

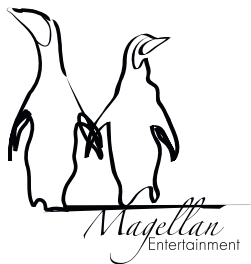


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

УЧИМСЯ ПРОГРАММИРОВАТЬ РОБОТОВ

БИТВА ГОЛЕМОВ

Добро пожаловать на Битву Големов! Великий маг Алгоритмус по приказу короля Кибертании создал глиняных паровых роботов – Големов или Пароботов, работающих на угле и дровах. Благодаря Магическому Кристаллу в их голове, Големы могут подчиняться Командам и выполнять их короткие последовательности, образующие Программу Голема. Король также приказал построить для Големов специальное поле, на котором рыцари-программисты могут научиться управлять роботами-Големами и устраивать баталии. Вам предстоит принять участие в Турнире Големов и доказать, что именно Вы лучший из лучших рыцарей в Кибертании!

Ваша задача - победить Големов соперников в 10 раундах! Для этого Вам нужно составить выигрышную Программу, состоящую из ограниченного числа Команд и не повредить своего Голема. Удачи!

Игра рассчитана на 2-4 игроков в возрасте от 8 лет (но можно и младше).



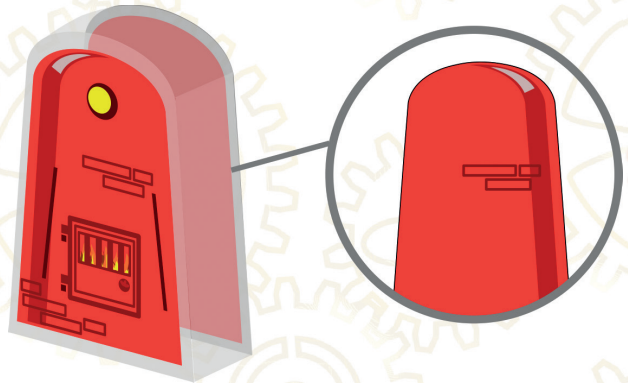
ПРАВИЛА ИГРЫ

v. 5.4.0

СОСТАВ ИГРЫ

5 частей игрового поля: (четыре размером 3x3 клетки и одно большое размером 4x4 клетки);
4 фигурки Големов разных цветов;
4 двусторонние карты Големов;
80 карт Команд (12 карт Команд Движения, 4 карты Команд Боя и 4 карты Команд Бонусов для каждого игрока);
12 жетонов Повреждений для 4-х игроков;
22 двухсторонних жетонов Препятствий + 8 жетонов дополнения Логика.
40 карт Удачи;
Книга Сценариев и Сюжетов;

Перед началом игры наклейте на акриловые фигурки Големов прилагаемые наклейки с двух сторон, как показано на рисунке!



КАРТЫ

«Учитель, а что умеют Големы?» - спросил один из учеников-робототехников. «О, мой нетерпеливый любитель нового!» - ответил Алгоритмус — «они умеют многое и не умеют ничего. Я заколдовал их подчиняться простым Командам. Они могут двигаться, могут защищаться или атаковать, а могут просто стоять на месте. Смотрите — каждая Команда в Программе помещается в геометрическую фигуру. К примеру прямоугольник говорит Голему, что это команда действия. Он должен выполнить то, что там написано. Стрелочка, соединяющая эти фигуры, показывает Голему, какую команду он должен выполнить следующей.»

Карты в игре бывают трех видов: Карты Удачи, Карты Команд и Карты Големов.

I Карты Удачи

Карты удачи играют роль счетчика раундов и определяют текущий Бонус игрока. Когда эти карты заканчиваются в колоде, проходит 10 раундов и истекает время игры. Карты удачи могут дать игроку на текущий ход:



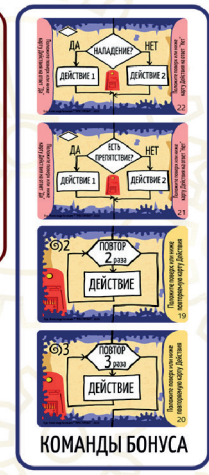
Один из Бонусов, отображаемый на них символом:
♦ (Условие), @2 (Повтор 2), @3 (Повтор 3));
Логическую конструкцию для текущего хода (И, ИЛИ, НЕ), если Вы используете дополнение Логика;
Ничего (пустые).

II Карты Команд

Карты команд – это приказы роботу-Голему. Из них составляется его Программа. Команды делятся на Команды Движения, Команды Боя и Бонусные команды.



КОМАНДЫ ДВИЖЕНИЯ



Команды Движения (зеленая окантовка) говорят Голему, куда и на сколько клеток ему нужно передвинуться на поле (по направлению его взгляда). Они делятся на Команды:

«Вперед» (3 шт. у игрока). Голем передвигается вперед на одну клетку.
«Назад» (3 шт. у игрока). Голем отступает на одну клетку поля назад спиной, не поворачиваясь.
«Поворот Влево» (2 шт. у игрока). Голем поворачивается на месте влево на 90 градусов, оставаясь на текущей клетке поля.
«Поворот Вправо» (2 шт. у игрока). Голем

поворачивает на месте вправо на 90 градусов, оставаясь на текущей клетке поля. «Стоять на месте» (2 шт. у игрока). Гolem ничего не делает и просто стоит на месте.

«А им не больно? Зачем разрушать такие сложные создания?» - послышалось с заднего ряда. На что маг ответил: «А что им будет то? Они из крепкой обожжённой глины и ничего не чувствуют. Они могут дать трещины или у них могут сломаться какие-нибудь шестеренки, но мы останавливаем бой, если их число достигает критического и отправляем их в ремонт.»

Команды Боя (красная окантовка) прикажут Голему атаковать противника, или защищаться. Големы понимают следующие Команды Боя: «Удар» (2 шт. у игрока). Гolem атакует соседние клетки прямо по направлению взгляда. Дальность Удара (число клеток, на которое Ваш Гolem может атаковать) и Сила Удара (число получаемых за один удар противником Повреждений) указано на карте Вашего Голема. «Защита» (2 шт. у игрока). Гolem защищается от Команды «Удар». Этой Командой Гolem может отразить только одну единицу Силы Удара противника **С ЛЮБОЙ СТОРОНЫ!**

Бонусные команды (фиолетовая окантовка) позволяют обойти ограничения памяти роботов-Голомов. Они делятся на Команды Циклов (их еще можно назвать командами повторов) и Команды Условий (их можно назвать также командами проверки).

«А что это за странные ромбы и многоугольники? И почему после ромба линии разбегаются по разным Действиям, а в шестиугольнике или возвращаются, или идут дальше?» - спросил следующий кибернетик. «А это специальные руны, которые делают Голомов чуть умнее» - отвечал маг - «Шестиугольник заставляет повторять Действие столько раз, сколько в нем написано. По-научному это ЦИКЛ. Ромб же — это Условие. Только так смог я научить Голомов хоть чуть-чуть различать, что перед ними кто-то или что-то есть или чувствовать удары по себе. Увы, применить их в программе можно только один раз, а заполучить образцы знаков может не каждый»

Команды Циклов «Повтор 2» и «Повтор 3» повторяют находящуюся в них Команду Движения или Боя 2 или 3 раза соответственно. Например, Гolem может сделать 2 или 3 шага вперед, нанести 2 или 3 Удара (2xСилу Удара или 3xСилу Удара) или повернуться на 180 или 270 градусов соответственно. Также Повтор позволяет защититься от 2 или 3 единиц Удара.

Команды Условий командуют Голему проверять в текущий ход заданное Условие и выполнять соответствующие Команды Движения или Боя, если Условие выполняется или не выполняется. Условие «Есть Препятствие?» проверяется, если перед Голем на соседней клетке по направлению его взгляда есть Гolem или Препятствие. Условие «Нападение?» срабатывает, если в данный ход по Голему нанесли Удар.

III Карты Големов

Карты Големов определяют свойства Голема игрока в битве.



Тип Голема	ГОЛЕМ С МЕЧОМ		Число Повреждений до выхода из строя
Сила Удара	1	3	
Число рядов Команд	4	1	
	Дальность Удара в клетках поля		

	Число Повреждений, после нанесения которых Гolem выходит из строя.
	Число рядов Команд, которое можно использовать в текущем раунде.
	Сила Удара показывает, сколько Повреждений Гolem может нанести за один свой Удар по Противнику или Препятствию.
	Дальностью Удара определяет, на сколько клеток Гolem может атаковать.



Боты

В игре Вы можете использовать Ботов – Големов, за которых играет Случайный Искусственный Интеллект (RND). Боты ведут себя, как обычные Големы (и Вы должны задать их тип и характеристики картой или условием Сценария, или Сюжета), но их текущую команду Вы определяете броском кубика.

Боты наносят Автоматический Удар, если перед ними на линии взгляда появляется другой Гolem (в том числе и другой Бот) и они могут до него достать, в независимости от выпавшей команды. Боты не могут использовать Циклы и Условия, а также на них нельзя применить дополнения типа Логика.





Соотношение выпавших значений кубика с Командами для Бота Вы можете посмотреть в следующей таблице:







ВПЕРЕД		НАЗАД	
ПОВОРОТ ВЛЕВО		ПОВОРОТ ВПРАВО	
ПОВОРОТ на 180°		УДАР	

При игре вдвоем Вы можете использовать два Бота, при игре втроем - одного. Кубики для Ботов кидаются для каждой исполняемой строки Команд и передвижения и удары Ботов имеют приоритет перед Големами игроков.

Жетоны Препятствий

Просто передвигать Големов по клеткам поля может очень скоро наскучить. Но если Вы поставите на поле Препятствия, то играть будет гораздо веселее. Препятствия в игре бывают следующие (двухсторонние жетоны):

<p>Бочка</p> 	<p>Внутри содержит:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пустая Бочка 2. Динамит 3. Ремонт 4. +1 к Программе 5. -1 к Программе 6. Черная дыра 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – Если за Бочкой пустая клетка Поля – Бочка сдвигается. Иначе, не дает сделать ход. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Бочка разрушается ударом. После этого игрок должен перевернуть жетон Бочки и выполнить действие на обратной стороне жетона. Если Удар был нанесен несколькими Големами, то они все выполняют это действие.
<p>Пустая Бочка</p> 		<p>Ничего делать не надо. Жетон убирается с игрового поля в сброс.</p>
<p>Динамит</p> 		<p>В этом случае Голем (или Големы, если Удар по Бочке был выполнен одновременно несколькими Големами) получает Повреждение от взрыва и на его карту кладется один жетон Повреждения. Жетон с динамитом убирается с поля в сброс.</p>
<p>Ремонт</p> 		<p>У Голема может быть устранено одно Повреждение (игрок убирает один жетон Повреждения с карты своего Голема). Если у Голема нету Повреждений, то жетон пропадает. Жетон убирается с поля в сброс.</p>
<p>+1 к Программе</p> 		<p>В следующем раунде вы можете составить Программу длиннее на одну Команду (1 ряд). Жетон убирается с поля и кладется на карту Голема получившего его игрока. После раунда с увеличенным числом команд жетон идет в сброс.</p>
<p>-1 к Программе</p> 		<p>В следующем раунде вы теряете один ряд Команд в Программе. Жетон убирается с поля и кладется на карту Голема получившего его игрока. После раунда с уменьшенным числом команд жетон идет в сброс.</p>
<p>Черная дыра</p> 		<p>При открытии этого жетона игроком, его соперники по часовой стрелке от игрока могут один раз по очереди телепортировать его Голема на любую клетку Поля. После этого жетон отправляется в сброс.</p>

<p>Стена</p> 	<p>На обороте может содержать другое препятствие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Лестница 2. Вода 	<p>Стена не имеет содержимого - на обороте жетона находится другое Препятствие!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения - Не дает сделать ход на клетку, где она стоит. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема.
	<p>Лестница А Вверх</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – переместиться на парный жетон «Лестница А Вниз». Если на жетоне с Лестницей уже стоит другой Гolem, то переместиться нельзя. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие НЕ выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема. Передает удар на жетон «Лестница А Вниз».
	<p>Лестница А Вниз</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – переместиться на парный жетон «Лестница А Вверх». Если на жетоне с Лестницей уже стоит другой Гolem, то переместиться нельзя. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие НЕ выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема. Передает удар на жетон «Лестница А Вверх».
	<p>Лестница В Вверх</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – переместиться на парный жетон «Лестница В Вниз». Если на жетоне с Лестницей стоит другой Гolem, то переместиться нельзя. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие НЕ выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема. Передает удар на жетон «Лестница В Вниз».
	<p>Лестница В Вниз</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – переместиться на парный жетон «Лестница В Вверх». Если на жетоне с Лестницей уже стоит другой Гolem, то переместиться нельзя. • Реакция Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие НЕ выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема. Передает удар на жетон «Лестница В Вверх».
<p>ВОДА</p> 	<p>На обороте может быть Стена (см. выше)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения - При попытке сделать ход на клетку, занятую водой, Гolem получает одно Повреждение. Вы можете выйти на сушу НА ЛЮБУЮ СВОБОДНУЮ КЛЕТКУ ПОЛЯ рядом с непрерывным водным потоком (образуется жетонами Воды на соседних клетках, но не по диагонали), в том числе и на начальную клетку хода. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема.

Жетоны Логических Конструкций [дополнение «Логика»]

Жетоны Логических конструкций усложняют игру. Вы можете их выложить как на Карты Команд (свои или соперника), так и на клетку игрового поля. Жетоны логических конструкций применяются ПОСЛЕ того, как все игроки закончили создание Программ для своих Големов, но перед их исполнением. К Программе каждого игрока за Раунд может быть применен только ОДИН жетон Логики.

Если игрок наступает на Жетоны Логических конструкций на поле, но у него уже есть жетон на картах Команд, то жетон с поля сразу отправляется в сброс.

Игрок, не использовавший Жетоны Логических конструкций в текущем раунде, должен вернуть их в общую кучу по окончании раунда.

	<p>Конструкция «И» (сложение). Позволяет объединить две Команды в одну и выполнить их за один раз (в том числе с Циклом или Условием). Не действует на карты внутри Цикла или результаты Условия.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Если «И» выложена на Карту Команды в Программе игрока (свою или соперника), то он обязан выполнить ее и Команду со следующей строки за один раз. После этого жетон убирается в общую кучу.2. Если Гolem игрока в результате перемещения попадает на клетку игрового поля с «И», то игрок забирает этот жетон с поля и выкладывает НА СЛЕДУЮЩУЮ карту в Программе, действуя согласно пункту 1 при открытии этой строки Команд.
	<p>Конструкция «НЕ» (инверсия). Позволяет инвертировать Команду Голема. Может быть применена для карт внутри Цикла или на результаты Условия.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Если «НЕ» выложена на Карту Команды в Программе игрока (свою или соперника), то она инвертируется. Вместо «Вперед» выполняется «Назад», «Налево» – «Направо» (и наоборот), «Удар» – «Защита» (и наоборот). Не действует на Команду «Стоять на месте». После применения жетон убирается в общую кучу.2. Если Гolem игрока в результате перемещения попадает на клетку игрового поля с «НЕ», то он обязан инвертировать СЛЕДУЮЩУЮ Команду в Программе.
	<p>Конструкция «ИЛИ» (выбор). Позволяет выбрать, какие Команды выполнять в текущих ход в Программе (в том числе с Циклом или Условием). Не действует на карты внутри Цикла или результаты Условия.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Если «ИЛИ» выложена на Карту Команды в Программе игрока (свою или соперника), то этот игрок при открытии Карты должен также открыть следующую карту и выбрать, что он будет выполнять в текущий ход (первую, вторую или обе).2. Если Гolem игрока в результате перемещения попадает на клетку игрового поля с «ИЛИ», то игрок забирает жетон и выкладывает его между двумя СЛЕДУЮЩИМИ командами. Если это невозможно, то жетон убирается в общую кучу сразу.
	<p>Конструкция «XOR (исключающее ИЛИ)». Аналогична «ИЛИ», но требует выбора только первой или второй Команды. Не выполненная Команда убирается из Программы.</p>

Подготовка к игре

«А что нам делать то?» - спросил самый молодой роботехник - «Стоят эти истуканы, аж страшно подойти». «Всему свое время» - отвечал маг. «Големы мощны, но требуют грамотного управления. Команды, которые Вы нарисуете и напишете на этом пергаменте, заставят их двигаться и выполнять определенные действия. Эта последовательность действий называется АЛГОРИТМ, а на листке у Вас будет ПРОГРАММА. Но помните, что Големы не слишком умные и в их глиняный мозг не помещается большое число команд. И не забывайте об энергии! Топлива хватает максимум на 10 раундов.»

Выберите себе тип Голема, взяв соответствующую карту Голема. Первым выбирает карту самый младший игрок. Затем определите, за какой цвет будет играть каждый игрок.

Выберите сценарий, выложите указанное в нем игровое поле или задайте свое игровое поле из существующих частей.

По желанию (или если это требуется сценарием), разместите на игровом поле жетоны Препятствий.

Жетоны Препятствий с содержимым (в данной версии Бочки) выкладывают картинкой Препятствия вверх, чтобы никто не увидел обратную сторону и их содержимое!

Рядом с полем положите карту своего Голема, чтобы все знали, с кем они будут сражаться.

Перемешайте колоду Карт Удачи, возьмите ее рубашкой вверх и отсчитай из нее по 10 карт Удачи для каждого игрока, не подсматривая содержимое. Положите эти карты выше поля игры рубашкой вверх, а остальные карты уберите.

Поставьте на поле фигурки Големов как написано в Сценарии, или лицом друг к другу на противоположных сторонах поля (для 3-4 игроков все Големы должны смотреть в разных направлениях).

Распределите карты Команд в колоды по их цвету и раздайте их игрокам. Карты Движения и Боя игроки могут сразу взять в руку или просто положить рядом с собой. Карты Бонусов игроки должны отложить в отдельную стопку рубашкой вверх.

Ход игры

«А теперь будем учиться премудростям Программирования. Мало записать команды на пергаменте и вложить в «голову» Голема. Нужно хорошо подумать, куда Голем должен переместиться и ударить. А главная хитрость — предугадать действия соперника. И помните, что Голем будет выполнять все, что написано в программе, не разбираясь!...»

Бой состоит из 10 раундов. Каждый раунд в свою очередь состоит из нескольких фаз:

- 1 фаза. Задание Программы
- 2 фаза. Выполнение Программы в текущем ряду
- 3 фаза. Проверка условий окончания игры
- 4 фаза. Переход к новому ряду Программы

1 фаза: Задаем Программу (алгоритм действий) для Голема

Каждый игрок берет одну карту Удачи из колоды. Если на ней выпадает один из Бонусов: ♦ (Условие), @2 (Повтор 2), @3 (Повтор 3), то игрок в текущий раунд может взять в руку и использовать ОДНУ соответствующую

ющую карту из стопки Команд Бонусов. Если на картах выпадает символ Логической конструкции (И, ИЛИ, НЕ, XOR), то игрок берет себе соответствующий жетон.

Игрок может отказаться от использования Команды Бонуса или Логической конструкции в текущем раунде. После окончания раунда неиспользованная карта Бонуса возвращается с руки назад к другим картам Бонуса, а жетон выбывает из игры.

Далее игроки приступают к созданию Программы для своего Голема, выкладывая соответствующие карты с Командами убашкой вверх, чтобы другие игроки не могли видеть заранее Программ друг друга.

Программа должна состоять из определенного числа рядов Команд (слотов), которое указано на карте Голема игрока (1) с добавлением/вычитанием слотов с жетонов или карт. Помните, что команды в Программе выполняются по рядам сверху-вниз.

В один ряд Программы игрок может положить только 1 Команду Движения или Боя. Но (если повезет) игрок может использовать Команду Бонуса как 1 Команду и на нее уже положить нужные ему Команды Движения или Боя (две Команды для Условий или одну Команду для Повтора). Игрок также может положить карты, которые хочет повторить или которые будут результатом Условий, ниже карты Бонуса, не выдавая место расположения самого Бонуса. Если игрок не хочет ничего делать в текущем ряду программы, то он может использовать Команду «Стоять на месте» или «Защита», а также логическое условие «Не» с командой «Удар».

Помните! Все ряды (слоты) Программы должны быть заполнены Командами!

После того, как игроки выложили все Программы, они могут применить жетоны Дополнений.

2 фаза: Выполняем Программу роботом-Големом

«Они... Они двигаются!» - хором закричали оба кибернетика, когда огонь в их топках набрал силу, а программа была записана и вложена в специальное отверстие в голове. - «И даже синхронно.»

Как только все игроки закончили составлять Программы, они **ОДНОВРЕМЕННО** открывают одинаковый ряд карт Команд (или несколько карт, если это Команда Бонуса + Команды Движения и Боя) и выполняют своими Големами заданную Команду в следующем порядке:

Команда Движения (в том числе **ОДИН РАЗ** в Цикле)

Проверка Условия «Есть препятствие?»

Команда Движения в Условии «Есть препятствие?»

Команда Боя «Удар» (в том числе в Условии, **ОДИН РАЗ** в Цикле или у Бота)

Проверка Условия «Нападение?»

Команда Боя «Защита» (в том числе в Условии) и вычисление повреждений Големов

Команда Движения в Условии «Нападение?»

Если у игрока не израсходовано число Повторов в Цикле – то он повторяет команду нужное число раз, проверяя по этому алгоритму. То есть если у игрока 3 Удара, то он наносит их как 1 Удар + 1 Удар +1 Удар, а

Без карт Бонуса

с Циклом

с Условием

1 команда			
2 команда			
3 команда			
4 команда			  

не 3*Удар.

При игре с Ботами, перед исполнением команд Големов игроками кидают кубик и определяют их команду на текущий ход. Самый опытный игрок двигает Ботов.

2.1 Команда движения

Големы медленно поползли по полю, переходя с клетки на клетку или поворачиваясь на 90 градусов.

Поверните или передвиньте своего Голема согласно Команде Движения (карты «Вперед», «Назад», «Поворот Влево», «Поворот Вправо»). Если на пути Голема попадает Препятствие, выполните действие для данного Препятствия и текущей Команды, как описано в разделе «Жетоны препятствий». Игрок может перейти на клетку, с которой уходит другой Гolem. Если команда движения находится в Цикле, повторите ее заданное число раз.

Если два игрока в результате перемещения одновременно оказываются на одной и той же клетке, то Команда Движения игнорируется и Големы остаются на своих местах.

Если при движении «Вперед» или «Назад» игрок выходит за край поля или упирается в непроходимые Препятствия, то такая команда не может быть выполнена, и Гolem остается на месте.

2.2 Проверка Условия «Есть Препятствие?»

«Смотри внимательней! Это же не Гolem, а стена!» - вскричал веснушчатый кибернетик своему Голему, окрашенному красной краской. - «Я с таким трудом рисовал фигуру Условия. Только зря потратил на нее столько времени и одну Команду!»

Проверять его нужно только после окончания передвижения Големов соперников! Далее выполните Команду движения, которая последует после выполнения или не выполнения Условия.

2.3 Команда Боя «Удар»

Бабах! Это синий Гolem обрушил свое оружие на стоящую перед ним бочку. Бочка с треском развалилась. Этот шум смешался с громким Бу-у-ум по куполу синего Голема. Красный Гolem ударил его, пока тот расправлялся с беззащитной бочкой. Синий Гolem пошатнулся, но устоял. По его телу пошла первая трещина и внутри что-то звякнуло.

Проверьте результат атаки Командой «Удар». Гolem игрока может выполнить Команду «Удар» только прямо по линии взгляда с силой и на расстояние, которое указано на карте Голема.

Если Гolem игрока может ударить на 2 и более клетки (Дальность Удара в карте больше 1), то вначале проверьте, есть ли Препятствие или Гolem на клетке перед ним. Если клетка поля свободна, то Удар приходится на клетки после нее на заданное расстояние пока не будет встречено Препятствие или другой Гolem.

Если «Удар» приходится на Препятствия, то отреагируйте как указано для Препятствия и Команды в разделе «Жетоны препятствий».

Запомните с какой силой и по какому Голему был нанесен «Удар». Это число Вам понадобится при вычислении повреждений.

2.4 Проверка Условия «Нападение?»

Если в текущем ряду Программы находится Условие «Нападение?», то оно проверяется только при атаке Вашего Голема другим Големом. Если у игрока в результате нападения стоит ответный Удар, то запомните его значение и цель. Если стоит Защита или Команда Движения, то переходите к следующему шагу.

Если вы играете с Ботами, проверьте не находится ли на текущем ходе Гolem игрока на линии прямой видимости Бота и не достает ли Бот до него в зависимости от своей характеристики. Если это произошло – нанесите Удар Ботом по данному Голему.

2.5 Команда Боя «Защита» (в том числе в Условиях) и вычисление повреждений Големов.

Если «Удар» противника попал по Голему игрока и у него в текущем ряду Программы или в результатах Условия нет Команды «Защита», то этот Гolem получает Повреждения, число которых определяется характеристикой «Сила Удара» атакующего Голема и числом примененных Команд «Защита» в данном ряду (в том числе в Цикле или Условиях). Положите на карты Големов соответствующее число жетонов Повреждений.

«Защита» срабатывает от атаки по Голему с любой стороны!

К примеру, Синий Гolem нанес по Красному Голему Удар силой 2, а Зеленый Гolem нанес по Синему Голему Удар силой 1. Красный Гolem в этом ряду Программы имеет Условие «Нападение?» и на «Да» поставил команду «Защита». В этом случае ему нанесена (Удар 2 – Защита 1) 1 Повреждение, а Синий Гolem получает 1 Повреждение от Зеленого Голема.

После этого выполните Команду Движения в Условии «Нападение?».

Так как на четвертой Команде Гolem достигает края поля, то она не выполняется, и Гolem остается на месте.

3 фаза: Проверка условий окончания игры

«А как мы определим, кто выиграл?» - хором спросили кибернетики. «Все очень просто» - отвечал Алгоритмус - «если по Голему наносить удары, то ему будут наноситься Повреждения и его механизмы будут выходить из строя. Если же у обоих Големов закончится топливо, то победит тот, у кого меньше Повреждений.»

Игрок считается проигравшим и его Гolem убирается

с поля если на карте Голема лежат жетоны Повреждений в количестве равном или большем заданного на его карте максимума.

Когда не остается карт Удачи в колоде, но на поле остается больше одного Голема, то выигрывает тот игрок, у которого будет меньше Повреждений (жетонов на карте Голема).

При равном числе Повреждений игроки могут объявить ничью. Если вы играете в Турнир, следуйте указаниям Сценария для Турнира.

4 фаза: Переход к новому ряду Программы

Големы замерли на пару секунд, затем продолжили движение. Кибернетики уже знали, что в это время глиняные мозги переходили к новой фигуре в схеме Программы.

Перейдите вниз к следующему ряду Команд и повторите предыдущие действия. Если у Вас число рядов Команд в Программе меньше, чем у соперников, то подождите, пока они закончат выполнять отсутствующие у Вас ряды команд.

Когда будет выполнена команда в последнем ряду у всех Игроков, все Големы (кроме одного) не выведены из строя и в колоде Карт Удачи есть еще карты, то начинается следующий Раунд. Для этого игроки забирают все карты Команд Движения и Боя себе на руку, убирают с карт жетоны из Дополнений (на поле они остаются до их срабатывания) и кладут карту Бонуса назад к остальным своим картам Бонуса, а затем снова повторяют фазы 1-4.

Данная версия игры включает в себя дополнение «Логика», которое опционально к использованию. Игнорируйте знаки с Логическими элементами на Картах Удачи, считая их пустыми, если вы не хотите играть с этим дополнением!

Авторы игры
Михаил и Александр Казанцевы
Художник, дизайнер, верстка
Александр Казанцев
Редактор и корректор
Татьяна Казанцева

Спасибо всем, благодаря кому игра смогла увидеть свет и кто верил в нас!

Особенная благодарность Гильдии разработчиков настольных игр (ГРАНИ) и лично Юрию Ямщикову, Сообществу «Ход Котом», Василию Рединскому, Сергею Афанасьеву, Ольге Пух, Светлане Шиповской, Анатолию Шперху, а также всем спонсорам, поддержавшим нас на Бумстартере и не побоявшимся сделать предзаказ игры. Отдельная благодарность Сергею Шаронину за «скепсис» и помощь в позиционировании игры и наставления по бизнесу!

Последнюю версию правил, дополнения к игре, 3D-модели, новые сценарии и просто интересные обучающие и познавательные игры, головоломки, конструкторы и наборы для творчества для Вас и ваших детей ищите на нашем сайте:

<http://prostorobot.ru>