

ЗВЕЗДНЫЙ РУБЕЖ

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ВОЕННАЯ НАСТОЯЩАЯ ИГРА

Об игре

Звездный Рубеж — это стратегическая игра для двух участников. На измененном игровом поле, разбитом на шестигульные клетки, показана поверхность планеты Арктал-3, разделенная потоками лавы на несколько островов (сти потоки послышли по привычке называть «реками»). На каждом острове обнаружены месторождения очень редкого элемента — Ридалия, необходимого для развития цивилизации в галактике. Не удивительно, что за контроль над месторождениями этого ценного вещества идут настоящие битвы. Арктал-3 — одна из таких планет. Тот, кто установит полный контроль над месторождениями Ридалия, те, устранив противника с планеты, будет победителем игры. Спешите освоить как можно больше месторождений, ставьте на них свои шахты и получайте деньги. Чем больше денег будет в вашем распоряжении, тем быстрее будет расширяться ваша база лавы: заводил, фабрики, научные центры и увеличиваться сила и численность армии. Только с неподобной армией вы сможете добиться победы в этой увлекательной игре!

Подготовка к игре

Отделите фишки, фигурки и детали от литников. Будьте аккуратны, чтобы не пораниться и не испортить детали. Если этот процесс вас затрудилил, то попросите взрослых помочь вам. Соберите модели боевых техник согласно приложенным схемам. Распорните игровые карточки по цвету — у вас должно получиться две колоды, по одной каждому игроку. Затем, выберите, за какую сторону вы будете играть, и завершите фишки, фигурки и модели своего цвета, а также одну колоду карточек.

Соберите игровое поле. Для этого каждый игрок сначала забирает себе «плащадкам» (рис.1) — остров на котором он начнет игру. Затем посылает игрового пространства кладется «центральными» остров (рис.2). После этого игроки по очереди «создают» игровое поле: каждый из них берет один остров и пристыковывает его любым способом к уже лежащим на столе. Когда все острова будут выложены, игроки приступают к ним своим плащадкам и — и поле готово! Такой способ позволяет каждому раз создавать новое поле для каждой игры.

Соперники начинают игру на своих Плащадках. Вначале у каждого игрока есть 2 киреерехотница (рис.3) и по 10 фишек «солдата» (рис.4). Киреерехотницы могут располагаться на любых гексах Плащадкам, кроме гексах с месторождением (рис.5). Остальные фишки, фигурки и модели боевой техники находятся за пределами игрового поля, а фишки «золота» спрятаны в одну общую «кассу». Когда нужно будет получить золото, игроки будут брать нужное количество фишек из этой общей кассы, а когда нужно будет «оплатить» что-либо, то они будут возвращать нужное число фишек обратно в кассу.

Игровой ход

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

1. **Боевые действия**
2. **Получение ресурсов**
3. **Строительство и Пополнение армии**

1. Боевые действия

Каждый воин или техника — это боевая единица. Одна боевая единица занимает один гекс пол (рис.6). Несколько, но не более 5-ти (!) боевых единиц, по выбору игрока, может совершить в текущем ходе боевые действия — передвинуться и атаковать, или набросок — атаковать, а затем передвинуться. Выбранные боевые единицы действуют последовательно, одна за другой. В течение одного хода боевая единица может действовать только один раз. Прежде, чем перейти к следующему игроку, игрок должен закончить действия, предвиденные. Можно отметить, что боевые единицы, которые уже совершили свои действия, например, повернуть их оружием к себе — это поможет избежать путаницы.



Рис.6 Одна боевая единица занимает один гекс пол



Рис.1



Рис.2



Рис.3



Рис.4



Рис.5 Гекс с месторождением

Передвигаться можно только по «свободным», те, не занятым строительными или войсками гексам поля. Реки можно пересекать только по Перебравам (рис.8). Перебрав, как и все прочие Строения, возводится в фазе строительства (подробно об этом рассказано далее, в разделе «Строительство»).

Атака — каждая из действующих в текущем ходе боевых единиц может совершить некоторые, указанные в Единой Войсковой Таблице, число выстрелов по выбранной цели, находящейся в пределах дальности выстрела. Целью может быть как боевая единица, так и строение противника. Если во время атаки совершается несколько выстрелов, то и цели может быть несколько. Расстояние до цели равно числу гексов от стрелка до цели, подсчитанные кратчайшим путем (рис.9). Если расстояние до цели равно Дальности выстрела или меньше неё, то можно стрелять. Реки, строения или другие боевые единицы, находящиеся на линии выстрела, стрельбе не мешают. Выстрел производится следующим образом: игрок бросает двенадцатигранный кубик (рис.10) и к выпавшим очкам добавляет Мощност выстрела атакующей единицы (указана в Единой Войсковой Таблице). Полученная сумма называется Силой Выстрела, она сравнивается с Броней цели.

Если Сила Выстрела больше — цель уничтожена и убирается с поля, если равна или меньше Броня — цель невредима.

Скорость — Число выстрелов в одной атаке. Дальность стрельбы и Мощност выстрела указаны в Единой Войсковой Таблице. В этой же таблице указана Броня и Цена каждой боевой единицы, а также строительные элементы, используемых при возведении строений. В качестве примера на Рис.11 приведен участок Единой Войсковой Таблицы с характеристиками для Киреерехотницев и строительной стены.



Рис.7



Рис.8 Перебрав

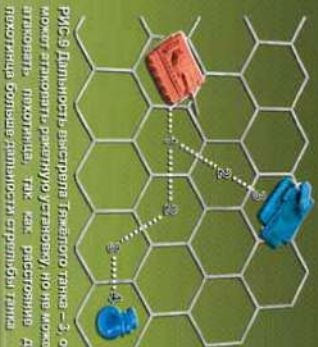


Рис.9

Рис.10 Дальность выстрела Гексого танка — 3, он может атаковать любую единицу, так как расстояние до атакуемой единицы (3) не превышает дальности стрельбы танка

ИМЕНЕТЕХНИЦЕЛ	3	1	1	0	АТАКА			БРОНЯ	ЦЕНА
					СКОРОСТЬ	ЧИСЛО ВЫСТРЕЛОВ в одной атаке	ДАЛЬНОСТЬ ВЫСТРЕЛА		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА									
СТРОИТЕЛЬНАЯ ЕДИНИЦА									
СТЕНА	—	—	—	—	—	—	6	2	

Рис.11

Атака Строения. Поскольку все Строения состоят из строительных элементов — башен и стен, то в качестве цели для каждого выстрела выбирается конкретная башня или стена. Причем, необходимо следовать одному правилу: выбирается для атаки стена или башня должна быть крайним элементом Строения. С ее Броней и сравнивается Сила Выстрела. И если башня или стена оказались уничтоженными, то она изымается из строения и убирается с поля.

Если элемент расположен на двух смежных гексах, как, например, перебрав (рис.8), то расстояние считается до ближайшего гекса. Разрушенные стены и башни всегда могут быть снова построены в фазе Строительства.

Атака из ракетной установки «Молот». Установка «Молот» - самое разрушительное оружие в игре. Ее ракеты вызывают взрыв огромной мощности, поражающий не только гекс цели, но и все гексы вокруг него. Поэтому в графе Мощности выстроена указанная диаграмма, из которой видно, что гекс цели подвергается атаке мощностью 1, а все гексы вокруг него - атаке мощностью 0 (рис.12)



Рис.12 Площадь поражения ракет «Молот»

2. Получение ресурсов

Сразу после того, как все выбранные единицы завершили свои действия, игрок переходит к получению ресурсов. Это сбор фишек золота: по 2 с каждого месторождения, на котором, в момент получения ресурсов, установлена Шахта (Рис.13) игрока. Шахта устанавливается на месторождении в фазе Строительства. Полученное золото затем расходуется игроком на строительство, пополнение армии новыми боевыми единицами и на научные исследования, повышающие его армии различные преимущества. Эти исследования представлены игровыми карточками.



Рис.13 Шахта

3. Строительство и Пополнение армии (в этот фазе игрок тратит своё «золото»)

Строительство - это возведение Шахт, Переправ и Строений, которые позволяют производить новые типы войск. Как выглядят Строения и какие боевые единицы они могут производить показано в таблице Строения. В качестве примера на Рис.14 показана таблица Строения, описывающая Завод Гусеничных машин. На рисунке изображено, как выглядит полностью построенный завод, а также то, что он может производить.

ЗАВОД ГУСЕНИЧНЫХ МАШИН		ЗАВОД ГУСЕНИЧНЫХ МАШИН		ЗАВОД ГУСЕНИЧНЫХ МАШИН	
	3		3		3
	5		5		5
	5		5		5
	5		5		5

Рис.14

Строить может любая боевая единица (не обязательно действующая в текущем ходе). Строить разрешается на любых свободных гексах поля, соседних с боевой единицей, но не отдаленных от неё левом. То, как следует располагать Строения на поле указано в таблице Строения (Рис.15). Эти же рисунки расположений строений также поясняют, какие гексы будут заняты строением, а какие останутся свободными и, следовательно, доступными для передвижения техники или дальнейшего строительства. Не обязательно строить сразу целое здание - разрешается возводить их по частям. Более того, часть здания получается путем достройки имеющегося. Так, на рис.16 показано, что при строении к Танковому цеху 3 башни, можно получить Ракетно-танковую фабрику. А если к ней затем пристроить 3 стены, то получится Завод Гусеничных машин.



Рис.16 Расположение Завода Гусеничных машин на гексах игрового поля

Здания состоят из башен и стен. Стоимости строительства одной башни и одной стены одинакова и равна 2 фишкам золота. Число башен и стен, которые игрок может возвести за один ход, не ограничено - игрок может строить, пока у него хватает золота. Располагать Строения на гексах нельзя через реки, можно строить только Переправы.



Рис.15 Танковий Цех, Ракетно-танкова фабрика, Завод Гусеничных машин

Переправа - это стена, «построенная» поперек реки и соединяющая два гекса на разных берегах (Рис.8). Обратите внимание, что по Переправе через реки могут передвигаться войска обоих игроков, независимо от того, кто возводит Переправу. Возведение Переправы стоит 2 фишки золота - так же, как и возведение обычной стены.

Установка Шахты на месторождении. Если гекс месторождения (Рис.5) свободен и возле него, на одном из соседних не разваленных рекое гексов, находится боевая единица игрока, то в фазе Строительства своего хода игрок может за 2 фишки золота поставить на этот гекс свою Шахту (Рис.13) - с этих пор считается, что он контролирует это месторождение. Месторождение приносит доход своему игроку до тех пор, пока на гексе с месторождением находится его Шахта. При желании или в случае нехватки строительных деталей игрок в любой момент фазы Строительства своего хода может частично или полностью разрушить свои существующие Строения, но денег за полученные таким путем стены и башни он назад не получает.

Пополнение армии - это закупка новых воинов или техники. Определенные Строения позволяют производить определенные типы боевых единиц (См. Таблицу Строения). Цена производства каждой единицы (в фишках золота) указана в таблицах. Чтобы иметь более широкий выбор боевых единиц, надо делать больше Строений. Число фигурок и моделей техники в игре ограничено, поэтому игрок может производить только те боевые единицы, которые имеются у него в наличии. Других ограничений на производство боевых единиц нет - игрок может строить их столько, на сколько у него хватит золота. Собираясь произвести боевую единицу, игрок сначала должен оплатить ее стоимость в кассе. После этого он может выставить новую единицу на поле, на любой свободный гекс, возле того строения, которое производило эту единицу (Рис.17). Если свободных гексов нет, то игрок не может выставить новую единицу, пока для нее не освободится место. Строения, в которых разрушена хотя бы одна башня или стена, не могут работать на полную мощность, пока не будут восстановлены. Однако есть Строения, которые, даже будучи частично разрушенными, все еще могут производить некоторые боевые единицы, если в них сохраниться какой-либо из производственных структур. Например, Завод Гусеничных машин, потерявший одну башню (Рис.18) все еще может производить тяжелые и легкие Танки, поскольку структура Танкового завода осталась целой.

Научные Исследования, которые проводятся в Инженерной Лаборатории (Рис.19), также относятся к строительству. Они позволяют усовершенствовать оружие, броню, технологию, тактику или помогают получить какие-либо другие преимущества. Решив провести исследование, игрок выбирает карту с описанием нужного исследования и оплачивает фишками золота указанную на карте стоимость. После этого исследование считается завершенным - описание в карте свойства начинает действовать, а игрок кладет эту карту лицом стороной вверх возле своего края игрового поля, так, чтобы она была видна противнику. Ограничений на количество проводимых исследований нет - игрок может проводить их, пока у него хватает на это золота. В разрушенной Инженерной Лаборатории игрок не может проводить новых исследований, пока полностью не восстановит ее, но карточки тех исследований, которые он успел провести, остаются у него и продолжают действовать до конца игры.

Победа

Игрок, уничтоживший всю армию и все строения противника или взявший под свой контроль все месторождения Ридальи, объявляется победителем игры.



Рис.17 Новая боевая единица выставляется на любой свободный гекс возле производящего ее Строения.

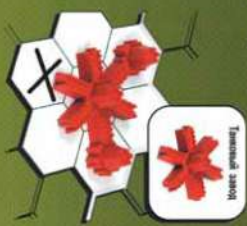


Рис.18 Завод Гусеничных машин потерял одну из башен, и теперь не может производить ракетные установки. Но он все еще может выпускать легкие и тяжелые танки, поскольку сохранилась структура Танкового завода.



Рис.19 Инженерная лаборатория

ЕДИНАЯ ВОЙСКОВАЯ ТАБЛИЦА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	СКОРОСТЬ	АТАКА			БРОНЯ	ЦЕНА
		ЧИСЛО ВЫСТРЕЛОВ В ОДНОЙ АТАКЕ	ДАЛЬНОСТЬ ВЫСТРЕЛА	МОЩНОСТЬ ВЫСТРЕПА		
КИБЕРПЕХОТИНЕЦ	 3	 1	 1	 0	 6	 1
ТЯЖЕЛЫЙ КИБОРГ	2	1	3	2	7	3
ЛЕГКИЙ ТАНК	4	2	1	1	8	3
ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК	3	1	3	3	9	5
УСТАНОВКА «ПОТОК»	2	3	4	1	7	5
УСТАНОВКА «ВИХРЬ»	2	2	6	2	7	5
УСТАНОВКА «МОЛОТ»	2	1	5		7	5
ИНЖЕНЕРНЫЙ ТАНК	4	1	2	1	8	3
БОЕВОЙ РОБОТ «АТЛАНТ»	3	1	4	2	10	9
БОЕВОЙ РОБОТ «ЦИКЛОП»	2	2	4	1	11	12
СТРОИТЕЛЬНАЯ ЕДИНИЦА					БРОНЯ	ЦЕНА
СТЕНА		—	—	—	6	2
БАШНЯ		—	—	—	6	2
ШАХТА		—	—	—	6	2

ТАБЛИЦА СТРОЕНИЙ

СТРОЕНИЕ	ПРОИЗВОДИТ		
<p>КАЗАРМЫ</p> 	<p>1 ↓</p>  <p>КИБЕРТЕХСТИНЕЦ</p>		
<p>ГАРНИЗОН</p> 	<p>1 ↓</p>  <p>КИБЕРТЕХСТИНЕЦ</p>	<p>3 ↓</p>  <p>ТЯЖЕЛЫЙ КИБОРТ</p>	
<p>ИНЖЕНЕРНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ</p> 	<p>1 ↓</p>  <p>КИБЕРТЕХСТИНЕЦ</p>	<p>3 ↓</p>  <p>ИНЖЕНЕРНЫЙ ТАНК</p>	<p>НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ</p>
<p>ТАНКОВЫЙ ЦЕХ</p> 	<p>3 ↓</p>  <p>ЛЕГКИЙ ТАНК</p>		
<p>ТАНКОВЫЙ ЗАВОД</p> 	<p>3 ↓</p>  <p>ЛЕГКИЙ ТАНК</p>	<p>5 ↓</p>  <p>ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК</p>	
<p>РАКЕТНО-ТАНКОВАЯ ФАБРИКА</p> 	<p>3 ↓</p>  <p>ЛЕГКИЙ ТАНК</p>		
<p>ЗАВОД ГУСЕНИЧНЫХ МАШИН</p> 	<p>3 ↓</p>  <p>ЛЕГКИЙ ТАНК</p>	<p>5 ↓</p>  <p>ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК</p>	
<p>ТЕРМИНАЛ БОЕВЫХ РОБОТОВ</p> 	<p>9 ↓</p>  <p>БОЕВОЙ РОБОТ «АТЛАНТ»</p>	<p>12 ↓</p>  <p>БОЕВОЙ РОБОТ «ЦИКЛОН»</p>	