

ПРАВИЛА ИГРЫ

Число игроков: 1-2 (3-4 при использовании двух комплектов игры). Возраст: от 7 лет и старше.

Добро пожаловать на Битву Големов! Великий маг Алгоритмус по приказу короля Кибертании создал паровых роботов – Големов (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!

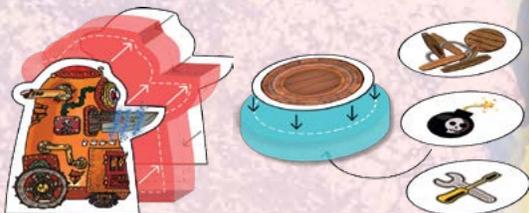
СОСТАВ ИГРЫ

- 38 карт Команд (Scratch и Блок-схемы)
- 12 карт компонентов Пароботов
- 25 карт игрового поля
- 1 карта-счетчик Раундов и Бонусов
- 1 карта-памятка + 1 карта Ботов
- 4 фигурки Пароботов
- 6 фишек Бочек (прозрачные диски)
- Фишка Цели (желтый диск)
- Шестигранный кубик
- Наклейки на фигурки и Бочки
- Правила
- Книга Головоломок

ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Перед началом игры подготовьте фигурки Пароботов и фишки Бочек. Вы можете оставить фигурки Пароботов-Големов прозрачными, а можете наклеить на них прилагаемые наклейки с двух сторон.

На фишки Бочек наклейте сверху изображение Бочки, а снизу - наклейку с ее содержимым.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«А что нам делать то?» - спросил самый молодой робототехник - «Стоят эти истуканы, аж страшно подойти». «Всему свое время» - отвечал маг. «Големы мощны, но требуют грамотного управления. Блоки команд, которые Вы в них вложите, заставят их двигаться и выполнять определенные действия. Эта последовательность действий называется АЛГОРИТМ, а набор блоков с командами ПРОГРАММА. Но помните, что мозг Голема небольшой и туда не помещается большое число блоков. И не забывайте об энергии! Топлива хватает максимум на 8 раундов.»

- 1 Соберите игровое поле из специальных карт. Поле может быть простым (к примеру 3x3), а может быть достаточно сложным. Все зависит от вашей фантазии! (примеры игровых полей смотрите на последней странице Правил). Фишки Бочек выкладывайте картинкой «бочки» вверх, стараясь не подсматривать обратную сторону (берите их также случайно).
- 2 Соберите себе вашего боевого Голема-Паробота из прилагаемых карт компонентов (шасси, блока управления-«мозга» и вооружения) и разместите их рядом с игровым полем. Ваш Гolem еще не имеет повреждений, поэтому выкладывайте карты стороной, на которой подписаны названия компонентов и есть знак «целой» шестерни.
- 3 Отсортируйте в отдельные колоды карты Команд для каждого игрока (ориентируйтесь по цвету рубашки).
- 4 Поставьте на поле фигурки Големов по сценарию или лицом друг к другу на противоположных сторонах поля (для 3-4 игроков все Големы должны смотреть в разных направлениях).
- 5 Рядом с игровым полем положите карту-счетчик Раундов и Бонусов и положите фишку цели на поле с цифрой 1.

Карта-счетчик Раундов и Бонусов



Големы-Пароботы игроков



ХОД ИГРЫ

«А теперь будем учиться премудростям Программирования. Мало взять нужные блоки команд и вложить их в «мозг» Голема. Нужно хорошо подумать, куда Голем должен переместиться и что ударить. А главная хитрость — предугадать действия соперника. И помните, что Голем будет выполнять все, что задано вами в программе, не раздумывая!»

Битва состоит из 8 раундов. Каждый раунд состоит из пяти фаз:

----> Программирование

- **1 фаза.** Определение Бонуса на текущий раунд
- **2 фаза.** Задание Программы

----> Исполнение программы Големом

- **3 фаза.** Исполнение команд Программы в текущем ряду
- **4 фаза.** Проверка условий окончания игры
- **5 фаза.** Переход к новому ряду Программы

----> Переход на новый раунд

1 фаза: Определяем Бонус для текущего Раунда

Передвигаем фишку Цели на цифру нового раунда на карте-счетчике и кидаем шестигранный кубик (далее кубик D6). Если вам выпадает 3, то в данном раунде все игроки могут использовать карту Бонуса @ **Повтор 2**. Если выпадает 6, то можно применить карту **♦ Условие**.

Игрок может отказаться от использования Команды Бонуса в текущем раунде.

После окончания раунда, неиспользованная карта Бонуса возвращается с руки назад к другим картам Бонуса.

Для упрощения или ускорения игры, вы можете не использовать карты Бонуса вообще или использовать их постоянно, не бросая кубик в начале каждого раунда. Тогда вы только передвигаете фишку Цели, определяя номер текущего раунда.

2 фаза: Задаем Программу (алгоритм действий) для Голема-Паробота

Игроки приступают к созданию Программы для своего Голема, выкладывая карты с Командами рубашкой вверх, чтобы другие игроки не могли видеть Программы друг друга. Вы можете также закрыться от соперников, используя крышку и дно коробки с игрой как ширмы и выкладывая карты командами вверх.

Программа должна состоять из определенного числа рядов Команд (слотов), которое указано на карте «Мозга» Голема игрока знаком Свитка (☞). Помните, что команды в Программе выполняются по рядам сверху-вниз.

В один ряд Программы игрок может положить только 1 Команду Движения, Действия или Бонуса.

Исполняемые Команды Движения или Действий при активации карт Бонуса (две Команды для Условия или одну Команду для Повтора) можно положить или ниже карты Бонуса или рядом. При открытии ряда с картой Бонуса, карты Команд для него также открываем

и размещаем на обозначенные на карте места.

Если игрок не хочет ничего делать в текущем ряду программы, то он может использовать Команду «Стоять на месте» или «Защита».

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

3 фаза: Выполняем Программу роботом-Големом

«Они... Они двигаются!» - хором закричали оба кибернетика, когда огонь в их толках набрал силу, а программа была сложена из блоков 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 плюс Команды Движения и Действия для них) и выполняют своими Големами эти Команды в следующем порядке и приоритете:

- 1 Исполняем всеми Големами Команды Движения (в том числе **ОДИН РАЗ** в Цикле);
- 2 Проверяем Условия;
- 3 Выполняем Команды Движения в Условии;
- 4 Выполняем Команду Действия «**Взять|Положить**» (в том числе в Условии, **ОДИН РАЗ** в Цикле);
- 5 Выполняем одновременно у всех Големов Команды действия «**Удар**» и «**Защита**» (в том числе в Условии, **ОДИН РАЗ** в Цикле или в Подпрограмме) и вычисляем повреждения Големов;
- 6 Повторяем команды Движения или Действия в Цикле, сопоставляя второй проход цикла у всех Големов. То есть если в Цикле «**Повтор 2**» у одного Голема стоит «**Удар**», а у второго «**Защита**», то удар не защищает.

При игре с Ботами, перед исполнением команд Голема, самый опытный игрок сперва играет за Ботов (см. стр 7).

3.1 Команды движения

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

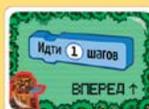
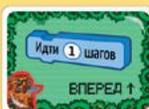
Поверните или передвиньте своего Голема согласно Команде Движения и возможностям или ограничениям на карте Шасси. Если на пути Голема попадает Препятствие, выполните действие для данного Препятствия и текущей Команды, как описано в разделах «**Фишки Бочек**» и «**Обозначения на картах Поля**».

Без карт Бонуса

с Циклом

с Условием

1 команда



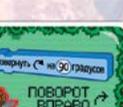
2 команда



3 команда



4 команда



Игрок может перейти на свободную клетку поля или на клетку, с которой уходит другой Голем. Если команда движения находится в Цикле, повторите ее заданное число раз, руководствуясь приоритетами команд.

Если два игрока в результате перемещения одновременно должны оказаться на одной и той же клетке, то Команда Движения игнорируется у них одновременно 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 Голем остается на месте.

3.2 Проверка Условия «Есть Препятствие?»

«Смотри внимательней! Это же не Голем, а стена!» - вскричал веснушчатый кибернетик своему Голему. - «Я с таким трудом поднял блок Условия. Только зря потратил на него столько сил и два блока Команд!»

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

3.3 Команда Действия «Взять | Положить»

Возьмите или положите фишку Бочки на свободное место игрового поля (плиту или воду). Если вы не можете выполнить эту команду, то пропустите ее. Подробнее о команде читайте в ее описании и разделе «Фишки Бочек».

3.3 Команда действия «Удар»

Бабах! Это синий Голем 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 Голем ударил его, пока тот расправлялся с беззащитной бочкой. Синий Голем пошатнулся, но устоял. По его телу пошла первая трещина и внутри что-то звякнуло.

Проверьте результат атаки Командой «Удар» с учетом повреждений и характеристик, указанных на карте Оружия вашего Голема.

Голем игрока может выполнить Команду «Удар» только прямо по линии взгляда с силой и на расстояние, которое также указано на карте Оружия Голема.

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

Если «Удар» приходится на Препятствия, то отреагируйте как указано для Препятствия и Команды (см. страницу 6 и 7 Правил).

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

3.4 Команда «Защита» (в том числе в Условии) 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 Голем получает Повреждения, число которых определяется характеристикой «Сила Удара» оружия атакующего Голема и числом примененных Команд «Защита» в данном ряду (в том числе в Цикле или Условиях).

Если ваш Голем получил повреждения, то вы должны выбрать, какая его часть (шасси, мозги или оружие) их получила. Переверните равное числу повреждений карты компонентов Голема с неповрежденной (с описанием и целой шестеренкой) стороны на поврежденную.

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

4 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 Голем убирается с поля, если он не может перевернуть карты Компонентов своего Голема при его повреждении.

Если раунды заканчиваются, но на поле остается больше одного Голема, то выигрывает тот игрок, у которого будет меньше перевернутых карт Компонентов Голема (карт с целыми шестеренками ).

При равном числе повреждений (перевернутых карт Компонентов Голема) игроки могут объявить ничью. Если вы играете в Турнир, следуйте указаниям Сценария для Турнира.

КАРТЫ В ИГРЕ

«Учитель, а что умеют Големы?» - спросил один из учеников-робототехников. «О, мой нетерпеливый любитель новогот!» - 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.

Карты в игре бывают трех видов: Карты Команд, Карт компонентов Големов и Карты Поля с Препятствиями. Изображения блоков на картах совпадают по цвету с командами среды Scratch™ третьей версии.

Карты Команд

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

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

- «Идти (1) шагов» (Вперед). Голем передвигается вперед на одну клетку;
- «Идти (-1) шагов» (Назад). Голем отступает на одну клетку поля назад спиной, не поворачиваясь;
- «Повернуть  90 градусов» (Поворот Влево). Голем поворачивается на месте влево на 90 градусов, оставаясь на текущей клетке поля;
- «Повернуть  90 градусов» (Поворот Вправо). Голем поворачивает на месте вправо на 90 градусов, оставаясь на текущей клетке поля;
- Ждать до <следующая команда> (Стоять на месте). Голем ничего не делает и просто стоит на месте;

Команды действия (красная окантовка) прикажут Голему атаковать противника, защищаться или брать и класть предметы. Големы понимают следующие Команды Действия:

- «Удар на N». Голем атакует соседние клет-

5 фаза: Переход к новому ряду Программы

Големы замерли на пару секунд, затем продолжили движение. Кибернетики уже знали, что в это время волшебные мозги переходили к новому блоку в Программе.

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.

Новый Раунд

Когда будет выполнена Команда в последнем ряду у всех Игроков, все Големы (кроме одного) не выведены из строя и фишка цели стоит не на цифре 8 счетчика раундов, то начинается следующий Раунд.

Для этого игроки забирают все карты Команд Движения и Действий себе на руку и кладут карту Бонуса назад к остальным своим картам Бонуса, а затем снова повторяют фазы 1-5.

ки прямо по направлению взгляда. Дальность Удара (число клеток, на которое Ваш Голем может атаковать) и Сила Удара (число получаемых за один удар противником Повреждений) указано на карте Оружия Вашего Голема. Если у Голема в руках есть Бочка, то Удар ее разрушает, применяя содержимое на обоих Големов;

- «Защита на 1». Голем защищается от Команды «Удар». Этой Командой Голем может отразить только одну единицу Силы Удара противника С ЛЮБОЙ СТОРОНЫ!
- «Взять|Положить». Используя эту команду Голем может взять или положить с игрового поля переносимый предмет (в нашем случае Бочку). Предмет берется, если он стоит перед Големом и кладется перед собой, если эта клетка не занята препятствием.

Бонусные команды (фиолетовая окантовка) позволяют обойти ограничения памяти роботов-Големов. Они делятся на Команду Цикла (ее можно назвать командой повтора) и Команду Условия (можно назвать также командой проверки).

Цветовой код типа карты Команд



Цвет игрока



Команда [Алгоритм + Инфографика]

Команда [SCRATCH] блок



КОМАНДЫ ДВИЖЕНИЯ



КОМАНДЫ ДЕЙСТВИЯ



КОМАНДЫ БОНУСА

«А что это за странные блоки к которым можно пристыковать другие Команды? И почему у одного блока написано что-то про Повтор, а в другом Если и Иначе?» - спросил следующий кибернетик. «А это специальные блоки, которые делают Големов чуть умнее» - отвечал маг. Блок Повторить заставляет Голема выполнить пристыкованную команду столько раз, сколько в нем написано. По-научному это ЦИКЛ. Если-Иначе это Условие. Вы заставляет Голема хоть чуть-чуть различать, что перед ним находится, спра-

шивая про наличие препятствия. Это позволит вам не упасть в Лаву или Воду или избежать противника. Но Големы не достаточно умны, чтобы различать тип препятствия. Они могут только понять, есть что-то перед ними или нет.

• Команда цикла «Повторить 2 раз» (Цикл 2) повторяет находящуюся в нем Команду Движения или Действия 2 раза. Например, Голем может сделать 2 шага вперед, нанести 2 Удара или повернуться на 180 градусов. Также Повтор позволяет защититься от

2 единиц Удара;

- Команда условия «Если препятствие=all, то - иначе» (Условие) говорит Голему проверять в текущий ход есть ли перед Големом на соседней клетке (по направлению его взгляда) другой Голем или Препятствие и выполнять Команду при выполнении Условия или его не выполнении.

КАРТЫ КОМПОНЕНТОВ ГОЛЕМОВ

«А им не больно? Зачем разрушать такие сложные создания?» - слышалось с заднего ряда. На что маг ответил: «А что им будет то? Они из стали и 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.»

Паробот-Голем игрока собирается из трех карт Компонентов: Шасси, Мозгов и Оружия. Каждая карта Компонента имеет две стороны - Без повреждений и Поврежденную (с целой и разбитой шестеренкой), а также характеристиками и свойствами данного компонента.

Целый Компонент часто имеет усиленные возможности, а поврежденный наоборот что-то теряет в своих свойствах. Игрок сам должен решать, чем пожертвовать:

- Шасси имеет разную проходимость и может по особому преодолевать препятствия;
- Мозги позволяют роботу воспринимать и исполнять определенное число команд (обозначены значком свитка);
- Оружие также имеет разную дальность и силу удара плюс специальные свойства.

У каждого игрока есть одинаковый набор компонентов, поэтому вы можете комбинировать роботов по

вашему желанию.

Каждая шестеренка на карте это ОДНА единица повреждения. Если по вам нанесли Удар с силой 1, то вы переворачиваете одну карту со стороны с целой шестеренкой на разбитую. Если же по вам нанесли Удар силой в 2 единицы, то вы должны перевернуть две карты.



ФИШКИ БОЧЕК

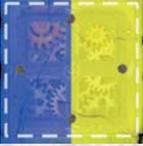
Просто передвигать Големов по пустым клеткам поля может очень скоро наскучить. Но если вы поставите на поле фишки Бочек и будете использовать карты с препятствиями, то играть будет гораздо веселее. Фишки бочек имеют две стороны (обозначены наклейками): сама Бочка и ее содержимое. Гolem может взаимодействовать с бочкой только если стоит перед ней «лицом».

<p>Бочка</p> 	<p>Может содержать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ничего 2. Динамит 3. Ремонт 	<p>Реакция Бочки на команду Движения Вперед или Назад</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если за Бочкой пустая клетка Поля или Вода, то Бочка сдвигается на эту клетку; • Если за Бочкой Golem, Стена или Лестница, бочка не двигается и не дает сделать ход; • Если Бочка находится на клетке Воды, то Golem встает на нее. <p>Реакция Бочки на Команду Условия «Есть Препятствие?»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Условие выполняется. <p>Реакция Бочки на Команду «Удар»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если Бочка была на клетке Воды (плавала), то она разрушается и ее содержимое тонет. Уберите Бочку с игрового поля. Если при этом на ней стоял Golem, то он падает в Воду (кроме Голема с целым ракетным шасси); • Если Бочка была на суше, то после Удара она разрушается и игрок должен перевернуть фишку Бочки и выполнить действие на ее оборотной стороне. Если Удар был нанесен несколькими Големами, то они все выполняют это действие; • Если у игрока есть Бочка в его манипуляторах, то единица Удара по нему разрушает вначале Бочку, освобождая ее содержимое и применяя его на всех игроков, которые этот Удар сделали. <p>Реакция Бочки на Команду «Взять Положить»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если у Голема игрока нет Бочки, то он забирает фишку себе и кладет ее на карты своего Голема (берет в манипуляторы); • Если у игрока есть Бочка в манипуляторах, то он может положить ее на свободную клетку поля или воды перед собой. Если клетка занята другим Големом, Бочкой, Стеной или Лестницей, то положить Бочку не получится и команда пропадает, а Бочка остается у игрока.
<p>Пустая Бочка</p>		<p>Ничего делать не надо. Фишка убирается с игрового поля.</p>
<p>Динамит</p>		<p>В этом случае Golem (или Големы, если Удар по Бочке был выполнен одновременно несколькими Големами) получает одну единицу Повреждение от взрыва и он(они) должны перевернуть карты Компонентов для его учета. Фишка убирается с поля.</p>
<p>Ремонт</p>		<p>У Голема может быть устранено одно Повреждение (можете перевернуть одну карту Компонентов с поврежденной шестеренки на целую). Если у Голема нет Повреждений, то Ремонт пропадает. Фишка убирается с поля.</p>

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ ПОЛЯ

На картах Поля вы можете найти как просто пустые клетки, так и различные препятствия, которые влияют на передвижения и повреждения вашего Голема. **Все Препятствия, нарисованные на картах поля НЕЛЬЗЯ** взять командой «Взять|Положить».

На каждой карте находится две клетки, которые могут содержать:

<p>Пустая клетка</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Клетка из специального ударопрочного стекла. Никак не влияет на передвижение, не разрушается ударом и не является препятствием. Вы можете комбинировать клетки поля по цвету как в виде шахматной доски, так и однотонно и размещать карты как вертикально, так и горизонтально. Одно условие - с одной клетки при движении Вперед или Назад должен быть проход только на одну другую клетку поля.
<p>Стена</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</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения – Когда Гolem встает на клетку с Лестницей, он должен переместиться на любое другое поле с Лестницей НЕ МЕНЯЯ ОРИЕНТАЦИИ. Если на всех полях Лестницей уже стоят другие Големы, то переместиться нельзя и ваш Гolem остается на этой клетке. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие НЕ выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема. Передает удар на ВСЕ остальные поля с Лестницей, повреждая стоящих на них Големов.
<p>ВОДА</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Реакция на Команду Движения - Если у вас нет специального свойства полета над водой, то при попытке сделать ход на клетку (или падении), занятую водой, ваш Гolem получает одно Повреждение. Вы можете выйти на сушу НА ЛЮБУЮ СВОБОДНУЮ КЛЕТКУ ПОЛЯ рядом с этой клеткой Воды, в том числе и на начальную клетку хода. • Реакция на Команду Условия «Есть Препятствие?» - Условие выполняется. • Реакция на Команду «Удар» - Не разрушаема.

БОТЫ

Для увеличения числа противников в игре вы можете использовать Ботов. Боты ведут себя, как обычные Големы (и Вы должны задать их тип и характеристики специальной картой Бота, условием Сценария или Сюжета), но не могут использовать Циклы и Условия.

Для управления Ботами используются шестигранный кубик.

Порядок игры с Ботами

При начальной раскладке игры выберите тип Ботов (с Ножом или Копьем) и их число (один или два) и поместите Карту Ботов и Памятку их Команд рядом с игровым полем. На игровое поле поместите фигурки Ботов.



1. В каждом раунде ПЕРЕД исполнением заданных команд Големов киньте игровой кубик и поставьте всех лежащих Ботов.

2. По памятке выполните Ботами выпавшую команду, руководствуясь правилом «Сперва Движение, потом Удар-Защита». Големы игроков при этом стоят на месте и не могут ни защищаться, ни атаковать.

3. Положите Бота, у которого выпала Защита, на бок на



клетку поля. Удары игроков и других Ботов по нему не защищаются.

4. Определите поражения Ботов и Големов игроков.

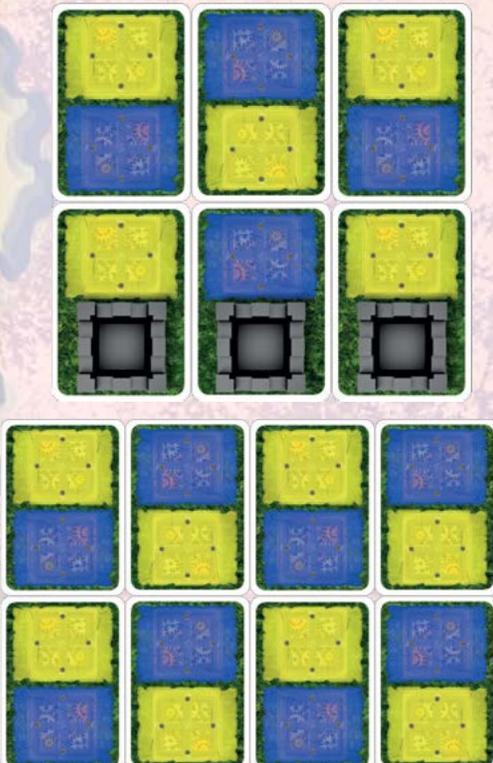
5. Переверните карты комплектующих Големов, а фишки Ботов, по которым пришелся Удар, но у них нет Защиты или они утонули, уберите с игрового поля.

6. Переходите к исполнению команд Големками игроков. Боты при этом не функционируют. Если удар Големов игроков попадает по Боту без Защиты, то он снимается с игрового поля. Бот с Защитой выдерживает любое число ударов любой силы.

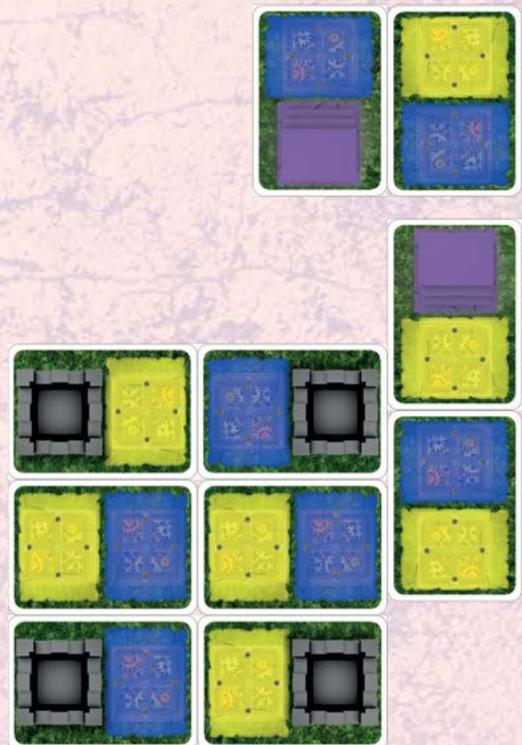
ПРИМЕРЫ УРОВНЕЙ

Мы не ограничиваем вашу фантазию и вы можете создавать уровни по вашему желанию. Посмотрите, какие варианты мы придумали сами:

Простые уровни 4x4 и 3x3. Разнообразьте их Бочками и попробуйте добавить водных преград.



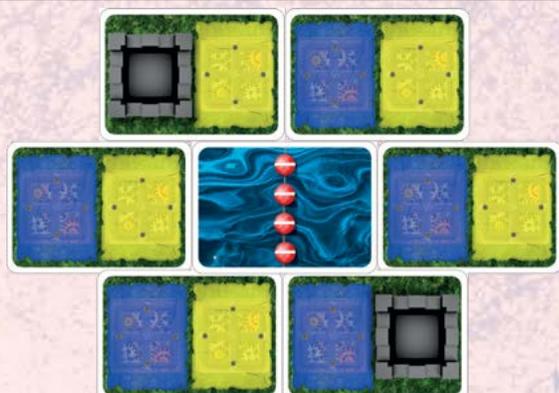
Уровень с подвалом. Можете гулять как по верхнему этажу, так и спуститься и спрятаться в подвале.



Уровень с бассейном. Играть двумя Големами с колесным шасси и попытайтесь заставить соперника сделать ошибку и упасть в воду!

Больше новых уровней ищите на странице игры на сайте prostorobot.ru

Придумывайте новые уровни и присылайте их нам на электронную почту info@prostorobot.ru
Лучшие мы разместим на сайте!



**СПАСИБО ВСЕМ ПОДДЕРЖАВШИМ ИГРУ
НА КРАУДФАНДИНГЕ И ПРЕДЗАКАЗАХ!**

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

Игра не увидела бы свет без поддержки издательства
отличных ИТ-книг ДМК Пресс! dmkpress.com

ДМК
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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:

prostorobot.ru