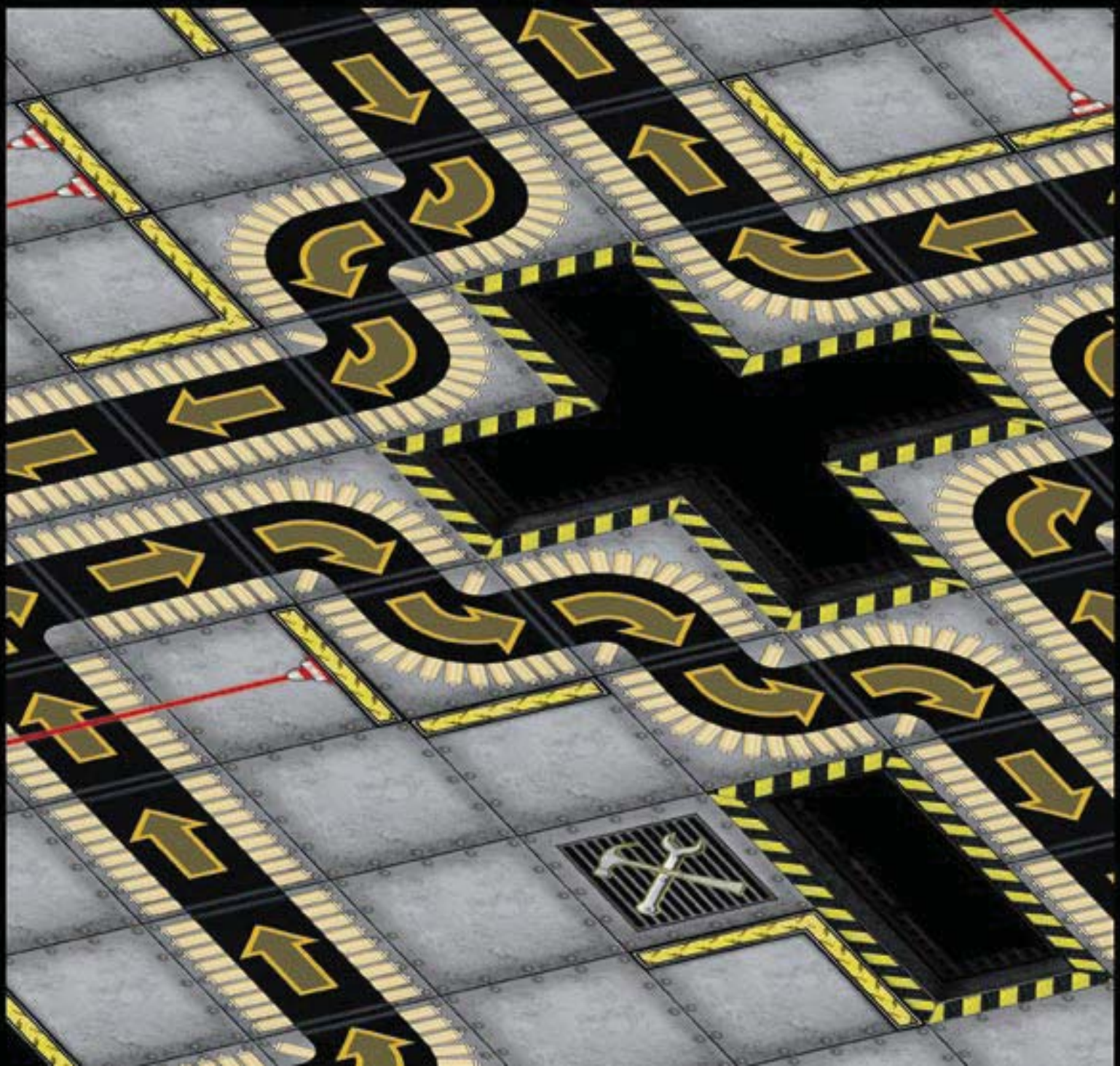
СПИСОК ТРЕКОВ



ОПИСАНИЕ ТРЕКОВ

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ДЛИНА	КОЛ. ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ	НАЗВАНИЕ
Короткий	2–8	Простой	Dizzy Dash
Короткий	2–4	Сложный	Death Trap
Короткий	5–8	Простой	Checkmate
Средний	2–8	Простой	Risky Exchange
Средний	2–8	Средний	Island Hop
Средний	2–4	Средний	Bloodbath Chess
Средний	2–4	Средний	Chop Shop Challenge
Средний	5–8	Средний	Twister
Длинный	2–8	Сложный	Pilgrimage
Длинный	5–8	Сложный	Around the World

КОМАНДНЫЕ

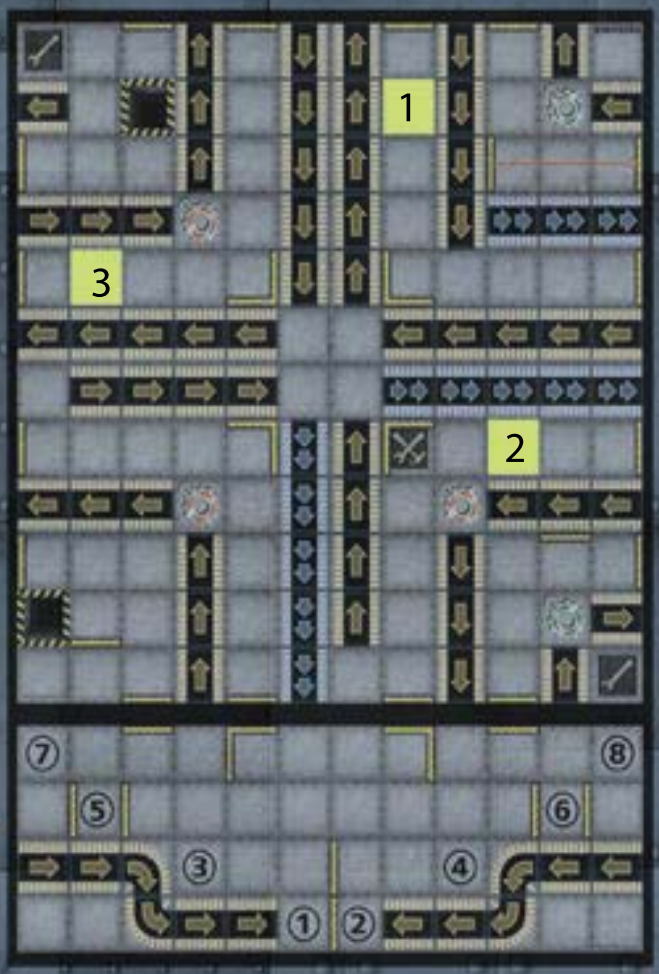
ДЛИНА	КОЛ. ИГРОКОВ	СПЕЦ.ПРАВИЛА	НАЗВАНИЕ
Средний	4, 6, 8	•	Tandem Carnage
Средний	4, 6, 8	•	Capture the Flag
Средний	4, 6, 8	•	Toggle Boggle
Средний	4, 6, 8	•	War Zone
Длинный	4, 6, 8	•	All for One or One for All?

ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

ДЛИНА	КОЛ. ИГРОКОВ	СПЕЦ.ПРАВИЛА	НАЗВАНИЕ
Короткий	2–4		Vault Assault
Короткий	2–8	•	Ball Lightning
Короткий	2–8	•	Flag Fry
Короткий	5–8		Island King
Короткий	5–8	•	Factory Rejects
Средний	2–4		Lost Bearings
Средний	2–4		Robot Stew
Средний	2–4		Against the Grain
Средний	2–4	•	Interference
Средний	2–8	•	Moving Targets
Средний	2–8	•	Option World
Средний	2–8	•	Tight Collar
Средний	5–8		Whirlwind Tour
Средний	5–8	•	Set to Kill
Средний	5–8	•	Day of the SuperBot
Длинный	2–4	•	Tricksy
Длинный	5–8		Oddest Sea
Длинный	5–8	✜	Frenetic Factory
Длинный	5–8	✜	Marathon Madness

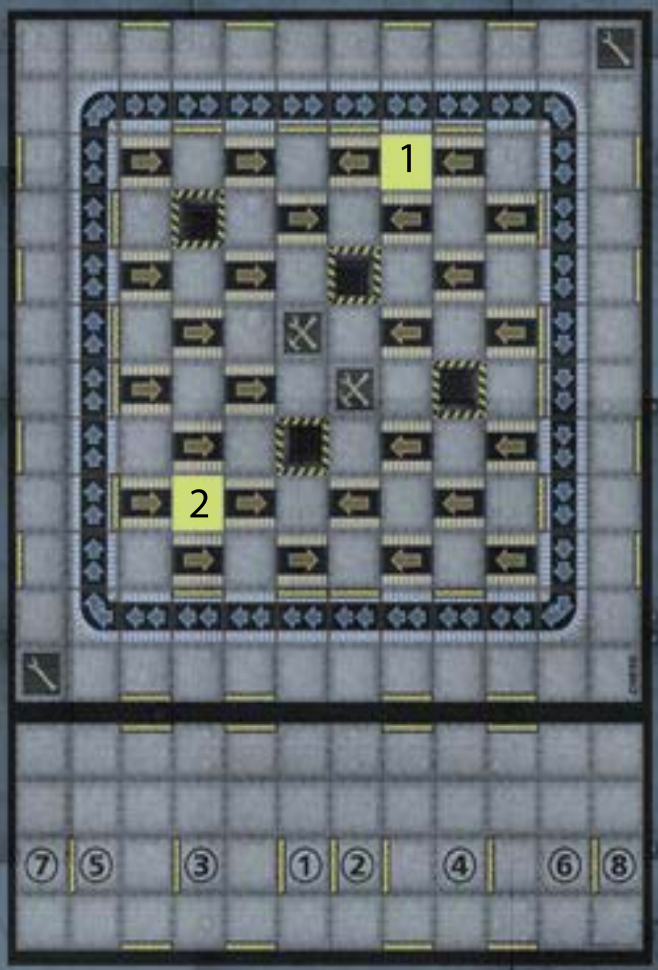
• специальные правила ✜ дополнительные игровые поля

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



Risky Exchange

Игроки: 2-8
Длина: Средний

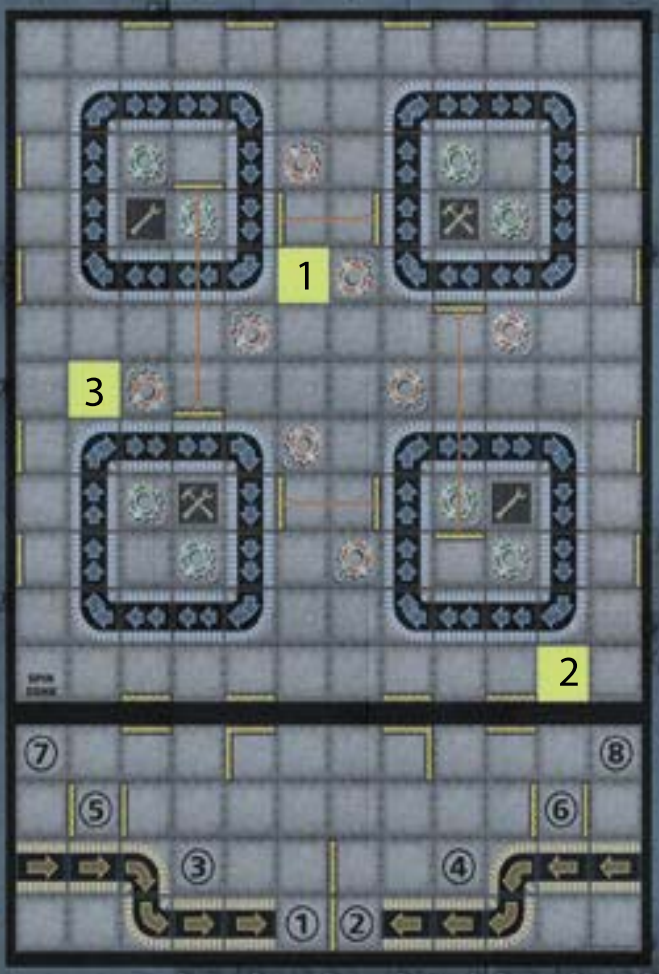


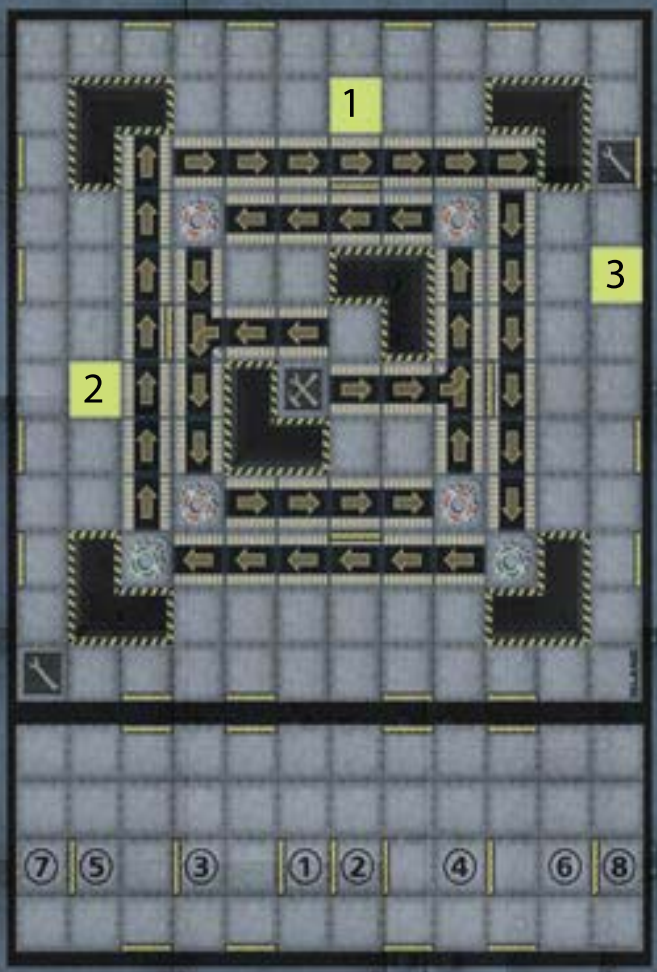
Checkmate

Игроки: 5-8
Длина: Короткий

Dizzy Dash

Игроки: 2-8
Длина: Короткий



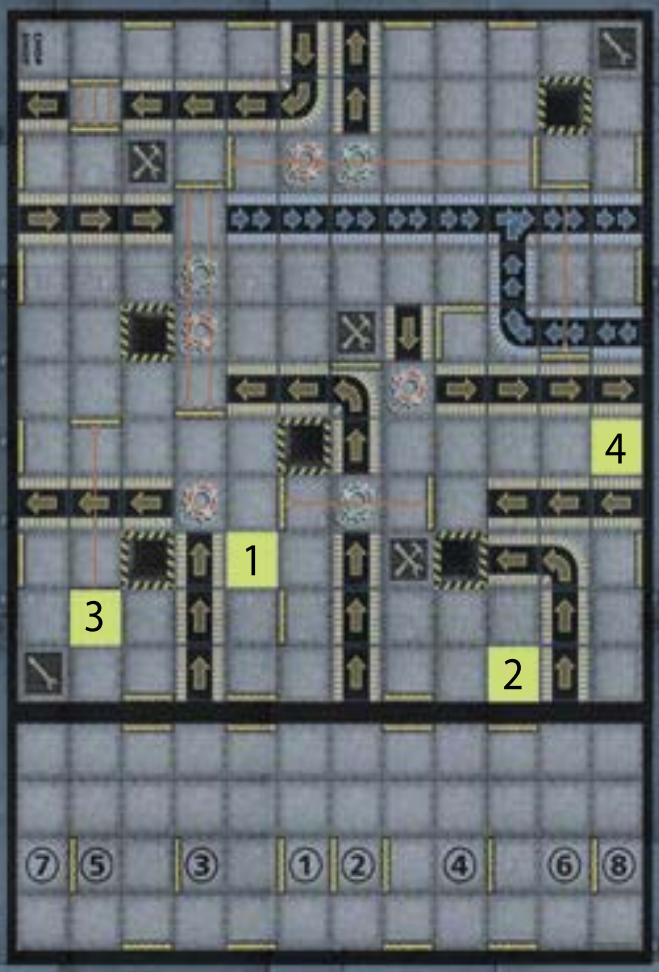


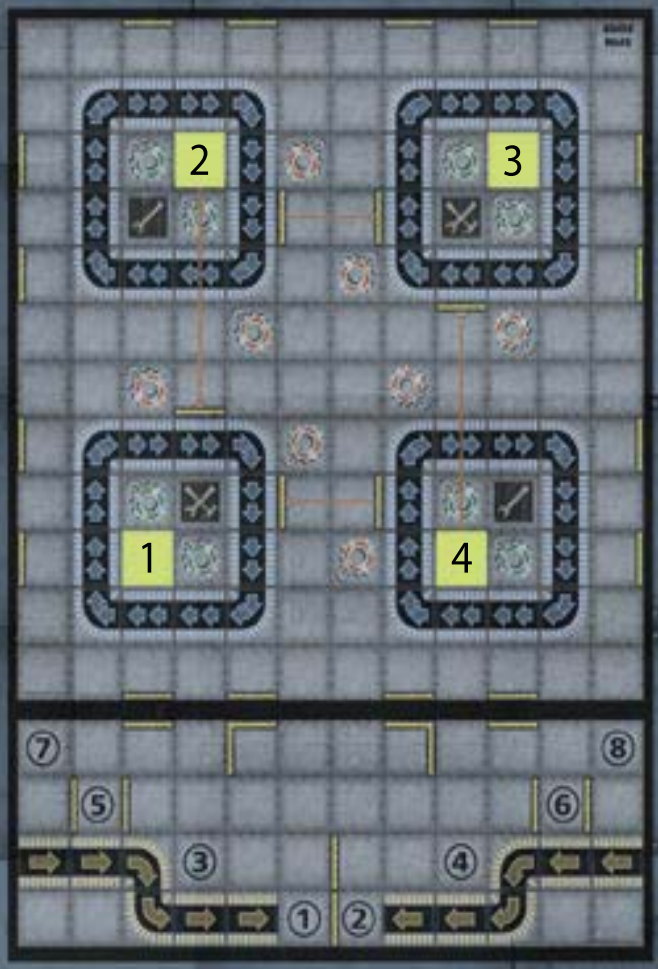
Island Hop

Игроки: 2-8
Длина: Средний

Chop Shop Challenge

Игроки: 2-4
Длина: Средний



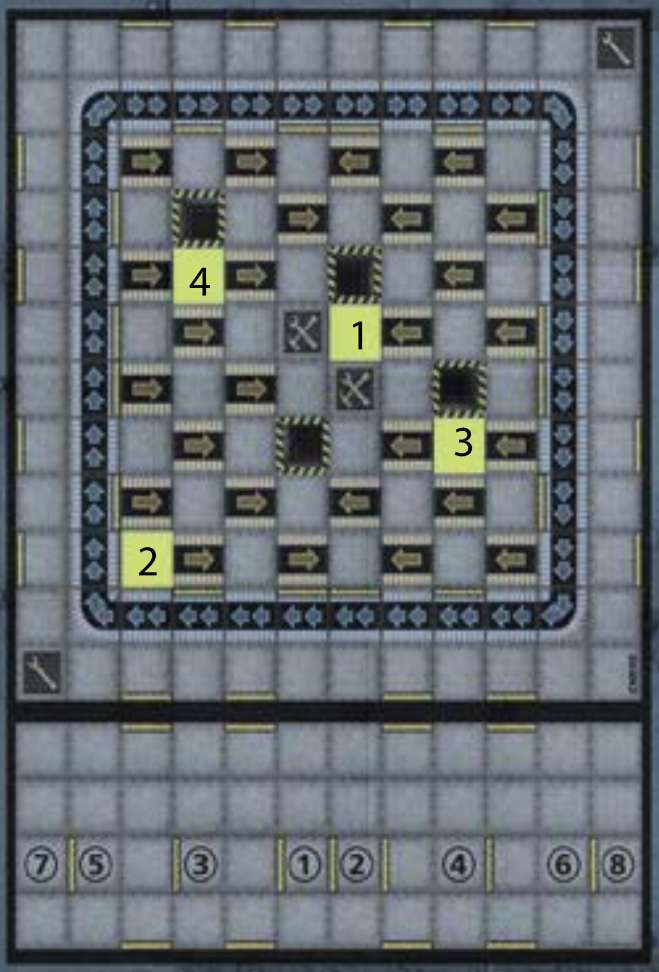


Twister

Игроки: 5-8
Длина: Средний

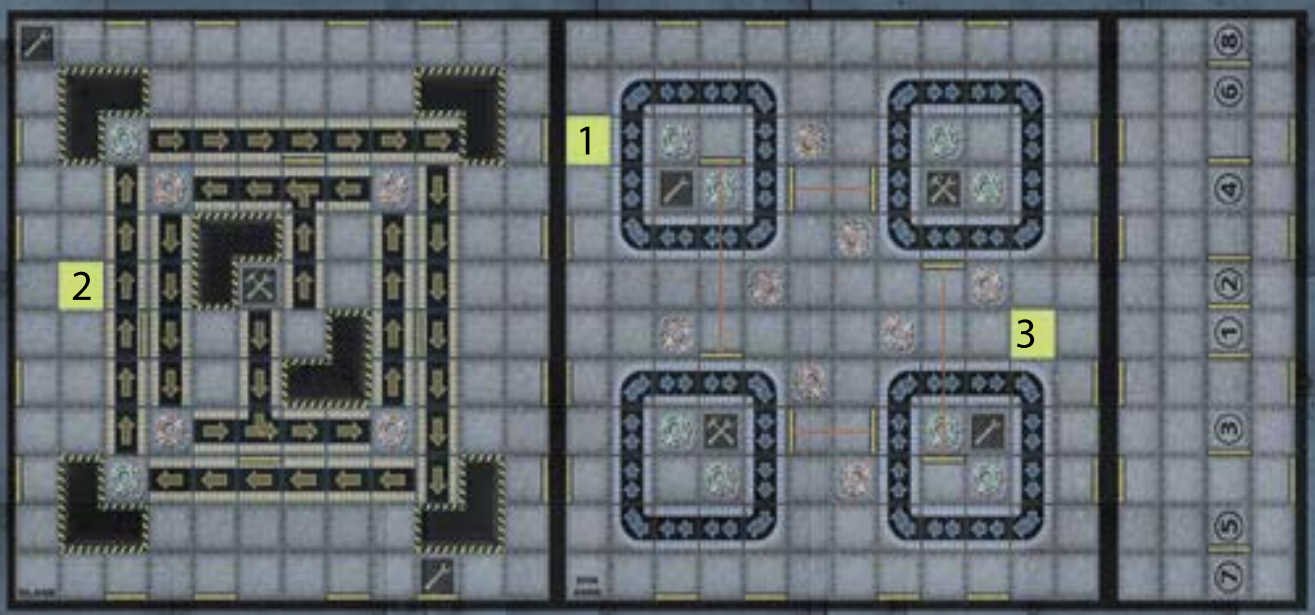
Bloodbath Chess

Игроки: 2-4
Длина: Средний



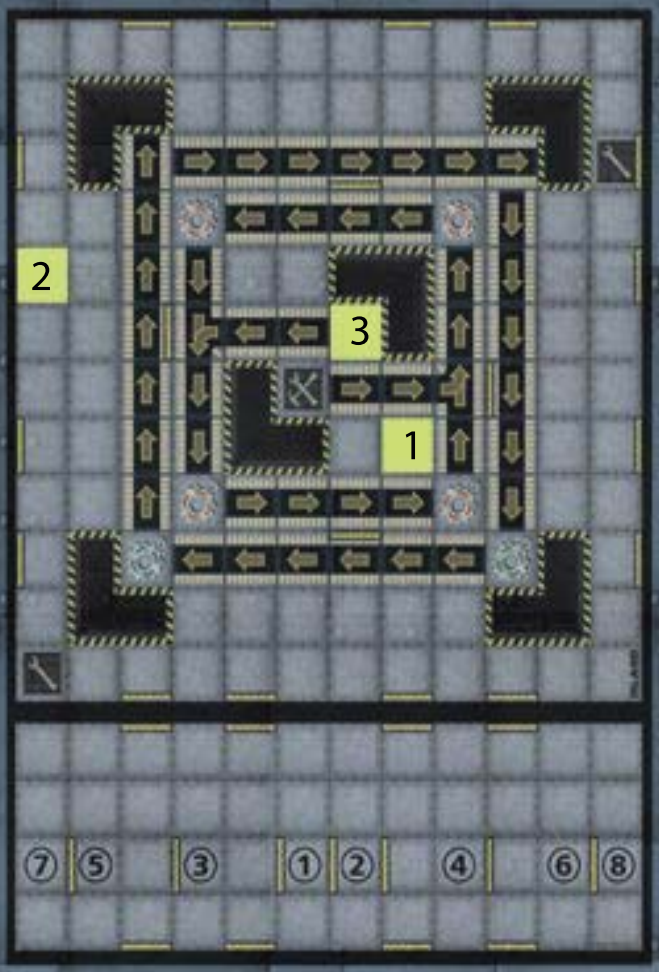
Around the World

Игроки: 5-8
Длина: Длинный



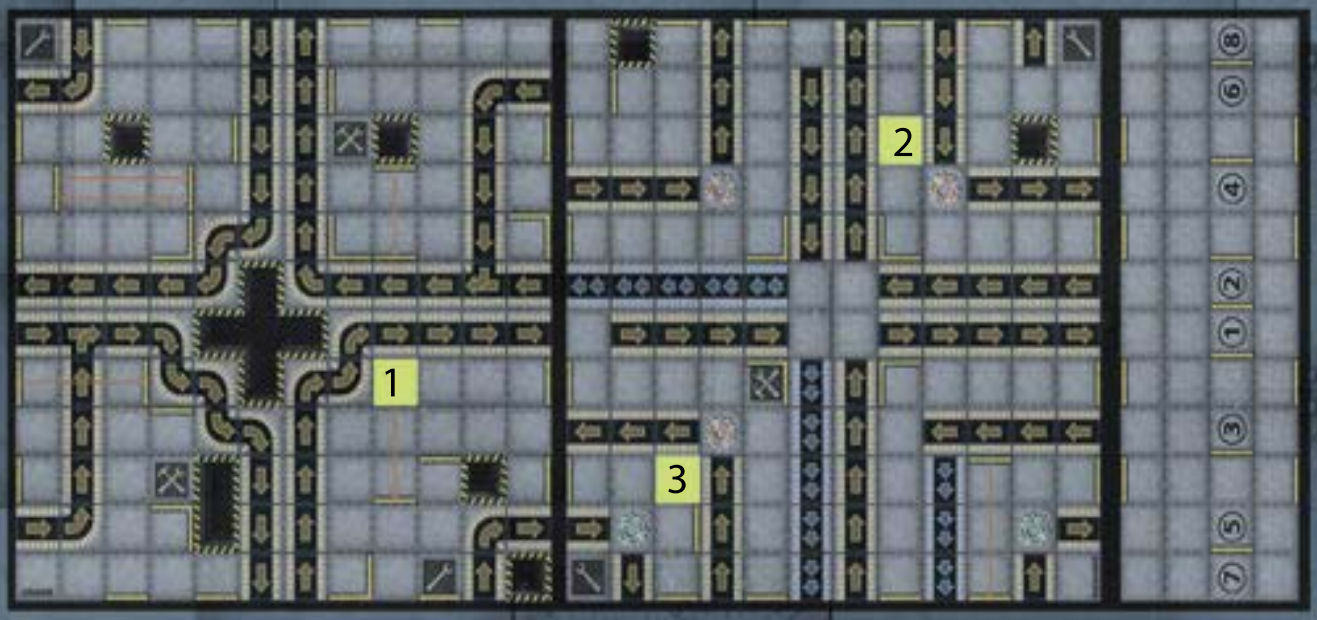
Death Trap

Игроки: 5-8
Длина: Длинный



Pilgrimage

Игроки: 2-8
Длина: Длинный

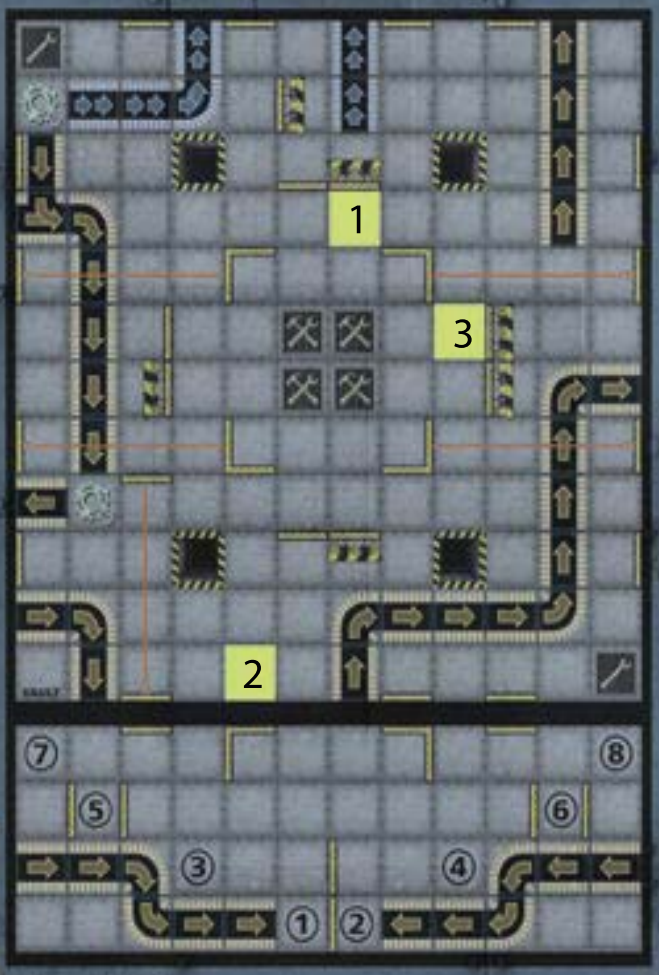


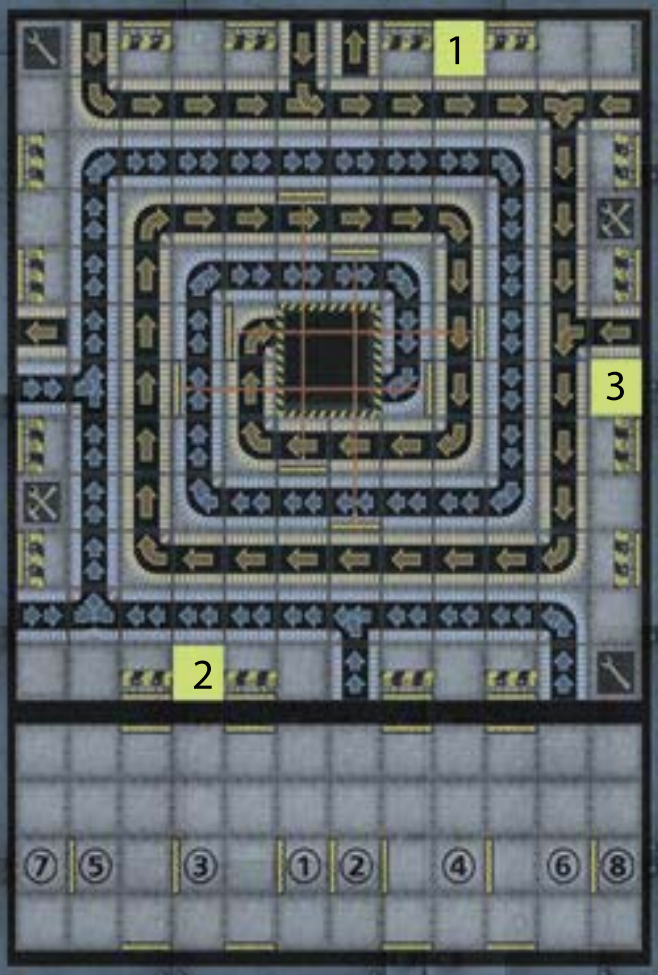
ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Vault Assault

Игроки: 2-4
Длина: Короткий
Спец.правила: нет



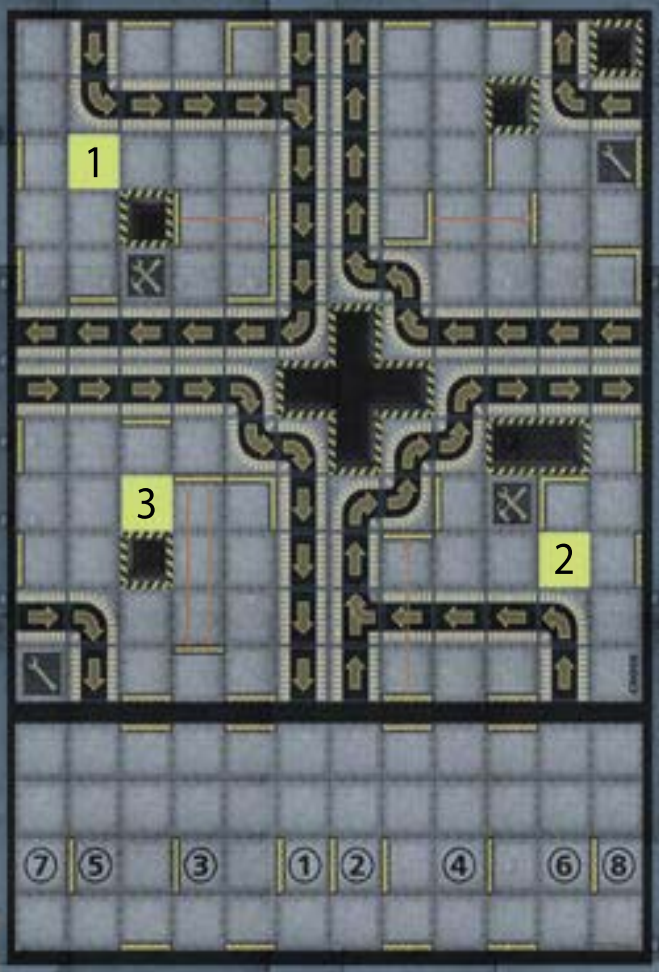


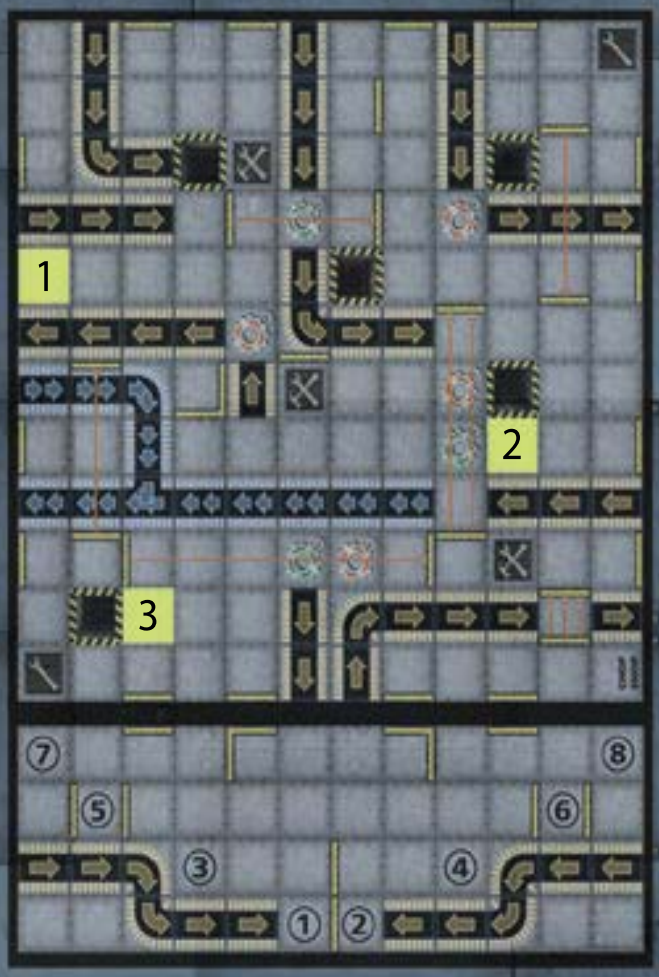
Whirlwind Tour

Игроки: 5-8
Длина: Средний
Спец.правила: нет

Lost Bearings

Игроки: 2-4
Длина: Средний
Спец.правила: нет





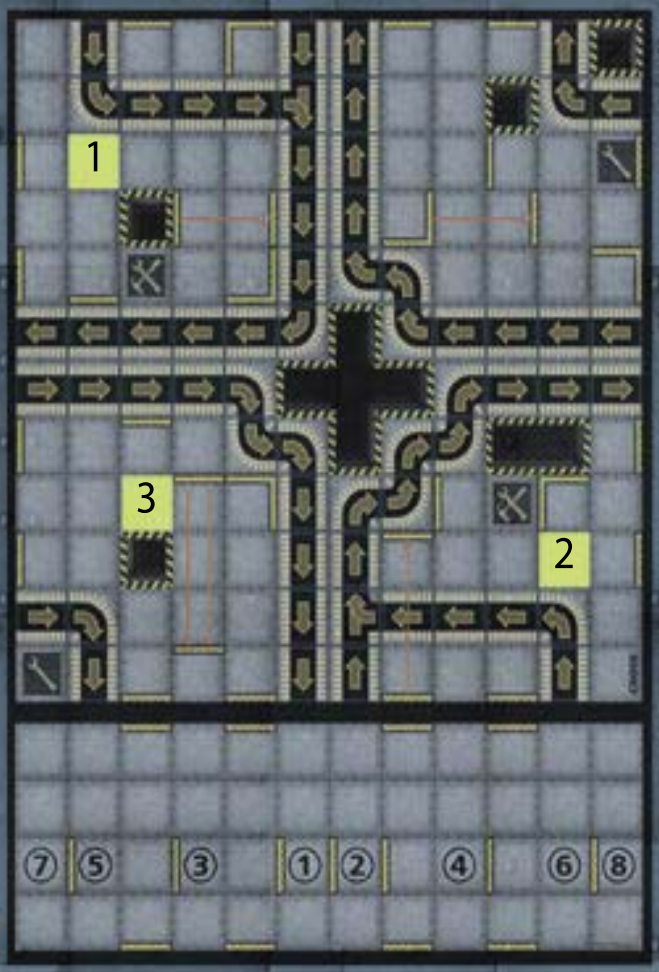
Robot Stew

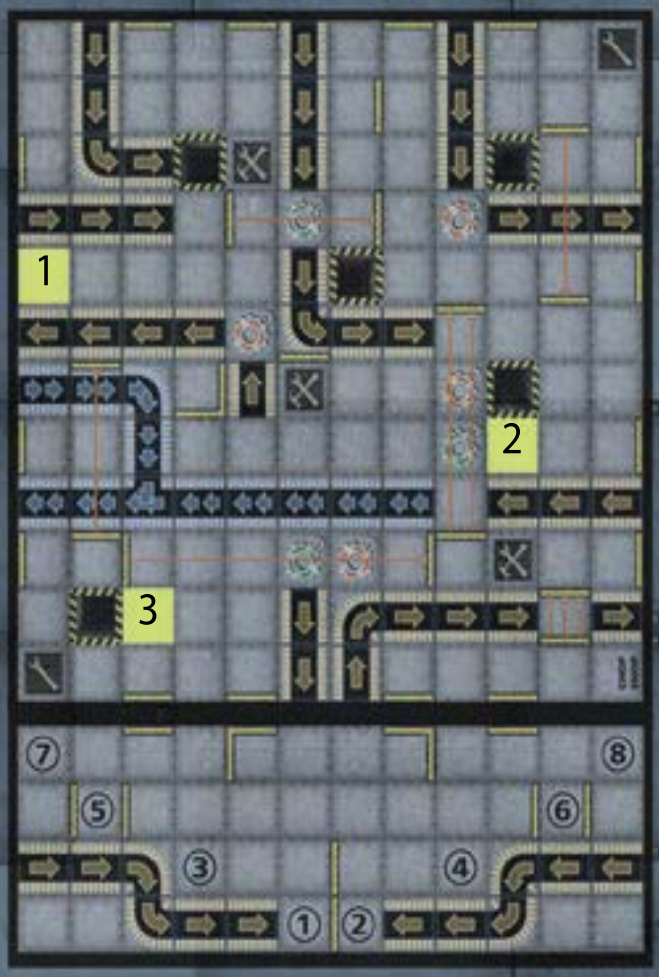
Игроки: 2-4
Длина: Средний
Спец.правила: нет

ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Lost Bearings

Игроки: 2-4
Длина: Средний
Спец.правила: нет





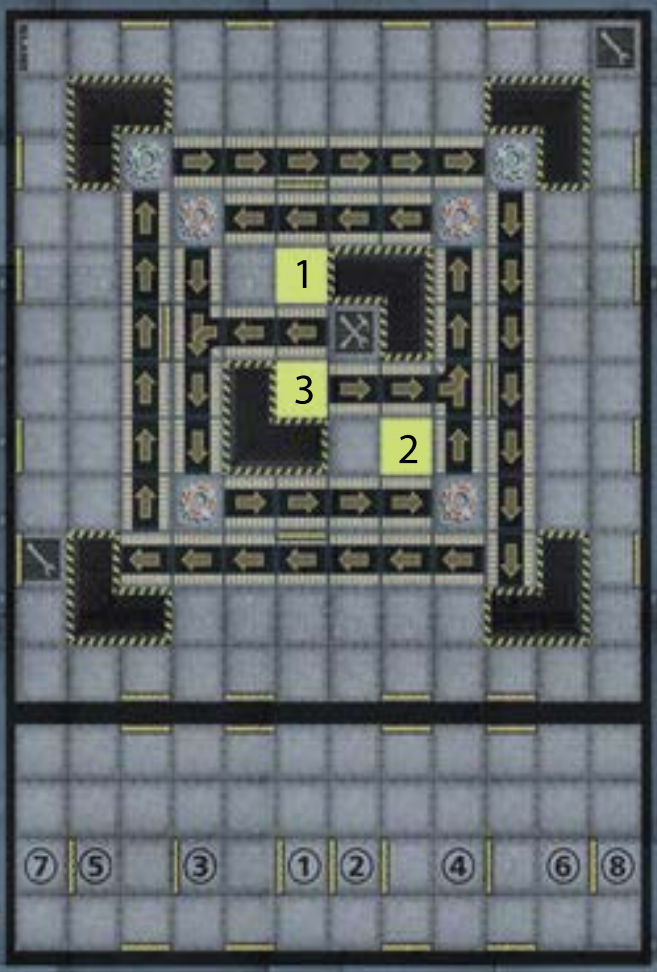
Robot Stew

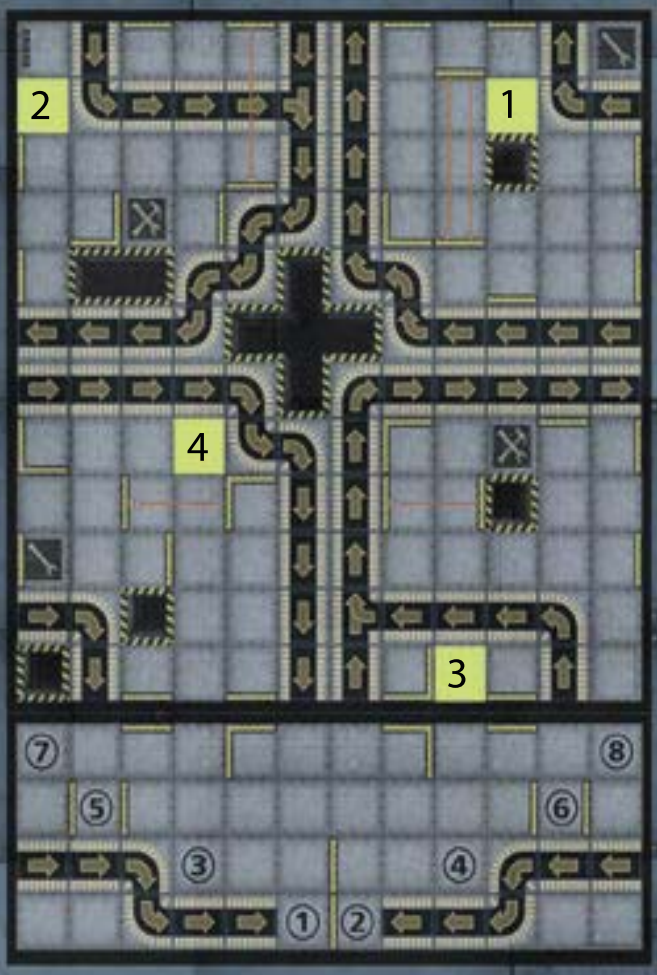
Игроки: 2-4
Длина: Средний
Спец.правила: нет

ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Island King

Игроки: 5-8
Длина: Короткий
Спец.правила: нет



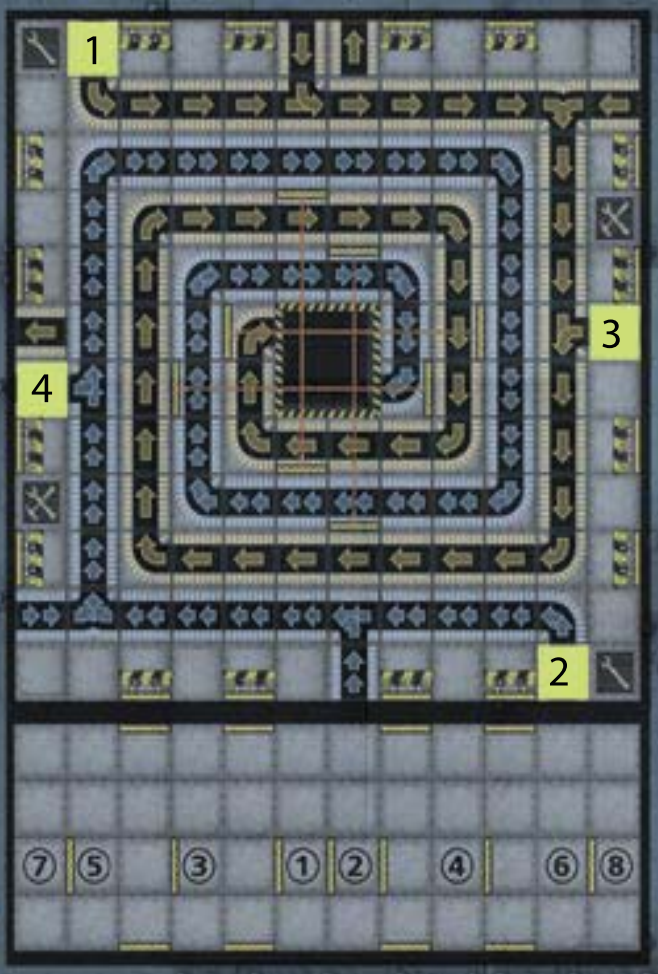


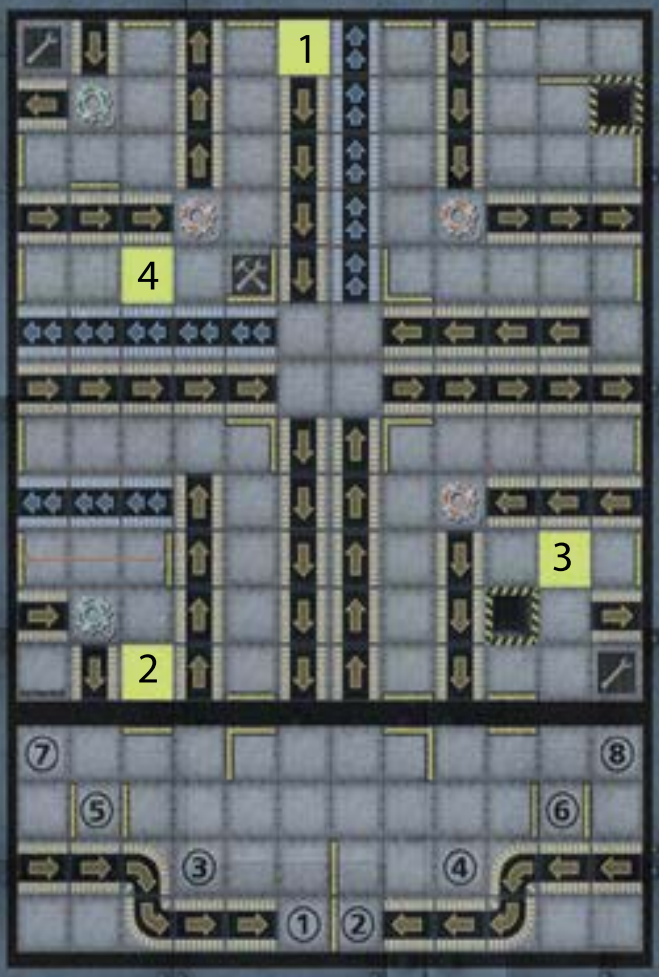
Tricksy

Игроки: 2-4
Длина: Длинный
Спец.правила: В начале игры участникам раздают 3 карты опций (рубашками вверх). Каждый выбирает одну из карт, а две другие убираются под низ стопки карт опций.

Moving Targets

Игроки: 2-8
Длина: Средний
Спец.правила: В течение каждой фазы регистра флаги передвигаются ленточными конвейерами. Флаги, которые упали в яму, снова появляются в своих позициях на игровом поле в начале следующей фазы. При этом маркеры рестарта на флагах сохраняются.



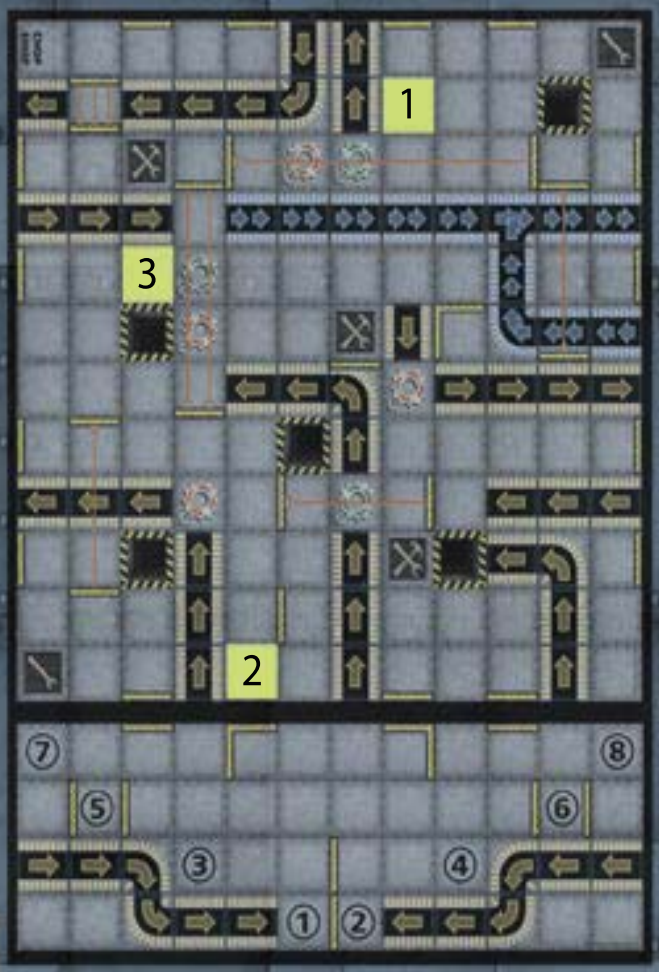


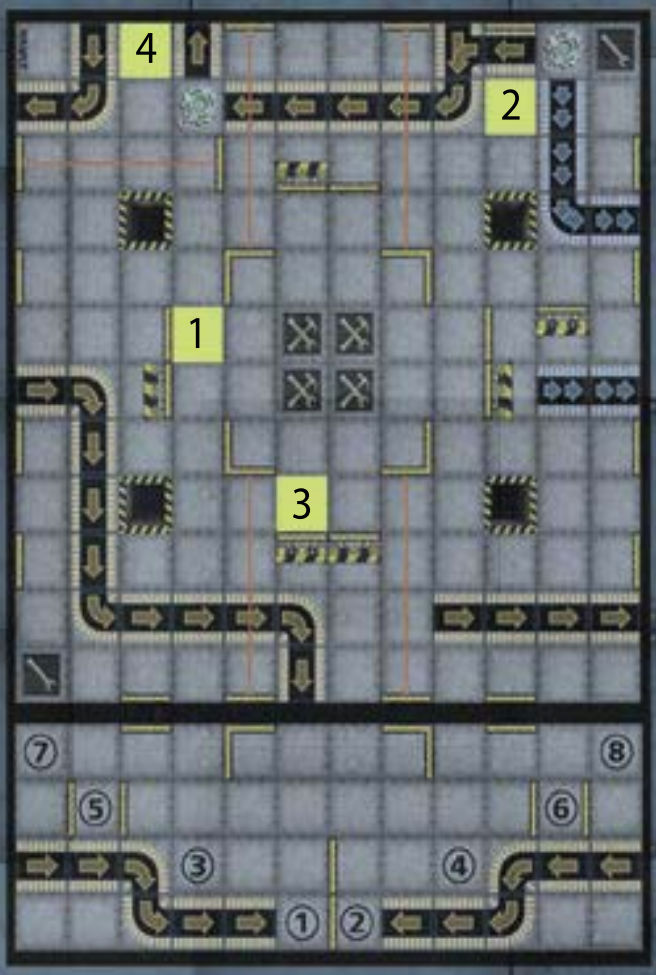
Set to Kill

Игроки: 5-8
Длина: Средний
Спец.правила: Урон от любого лазерного оружия роботов удваивается, включая даже те лазеры, которые можно получить картой дополнительных агрегатов. Например «Rear-Firing Laser» делает два выстрела, а не один, а «Double-Barreled Laser» сделает 4 выстрела вместо 2-х. Такие агрегаты как «Pressor Beam» и «Radio Control» е наносят повреждений.

Factory Rejects

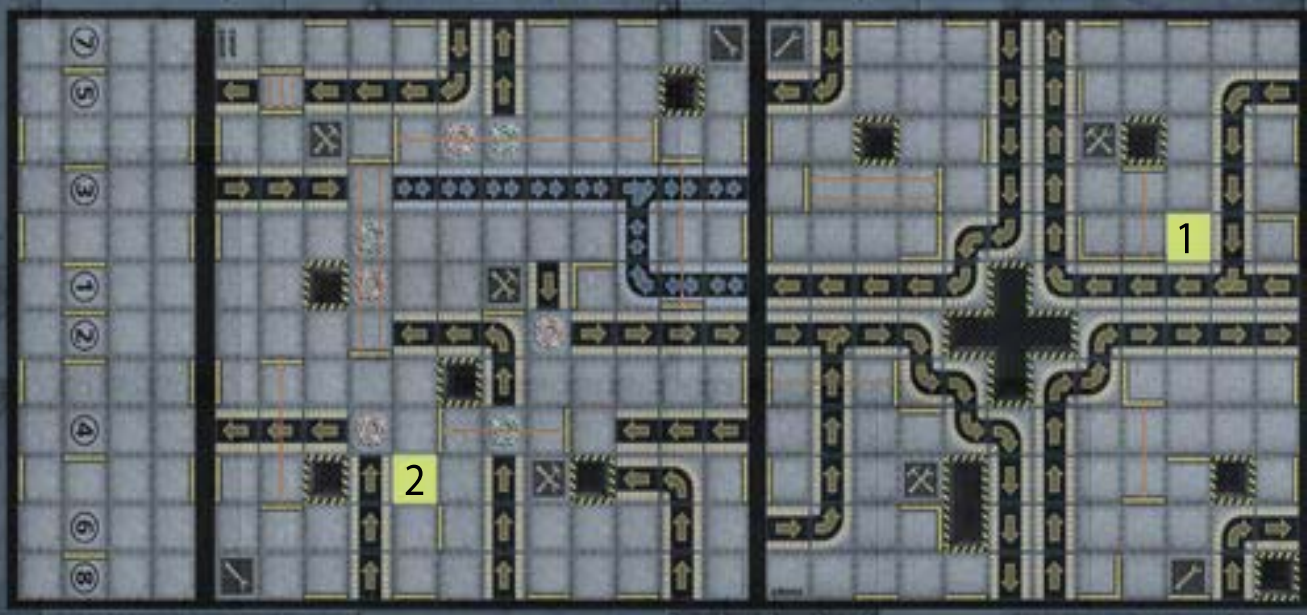
Игроки: 5-8
Длина: Короткий
Спец.правила: Все роботы начинают с 2 жетонами повреждений и не могут быть выключены в течение игры.





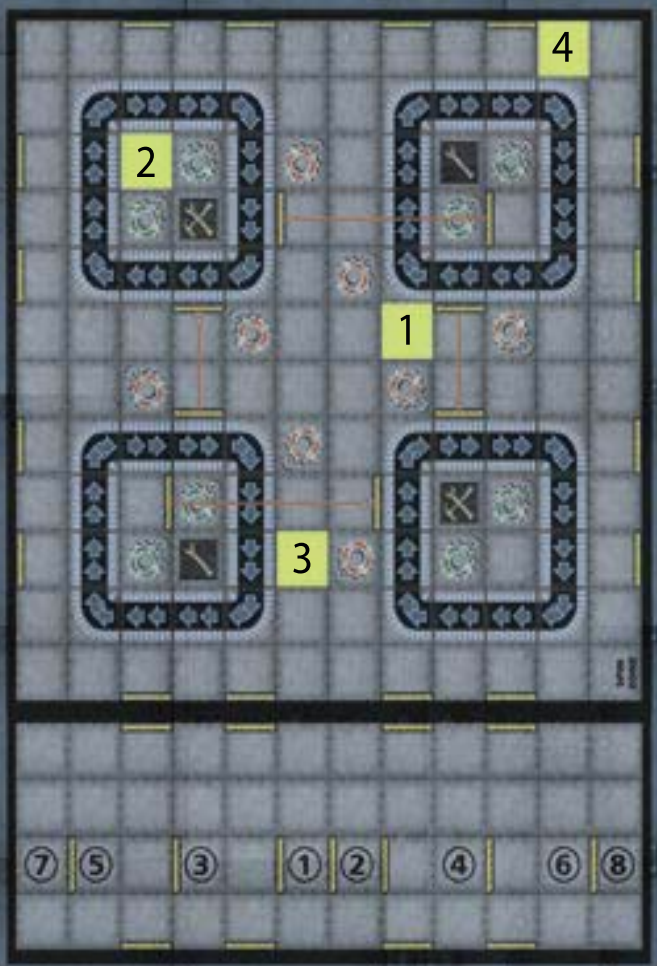
Option World

Игроки: 2-8
Длина: Средний
Спец.правила: Роботы, закончившие фазу регистра на клетке пункта ремонта с изображением одного ключа или флаге, получают 1 карту опции (вместо снятия 1 жетона повреждений), а если на пункте ремонта с изображением ключа и молота, то получают 2 карты опций (вместо снятия 1 жетона повреждений и 1 карты опции)



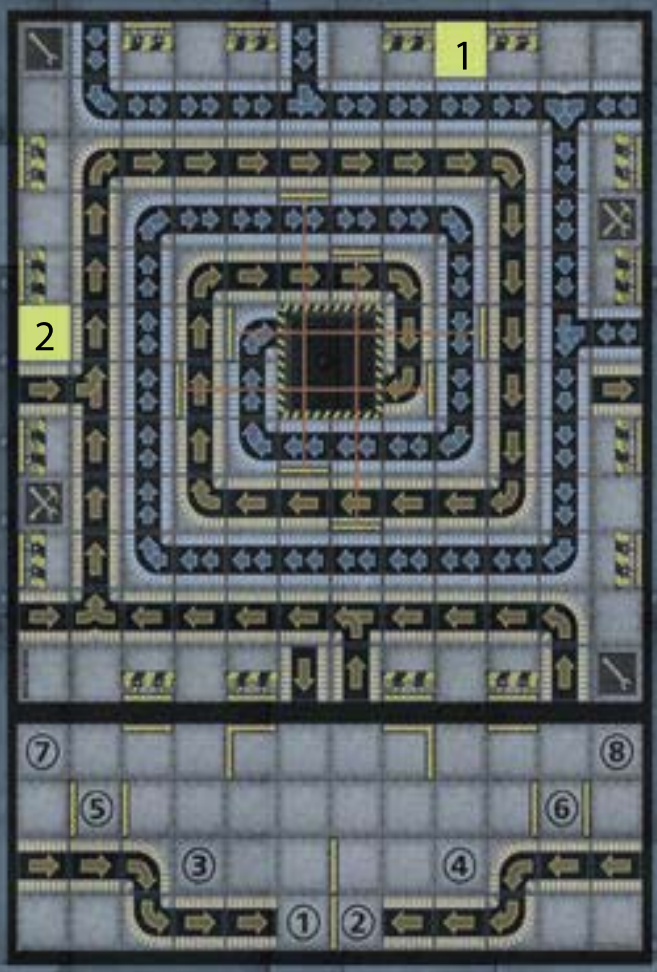
Tight Collar

Игроки: 2-8
Длина: Средний
Спец.правила: Каждый раунд игроки имеют только 1 минуту, чтобы запрограммировать своих роботов.



Ball Lightning

Игроки: 2-8
Длина: Короткий
Спец.правила: Каждый раунд игроки должны успеть запрограммировать своих роботов за 30 секунд (время песочного таймера). Если кто-то не успел, сосед справа заполнит пустые регистры программными картами игрока в случайном порядке (не заглядывая в них).

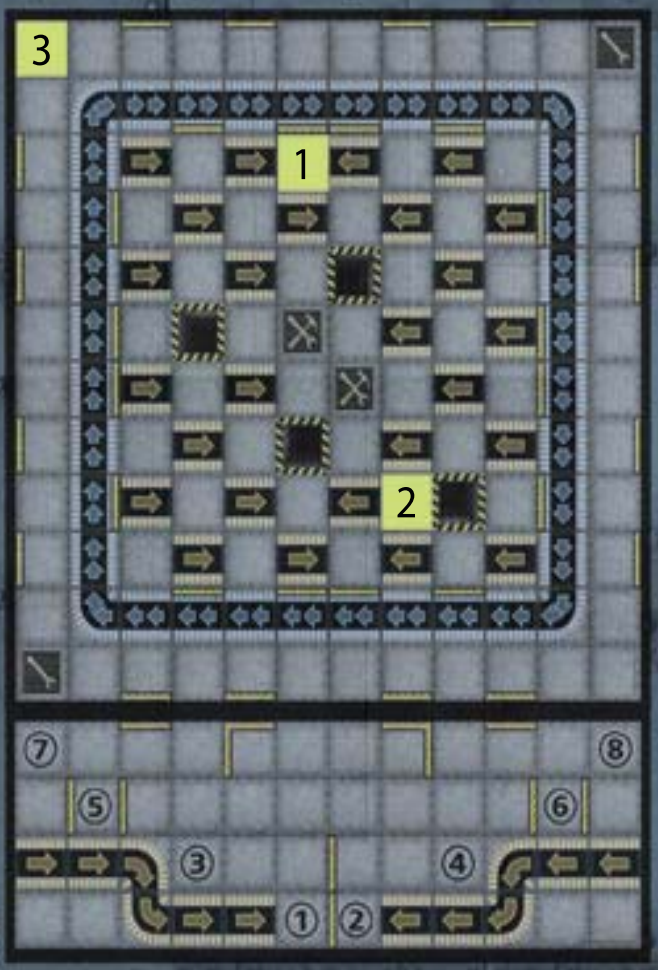


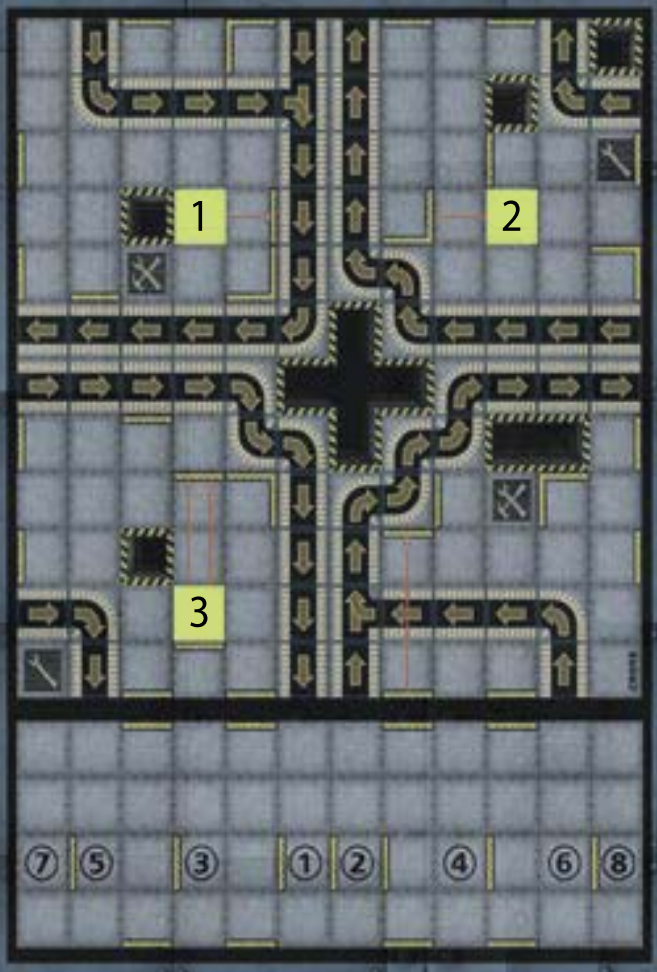
Day of the SuperBot

Игроки: 5-8
Длина: Средний
Спец.правила: Робот, начинающий в стартовой позиции №1 – становится СуперБотом. В конце каждого раунда все полученные им повреждения убираются, к тому же выстрел его лазера имеет удвоенную мощность. Что так же относится и к лазерам, получаемым с помощью карт дополнительных агрегатов.
Цель СуперБота – по порядку отметиться на обоих флагах.
Все остальные роботы преследуют цель уничтожить СуперБота, при этом тот, кто сделает последний и решающий выстрел сам становится СуперБотом и также начинает преследовать цель отметиться на флагах. В случае множественного попадания, определите очередность выстрелов по номеру программной карты. Бывший СуперБот становится обычным роботом и начинает участие в охоте на того, кто стал новым СуперБотом.
Обычным роботам не обязательно действовать в группе, они могут играть индивидуально, и также атаковать других роботов.
Победителем гонки становится СуперБот, который успеет по порядку отметиться на обоих флагах.
P.S. Если СуперБот отметился на первом флаге и был уничтожен, то в последующих воплощениях за ним сохраняется данная отметка.

Interference

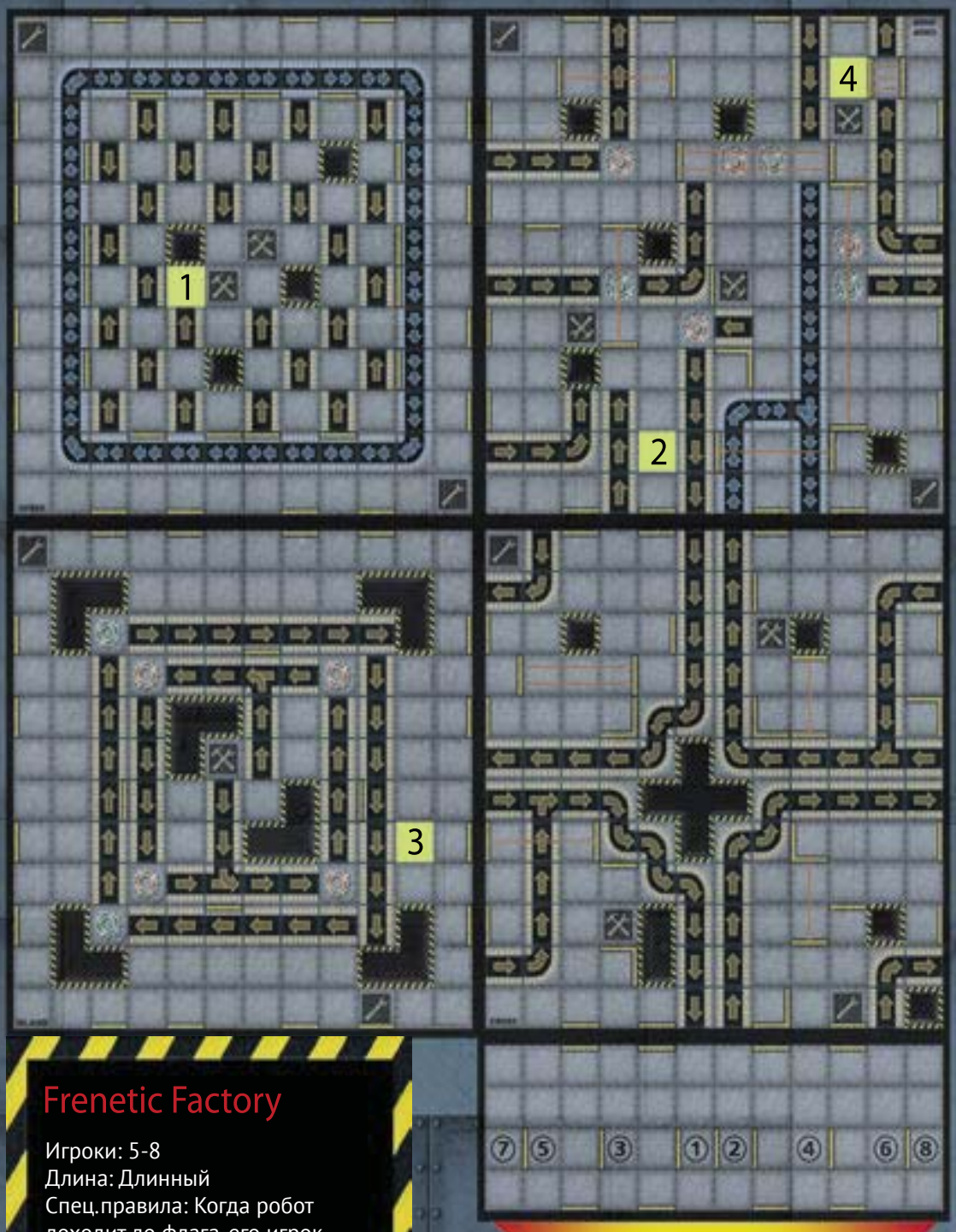
Игроки: 2-4
Длина: Средний
Спец.правила: Это великолепный вариант для двух игроков. Каждый игрок управляет двумя роботами: «гонщик» и «блокиратор». Блокиратор не может отмечаться на флагах и поэтому его цель атаковать роботов-гонщиков, цель которых, наоборот, как можно скорее отметиться на всех флагах. Каждый игрок в начале раунда получает две отдельные стопки программных карт для обоих роботов. Нельзя при этом перекладывать карты из одной стопки в другую. Время программирования не ограничено, но если остается один, кто не успел разложить карты на программных листах обоих роботов, то включается 30-секундный таймер со всеми его последствиями. Игрок побеждает, если роботы-гонщики его оппонентов были уничтожены, или если его робот-гонщик отметился на всех флагах. В остальном игра проходит по обычным правилам.





Flag Fry

Игроки: 2-8
Длина: Короткий
Спец.правила: В начале игры каждый игрок получает по одной карте опций.



Frenetic Factory

Игроки: 5-8
Длина: Длинный
Спец.правила: Когда робот доходит до флага, его игрок бросает монету. Если «орел» - то игровое поле, где находится робот, поворачивается по часовой стрелке на 90°. Флаги и роботы при этом остаются на своих местах.

ВНИМАНИЕ!

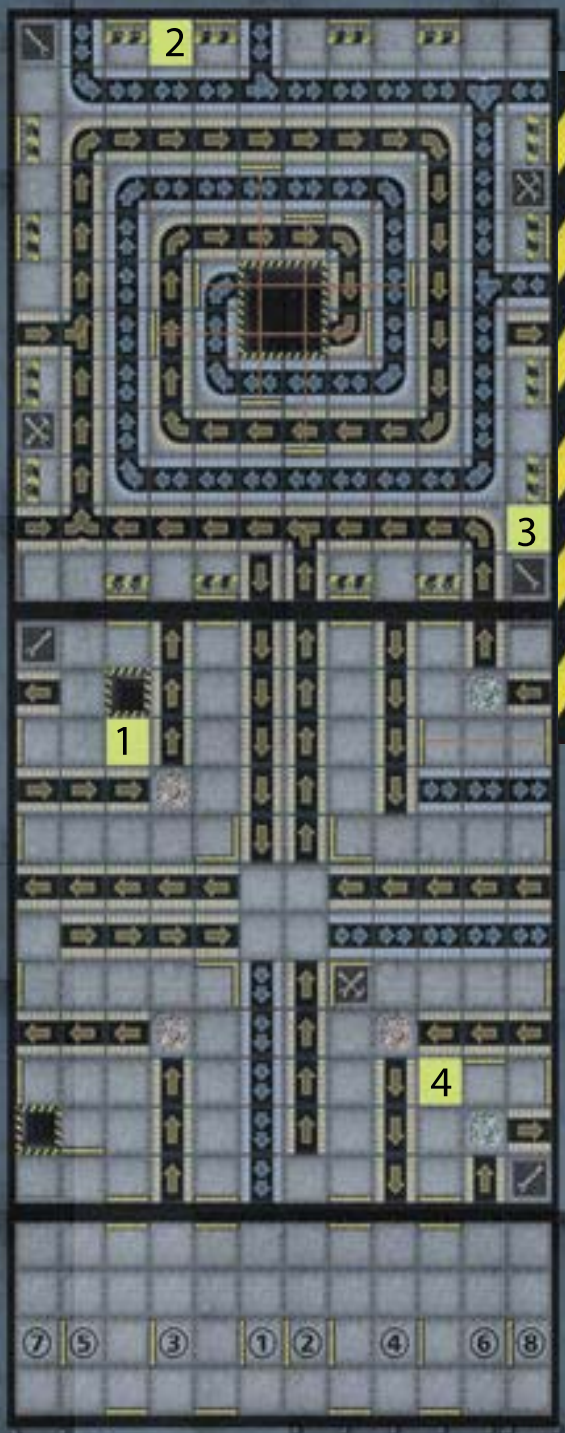
Требуется дополнительное игровое поле

Marathon Madness

Игроки: 5-8
Длина: Длинный
Спец.правила: В начале игры каждый игрок получает по одной карте опций.

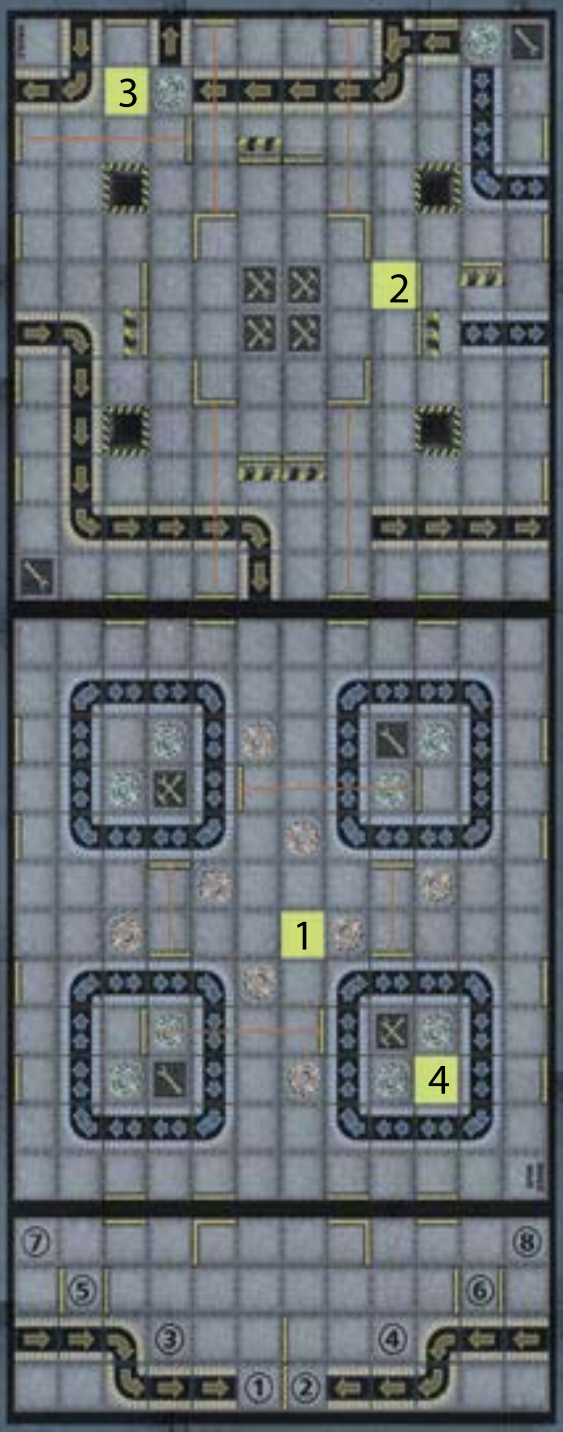
ВНИМАНИЕ!

Требуется дополнительное игровое поле



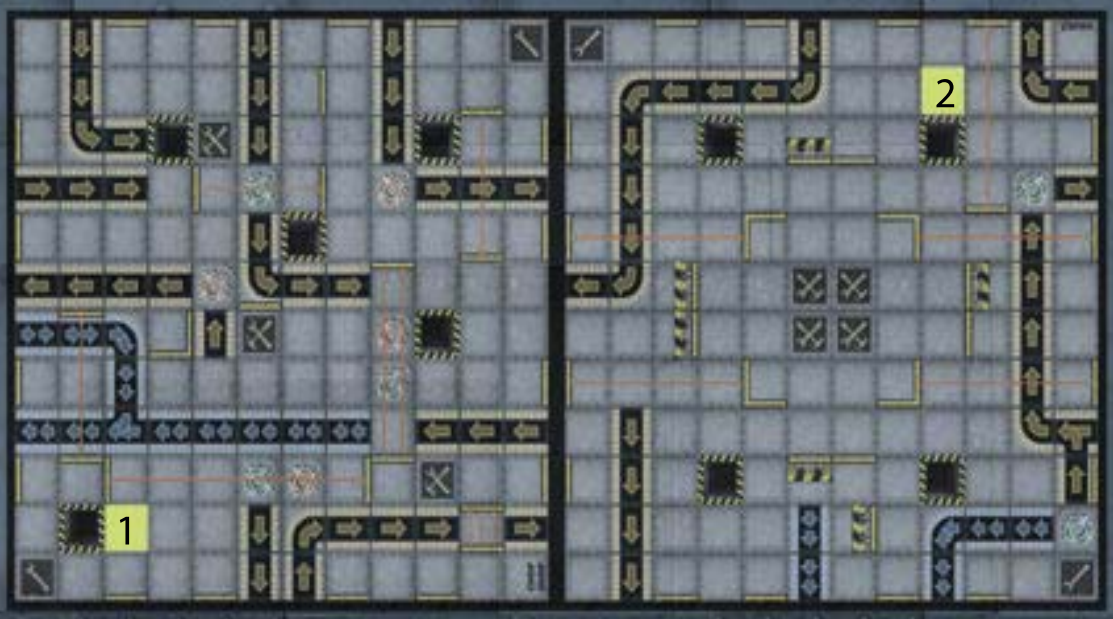
Tandem Carnage

Игроки: 4,6 или 8
Длина: Средний
Спец.правила: Каждая команда старается быстрее отметиться на флагах. При этом на каждом флаге достаточно отметиться только одному роботу из команды.
P.S. Не запрещается одному и тому же роботу отметиться на всех флагах.



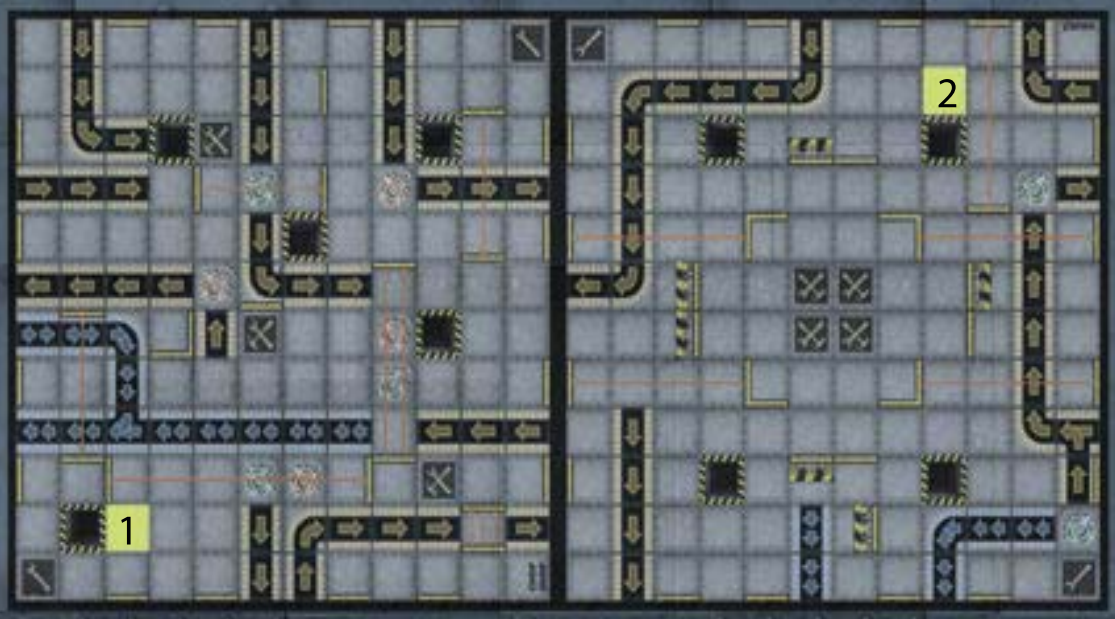
All for One or One for All?

Игроки: 4,6 или 8
Длина: Длинный
Спец.правила: Для победы только один робот в каждой команде должен отметиться на всех флагах.



Capture the Flag

Игроки: 4,6 или 8
Длина: Средний
Спец.правила: Цель игры не в том, чтобы обойти все флаги, а в том, чтобы, схватив флаг противника доставить его на свою часть игрового поля. Разделитесь на две команды и любым способом определите то игровое поле, на котором будет находиться ваша база (для определения можете использовать монету). Команды поочередно расставляют своих роботов на противоположных игровых полях (базах). Роботов можно ставить в любой клетке поля (кроме ямы) в пределах 6 дальних рядов от базы противника.
Если робот, находясь на территории своей базы, толкает робота противника и остается в живых до конца фазы программного регистра, то робот противника в таком случае удаляется до конца раунда (при этом он теряет жетон жизни). В конце раунда удаленный робот может восстановиться в любой клетке своей базы, в пределах 6 дальних рядов, а при выборе направления корпуса робота следует учитывать, что в поле его прямого видения на расстоянии не менее 3 клеток не должно быть роботов из команды противника.
Когда робот дотрагивается до флага противника (оказывается на клетке с флагом), то тем самым он его берет и может нести к себе на базу. Если робот, несущий флаг, уничтожен или был толкнут на территории противника, то он теряет флаг, который снова нужно подобрать, чтобы понести. Если робот, находясь на территории своей базы, дотрагивается до выпавшего флага своей команды, то флаг немедленно возвращается на свое стартовое место.
В игре побеждает та команда, которая к концу любого раунда сможет принести на свою базу флаг противника.



Capture the Flag

Игроки: 4,6 или 8
Длина: Средний
Спец.правила: Цель игры не в том, чтобы обойти все флаги, а в том, чтобы, схватив флаг противника доставить его на свою часть игрового поля. Разделитесь на две команды и любым способом определите то игровое поле, на котором будет находиться ваша база (для определения можете использовать монету). Команды поочередно расставляют своих роботов на противоположных игровых полях (базах). Роботов можно ставить в любой клетке поля (кроме ямы) в пределах 6 дальних рядов от базы противника.
Если робот, находясь на территории своей базы, толкает робота противника и остается в живых до конца фазы программного регистра, то робот противника в таком случае удаляется до конца раунда (при этом он теряет жетон жизни). В конце раунда удаленный робот может восстановиться в любой клетке своей базы, в пределах 6 дальних рядов, а при выборе направления корпуса робота следует учитывать, что в поле его прямого видения на расстоянии не менее 3 клеток не должно быть роботов из команды противника.
Когда робот дотрагивается до флага противника (оказывается на клетке с флагом), то тем самым он его берет и может нести к себе на базу. Если робот, несущий флаг, уничтожен или был толкнут на территории противника, то он теряет флаг, который снова нужно подобрать, чтобы понести. Если робот, находясь на территории своей базы, дотрагивается до выпавшего флага своей команды, то флаг немедленно возвращается на свое стартовое место.
В игре побеждает та команда, которая к концу любого раунда сможет принести на свою базу флаг противника.