. также раздел 10.1)!

#### Примечания:

1. Если после ремонта ползунок на **Шкале прочности** оказался на клетке с максимальным значением, то продолжать ремонт бесполезно, так как боевая машина (орудие) считается полностью восстановленной.
2. Уничтоженные боевые машины и орудия ремонту не подлежат и убираются с поля.

#### Примечание для игры с реальной стрельбой:

Если машина (орудие) игрока оказалась поваленной на землю в результате удачного выстрела противника, то снова придать ей боевое (вертикальное) положение игрок сможет только после того, как отремонтирует хотя бы одно повреждение.

## 9.4 Ранцевые прыжковые ускорители

**Примечание:** это правило необязательное и может применяться или не применяться игроками по договорённости.

Ранцевый ускоритель позволяет пехотинцу перемещаться прыжком, что делает возможным преодоление высоких препятствий. О наличии ускорителя у воина говорит обозначение «Пр» («Прыжок») в графе «Св» («Свойства») Армлиста воина. Цифра рядом с символом «Пр», указывает максимальную дальность прыжка (в шагах), например «Пр4» (см. Рис.55).



Рис. 55

**Пехотинец с ранцевым ускорителем за время игрового тура может прыгнуть только 1 раз.**  
**Прыжок выполняется вместо обычного передвижения.**

Поэтому перед движением каждого воина с ранцевым ускорителем игрок должен выбрать (о чём известить всех остальных участников), прыжком или шагами будет передвигаться его пехотинец.

Прыжок выполняется в любом направлении, независимо от того, в какую сторону пехотинец обращён лицом.

Выполняется прыжок только прямо – изменять направление полёта во время прыжка пехотинец не может (см. Рис.56).

Расстояние прыжка (в шагах) не должно превышать числа, указанного в Армлисте рядом с символом «Пр».

Пехотинец не может приземляться на лестнице или в другом месте, где невозможно установить его фигурку. При приземлении, игрок может повернуть пехотинца «лицом» в любую сторону.

С мобильным орудием пехотинец прыгать не может.

#### *Максимальная дальность прыжка*

Максимальная дальность прыжка указана цифрой возле обозначения «Пр» (см. Рис.55).

Максимальная дальность – это сумма высоты и длины прыжка. Например, если максимальная дальность прыжка 5 (Пр5), то пехотинец может прыгать таким образом, чтобы сумма длины и высоты прыжка не превысили 5 шагов, см. Таблицу 8:



Рис. 56

Таблица 8

Максимальная дальность прыжка – 5 шагов	
Длина прыжка	Высота прыжка
5 шагов	0
4 шага	1 шаг
3 шага	2 шага
2 шага	3 шага
1 шаг	4 шага
0	5 шагов

Во всех вариантах сумма длины и высоты прыжка равны 5 шагов.

Таким образом, высота препятствий, через которые (или на которые) может прыгнуть пехотинец, зависит не только от мощности ускорителя, но и от расстояния до препятствия (см. Рис.57).

Рис. 57а

Чтобы прыгнуть на верхнюю площадку, необходимо преодолеть:

$$2 \text{ шага (длина прыжка)} + 2 \text{ шага (высота прыжка)} = 4$$

Максимальная дальность прыжка - 5 (Пр5) > 4

Следовательно, пехотинец успешно запрыгивает на верхнюю площадку.

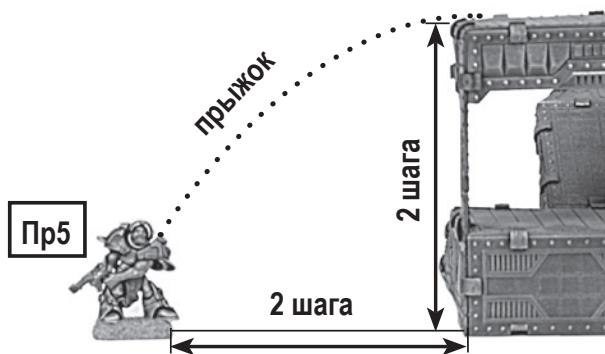
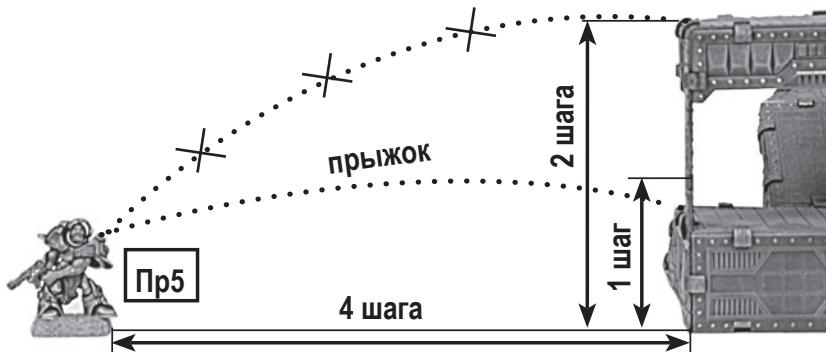


Рис. 57б

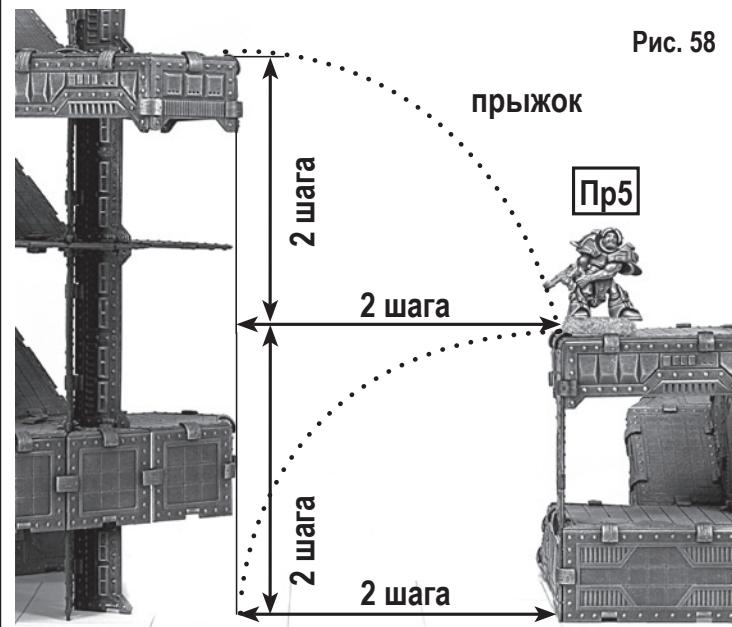
Чтобы прыгнуть на верхнюю площадку, необходимо преодолеть:  
4 шага(длина прыжка)+2 шага(высота прыжка)=6

Дальность прыжка-5 (Пр5)<6. Следовательно, пехотинец НЕ может запрыгнуть на верхнюю площадку и должен закончить прыжок либо на земле, либо на нижней площадке (4 шага+1 шаг=5).



Длина и высота прыжка измеряются от той точки, с которой пехотинец начал прыжок (см. Рис.58).

Рис. 58



По желанию игрока, дальность прыжка пехотинца может быть меньше максимальной, но не больше.

## Раздел 10

## Свойства машин

### 10.1 Ремонт

Боевая машина HELIX может быть оснащена либо спаренной ракетной установкой, либо ремонтно-транспортной платформой (**Рис. 59**).

Рис. 59



Ремонтный HELIX не может стрелять, но может восстанавливать повреждения машин и орудий. Для этого он должен приблизиться к поврежденному объекту и коснуться его задней кромкой ремонтной платформы. Ремонт производится во время действий ремонтной машины, вместо действия «Стрельба». За время одного ремонта HELIX восстанавливает 2 повреждения. После ремонта ползунок на шкале прочности в Армлисте ремонтируемой машины или орудия смещается на две ячейки влево, в сторону увеличения показаний.

#### Ремонт невозможен, если:

- в кабине ремонтной машины нет пилота;
- ремонтной или ремонтируемой машины касается пехотинец или боевая машина противника, т.е. ремонтная или ремонтируемая машина находится в состоянии ближнего боя.

Ремонтная машина может восстанавливать повреждения других машин, независимо от того, есть в них пилот или нет.

Наряду с ремонтом других машин и орудий, ремонтная машина может

восстанавливать и собственные повреждения. Однако в одном туре можно ремонтировать только один объект. Поэтому перед ремонтом, игрок-хозяин ремонтной машины должен объявить остальным игрокам, какую машину или орудие он будет ремонтировать.

Передвижение и ближний бой ремонтной машины производятся согласно выше описанным правилам.

## 10.2 Транспортировка

Описанная в предыдущем разделе боевая машина HELIX, оборудованная ремонтно-транспортной платформой, может буксировать другие боевые машины или мобильные орудия. Для этого транспортная машина должна приблизиться к объекту транспортировки и коснуться его задней кромкой ремонтной платформы. После этого транспортируемый объект движется следом за транспортной машиной, касаясь её, и перемещаясь на то же расстояние, что и она. Скорость передвижения транспортной машины при этом не изменяется. Транспортировка может быть прекращена в любой момент по желанию игрока-хозяина транспортной машины.

По мере обновления модельного ряда, особенности функционирования новых машин (их движения, стрельбы и т. п.) будут указываться в приложениях к игровым наборам.

## Раздел 11

## Дополнительные правила

### 11.1 Прицельная стрельба пехотинцев

**Примечание:** это правило необязательное и может применяться или не применяться игроками по договорённости.

**Если пехотинец не предпринимает никаких действий кроме стрельбы, то прицельная дальность его выстрела увеличивается ВДВОЕ.**  
При этом мощность выстрела остаётся неизменной.

Это правило учитывает то обстоятельство, что если воин не передвигается и не занят в ближнем бою, то у него достаточно времени, чтобы занять удобную позицию, сконцентрироваться на стрельбе и постараться максимально использовать возможности своего оружия.

Игрок, чей пехотинец будет стрелять, должен перед выстрелом объявить противникам о том, что его пехотинец в этом туре ведёт *прицельную стрельбу* и, следовательно, не будет ни передвигаться, ни атаковать противника в ближнем бою.

Например, игрок объявил, что его пехотинец ведёт *прицельную стрельбу*, следовательно, дальность выстрела увеличивается вдвое. В графе “Дальн.” указано  $D6+1$ . На кубике выпало 5 очков. Таким образом, прицельная дальность выстрела составляет:  $(D6+1) \times 2 = (5+1) \times 2 = 12$  шагов.

**Примечания:**

**На атаку гранатами данное правило не распространяется.**

Дальность выстрела машин и орудий всегда остаётся неизменной.

## 11.2 Паника

**Примечание:** это правило необязательное и может применяться или не применяться игроками по договорённости.

**Если при прохождении *Теста выживания* показатель «Бр» воина и очки на кубике оказались равны, то пехотинец уцелел, но находится в состоянии ПАНИКИ.**

Паникующий пехотинец или пилот боевой машины пытается бежать - он (фигурка пилота предварительно вынимается из машины и заменяется фигуркой пехотинца, управлявшего этой машиной) передвигается на расстояние, равное его скорости («Ск»), в направлении ближайшей границы игрового поля.

Во время бегства воин обходит непреодолимые преграды и участки местности.

К началу следующего тура чувство самоконтроля возвращается к воину, и он снова может принимать участие в битве. Однако если в результате бегства он оказался за границами поля, то считается дезертиром и до конца игры на поле возвращаться не может.

## Раздел 12

## Заключение

### 12.1 Победа

Игрок, который первым выполнил задание миссии или уничтожил всех солдат (пехотинцев и пилотов машин) в армиях противников, объявляется победителем игры.

### 12.2 Разрешение споров

Если во время игры у вас возникла спорная ситуация, и вы не можете прийти к единому решению, то пусть каждый из вас бросит кубик. Ситуация, в этом случае, разрешается в пользу того, чей результат выше.

### 12.3 Рекомендации по игре

Чтобы не запутаться в Армлистих одинаковых машин и орудий, желательно перед началом игры пронумеровать маркером все модели и соответствующие им Армлисты, или придумать какие-либо другие знаки отличия.

Чтобы в игре с реальной стрельбой снаряды далеко не улетали, можно использовать крышку или дно коробки как пулеволовитель.

### 12.4 Расширение армий

В качестве боевых машин игроки могут использовать модели серии ROBOGEAR производства фирмы «Технолог». Армлисты этих машин для игровой среды «БРОНЕПЕХОТА», вы можете найти на сайте компании «Технолог» [www.tehnolog.ru](http://www.tehnolog.ru).

**Желаем приятной игры!**

