

Боевая станция Антиллес

Специально для проекта «Настольные игры по-русски»

разработчик:
Дэн Версен
плэйтестинг:
Холи Версен
Том Джонсон
перевод с
английского:
Юрий ("Uri")
Шаповалов

Когда люди достигли первых звезд, они обнаружили остатки древней цивилизации. Гигантские орбитальные станции – реликты ныне исчезнувшей расы – плыли в тишине пространства над многими планетами. Первые исследователи, приблизившиеся к одной из таких станций, и убедившись, что она покинута много веков назад, пришли к выводу, что станция безопасна. Исследователи глубоко ошибались - больше от них не поступало никаких вестей...

Сейчас для поиска и уничтожения станций с земли отправляются эскадры штурмовых кораблей. Штурмовой корабль класса «Паладин» - самое мощное и разрушительное оружие, когда-либо созданное человечеством. Способный к сверхсветовому и «скачковому» перемещению и вооруженный двумя спаренными термоядерными пушками, он стал единственной надеждой на спасение миллионов невинных жизней и гарантией безопасности освоения звезд человеком.

1.0 Введение

«Боевая станция глубокого космоса «Антиллес» – игра для одного человека. Вы – командир эскадры из семи штурмовых кораблей класса «Паладин». Управление всеми функциями «Антиллеса» возложено на игральные кости.

Удачи, и да пребудут с Вами случайные флуктуации...

1.1 Компоненты игры

«Боевая станция Антиллес» - доступная для свободного (бесплатного) «скачивания» настольно-печатная игра. В комплект входит гексогональное игровое поле, карточка распределения повреждений, цветные или чёрно-белые фишки и эти правила.

После «скачивания», компоненты игры распечатываются на цветном или черно-белом принтере.

Для удобства фишки (для обозначения «Паладинов», снарядов и подсчета попаданий) можно наклеить на картон.

Кроме этого, для игры нужна 20-гранная игральная кость (к20).

1.2 Процесс игры

«Паладины» игрока выходят из сверхсветового полета для сражения с «Антиллесом». Они могут быть расставлены в любых местах игрового поля.

Далее «Антиллес» пускает плазменные снаряды, подзаряжает щиты, и задействует весь свой инопланетный искусственный разум для поддержания жизнеспособности. Игрок управляет перемещениями и стрельбой из спаренных термоядерных пушек «Паладинов», пытаясь пробить защиту боевой установки и уничтожить пускатели смертоносных плазменных снарядов.

Ключ к полной победе для командира эскадры «Паладинов» состоит в уничтожении боевой установки с минимальными потерями. Если «Антиллес» уничтожит слишком много ваших кораблей, вы предстанете перед военно-космическим трибуналом... если не хуже!

2.0 «Антиллес»

Установка состоит из трех основных оболочек: отражающие щиты, броня, пускатели снарядов.

Раз в ход «Антиллес» пускает снаряды из каждого исправного пускателя. Из-за ограниченных вычислительных способностей или непонятной инопланетной военной тактики снаряды вылетают в случайных направлениях.

«Антиллес» вооружена тремя типами снарядов: обычные, быстрые и разрывные (см. 2.2 Типы снарядов).

Каждый ход боевой вычислитель установки случайно выбирает тип снаряда или снарядов для запуска из каждого пускателя.

2.1 Пускатели снарядов

Каждый пускатель снарядов стреляет массивными сгустками плазменной энергии. Эти снаряды выбрасываются в открытый космос для уничтожения вражеских сил.

2.1.1 Определение действий пускателя снарядов

Бросается к20 и смотрится таблица «Активированный пускатель». Соответствующая строка таблицы показывает тип снаряда и его начальное направление. Все снаряды стартуют из шестиугольника «Антиллеса» в заданном направлении.

2.1.2 Движение снарядов

Броском к20 определяется траектория полета снаряда. Все возможные траектории нарисованы на отдельном листе.

Важное примечание: Определение направления и траектории полета следующего снаряда происходит после того, как предыдущий снаряд закончил все свои перемещения.

2.1.3 Повтор

По таблице «Активированный пускатель», к20 бросается для каждого исправного пускателя по одному разу. Для отслеживания, какой пускатель активирован в данный момент, служат фишка и линейка активированных пускателей снарядов. Перед броском к20 для определения действий первого пускателя, на первую клетку линейки помещается фишка, затем фишка передвигается на следующую клетку и определяются действия для второго пускателя, и т.д.

2.1.4 Дополнительные действия

Если действие пускателя – «восстановление защиты», то с одного из квадратиков линейки «отражающие щиты» снимается одна фишка «поражено». Если нет поражённых щитов, то никаких действий не происходит. Если действие «запуск и повторить», значит снаряд вылетает как обычно, но после бросается к20 для определения внеочередного действия пускателя. Таким образом формально нет никаких ограничений на количество действий, производимых одним пускателем в ход.

2.1.5 Запущенные снаряды

Во время перемещения снарядов, находящихся на поле, первым двигается самый удаленный от «Антиллеса» снаряд. Затем происходит движение следующего по удаленности снаряда. Если на одинаковом расстоянии от «Антиллеса» находится несколько снарядов, то их движение производится в любой последовательности. Процедура продолжается до тех пор, пока все снаряды на поле не будут передвинуты.

2.1.6 Попадание в «Паладина»

Если во время движения снаряд оказывается в одной клетке с «Паладином», то они оба уничтожаются и убираются с поля.

2.1.7 Попадание в другой снаряд

Если во время движения снаряд оказывается в одной клетке с другим снарядом, то оба снаряда уничтожаются и убираются с поля. Это касается и вновь выпущенных снарядов, если предыдущий снаряд заканчивает свое движение на «Антиллесе».

2.1.8 Выход за границу карты

Если в любой момент движения снаряд выходит за границу карты, то он убирается с поля.

2.2 Разновидности снарядов

Снаряды бывают трех различных типов. Ни один из снарядов не может причинить вреда «Антиллесу».

Обычные снаряды

Эти снаряды не имеют дополнительных правил по движению и разрушительной силе.

Быстрые снаряды

После завершения обычного движения бросается дополнительный к20 для определения траектории и движение происходит еще один раз.

Разрывные снаряды

Эти снаряды взрываются, если оказываются в соседней с «Паладином» клетке. При этом все «Паладины», находящиеся в соседних со снарядом клетках, уничтожаются. Если «Паладин» находится вплотную к «Антиллесу» и разрывной снаряд вылетает в его направлении, то он взрывается, оказавшись в одной клетке с «Паладином». Разрывные снаряды срабатывают только рядом с вражескими кораблями, поэтому они не будут взрываться, оказавшись рядом с другими снарядами, и их взрыв никак не влияет на находящиеся рядом с ним другие снаряды.

3.0 Штурмовые корабли «Паладин»

Каждая фишка «Паладина» обозначает один корабль. Эти корабли имеют около 15-метров в длину и имеют экипаж из 3-х человек: пилота, стрелка и навигатора.

3.1 Начальная расстановка

Каждый «Паладин» кладется в одну клетку на поле. В одной клетке может находиться только один «Паладин». «Паладина» нельзя положить в клетку с «Антиллесом».

3.2 Скачковое перемещение

Во время фазы движения «Паладинов», каждый корабль может переместиться на любую свободную клетку поля. «Паладин» не может переместиться в клетку с другим «Паладином», «Антиллесом» или снарядом.

Важное замечание: «Паладины», которые не перемещались в начале своего хода прибавляют +3 к броску кубика при своей атаке.

Для напоминания о перемещении, каждый перемещенный «Паладин» разворачивается носом в противоположную от «Антиллеса» сторону. На следующем ходу, если корабль не двигался, то он разворачивается носом в сторону «Антиллеса».

3.3 Атака «Антиллеса»

Во время фазы атаки каждый «Паладин» может попытаться выстрелить в «Антиллес». Каждый «Паладин» оборудован спаренными высокомогущными термоядерными пушками. За один ход каждый «Паладин» может выстрелить только один раз. Направление «Паладинов» не имеет значение. Они могут стрелять в любую сторону.

Подсчитывается количество клеток между «Антиллесом» и «Паладином» (примечание: клетка с «Антиллесом» считается, а с «Паладином» - нет). В таблице «Атака «Паладинов»» ищется этот диапазон. Затем, для определения эффективности выстрела, бросается к20. Чем выше значение, тем точнее выстрел.

Пример:

Находясь на расстоянии 2, «Паладин» выкинул 17. Поскольку он в этот ход не двигался, то он прибавляет 3 к этому значению. Сумма равна 20, что в результате дает «Пускатель снаряда уничтожен».

3.4 Стрельба по снарядам

Вместо стрельбы по станции, «Паладины» могут вести огонь по снарядам, находящимся на игровом поле. Шанс на уничтожение снаряда зависит от расстояния между снарядом и «Паладином». После броска кубика результат берется из последней строки таблицы (Результат С).

4.0 Повреждение «Антиллеса»

Каждая атака приводит к одному из четырех результатов:

Прмах – выстрел не попал в «Антиллес».

Повреждение щита – Выстрел снизил мощность защитного щита. В клетку на линейке защитных щитов помещается жетон «повреждение».

Повреждение брони – Выстрел повредил броневые пластины «Антиллеса». В клетку на линейке брони помещается жетон «повреждение».

Уничтожение пускателя – Выстрел уничтожил один из пускателей снарядов. В клетку на линейке пускателей помещается жетон «повреждение».

Если все щиты уничтожены, то дальнейшее повреждение щита автоматически приводит к повреждению брони.

Если вся броня уничтожена, то дальнейшее повреждение брони автоматически приводит к повреждению пускателей.

5.0 Уничтожение «Антиллеса»

Станция считается уничтоженной, когда все четыре пускателя будут уничтожены. Игра заканчивается в момент уничтожения последнего пускателя.

6.0 Победные баллы

Сражение заканчивается в одном следующих случаев:

«Антиллес» уничтожен

Дает 50 баллов. Дополнительно по 5 баллов за каждый уцелевший «Палладин». Бонусные победные баллы даются за «досрочное» уничтожение «Антиллеса» и зависят от количества оставшихся до 9 ходов.

Миссия прервана

Если сложилась безнадежная ситуация, то миссию можно прервать в конце любого игрового хода. Каждый уцелевший «Паладин» дает по 5 баллов. Каждый маркер «повреждено» на «Антиллесе» дает по 1 баллу.

«Паладины» уничтожены

Если все «Паладины» уничтожены, то только каждый маркер «повреждено» на «Антиллесе» дает по 1 баллу.

Закончился девятый ход

Если к концу девятого хода «Антиллес» не уничтожен, то оставшиеся «Паладины» должны отступить. По 1 победному баллу дает каждый уничтоженный компонент «Антиллеса» и по 5 – каждый уцелевший «Паладин».

6.1 Уровень победы

Подсчитываются победные баллы.

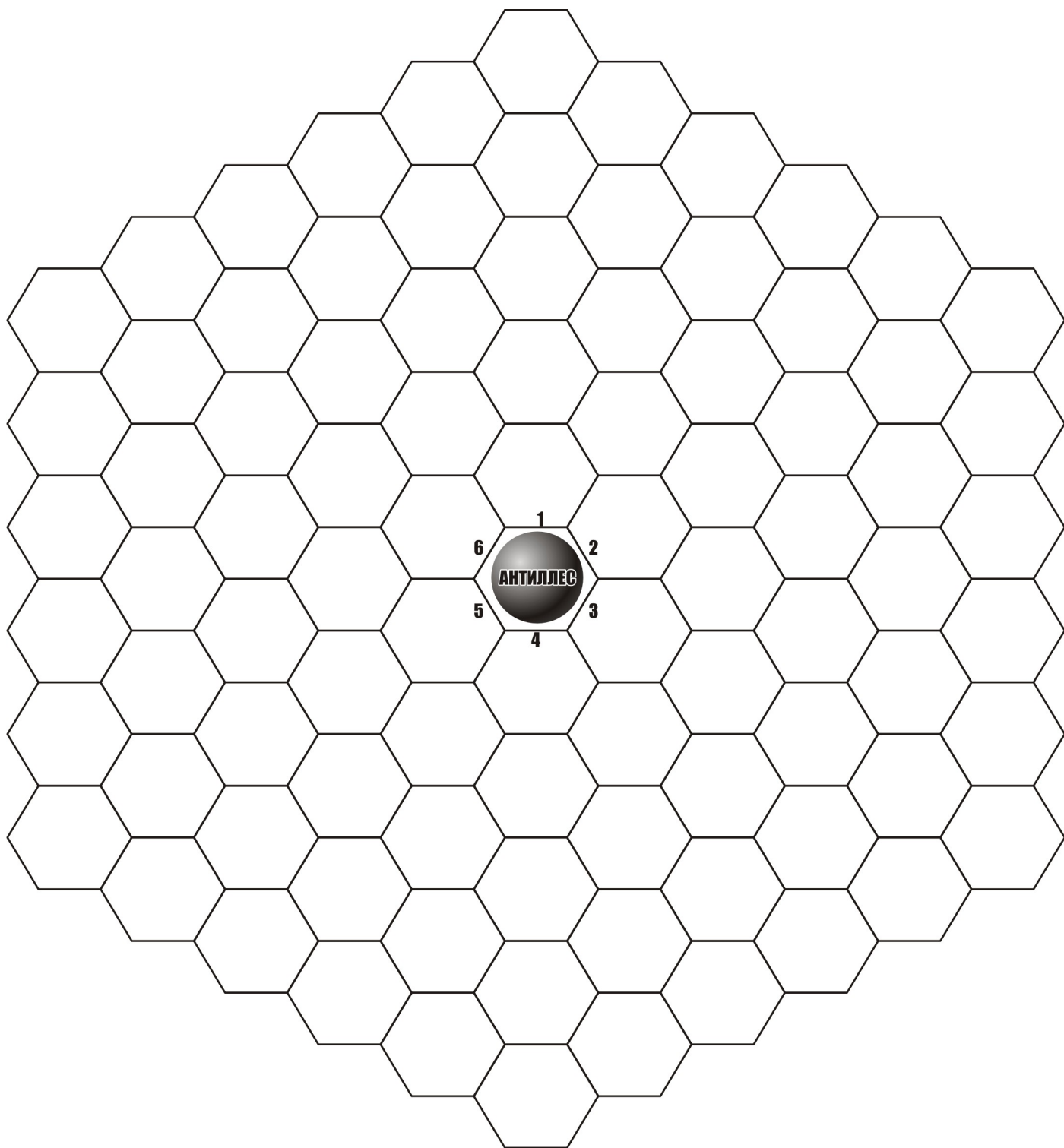
19 и ниже – сокрушительное поражение «Паладинов»

20 – 39 – убедительная победа «Антиллеса»

40 – 49 – сомнительная победа «Антиллеса»

50 – 70 – убедительная победа «Паладинов»

71 и выше – полная победа «Паладинов»



Ход:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

+36

+28

+21

+15

+10

+6

+3

+1

+0

Победный бонус

