

# автономная уранодобывающая станция «СЕПТИКОН» КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ



## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КЛОНОВ



- Клоны могут проходить через отсеки, занятые другими клонами, но не могут заканчивать в них свой ход.
- Нельзя перемещать клон на меньшее число отсеков, чем показал генератор случайных чисел.
- Клоны не могут проходить сквозь повреждённые отсеки и биодронов противника, но могут проходить сквозь шпионов. Шпионы могут проходить сквозь клонов.
- Клон, который в начале хода стоит на шлюзе, может передвинуться на любой другой шлюз, как если бы это был соседний отсек, а затем продолжить движение с него.

## АКТИВАЦИЯ ОТСЕКОВ

- Производственные и боевые отсеки не могут быть активированы, если потребляемый ресурс отсутствует или заблокирован.
- Производственные отсеки не активируются, если склад производимого ресурса полон или заблокирован.
- Отсек оружейной активен, пока в нём стоит клон или шпион.
- Боевые отсеки «Ремонт» и «Контршпионаж» не требуют наводчиков.
- Остальные боевые отсеки требуют наводчиков и могут активироваться столько раз, сколько выведено наводчиков (один

раз напротив каждого из них). При каждой активации тратится указанное количество ресурсов.

- Производственный отсек «Сенсорная рубка» активируется только тогда, когда в отсеки вашей станции (или в ячейки складов) десантировался как минимум один биодрон противника. При активации «Сенсорной рубки» любой десантировавшийся биодрон уничтожается, а на выбранный склад ставится соответствующий ресурс.



## РАКЕТЫ И ДЕСАНТНЫЕ КАПСУЛЫ

Отсеки «Пусковая шахта» и «Десантная капсула» предназначены для отправки в сторону противника ракет и биодронов соответственно.



- Когда клон приходит в отсек «Пусковая шахта» и «Десантная капсула», снимите соответствующую фишку ракеты или биодрона со склада и переместите её от наводчика на столько секторов, сколько в этот ход показывает генератор случайных чисел.
- При каждом следующем ходе ракеты и биодроны, находящиеся в полёте, продолжают движение на соответствующее броскам кубика число секторов.
- Если ракета или биодрон остановились в зоне поражения спутника, они уничтожаются. Буром или Пневмопушкой сбить летящие ракеты и капсулы с биодронами невозможно.

- Если ракета или биодрон проходят через сектор, занятый энергощитом противника, то они уничтожаются (противник теряет единицу энергии, либо снимает энергощит, если энергия на складах недоступна).
- Движение прекращается, когда ракета или биодрон останавливается на станции противника. Ракета оставляет повреждение, биодрон выходит из капсулы и приступает к боевым действиям.
- Ракета с ядерной боеголовкой разрушает сразу 5 отсеков. Один жетон повреждения ставится на отсек, где ракета остановилась, четыре других — слева, справа, снизу и сверху от него. Сбитые атомные боеголовки не детонируют.



## СТРУКТУРА ХОДА

1. Запустить генератор случайных чисел. *Обязательно.*
2. Передвинуть одного клон или шпиона. *Обязательно.*
3. Активировать отсек, в который пришёл клон или шпион (производственные — обязательно, боевые — по желанию).
4. Передвинуть биодронов, находящихся на станции противника. *По желанию.*
5. Передвинуть вперёд летящие ракеты и десантные капсулы с биодронами на соответствующее число секторов. *Обязательно.*
6. Проверить зоны огня (спутников, вооружённых клонов и биодронов). Убрать уничтоженные единицы. *Обязательно.*
7. Проверить, не выполняется ли условие победы. *Обязательно.*
8. Передать право хода. *Обязательно.*

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БИОДРОНОВ

- Каждый биодрон в отсеках противника может (но не обязан) переместиться на число, выброшенное на кубике (дополнительно к перемещению клон по станции).
- Биодроны не могут проходить через клонов противника (включая шпионов), а клоны противника не могут проходить через биодронов.
- Биодрон, оказавшийся внутри склада противника в момент высадки, может ходить через ячейки, занятые фишками ресурсов. Если он останавливается на этой ячейке, ресурс уничтожается. Если биодрон покинет склад, то вернуться или попасть на другой склад он не сможет.
- Биодроны не могут ходить через повреждённые отсеки, но могут на них приземляться в десантных капсулах, при этом биодрон ставится на жетон повреждения и может стоять на нём сколько угодно ходов.
- Вооружённые взрывчаткой биодроны могут (но не обязаны) оставить жетон повреждения на отсеке (или ячейке склада), с которого начинали движение.
- Биодроны не могут использовать шлюзы противника для мгновенного перемещения по станции.

## ЗОНЫ ОГНЯ

- Если две фишки противников (спутники, клоны, дроны) находятся в зоне поражения друг друга, побеждает тот игрок, который сейчас ходит.
- Если ваш шпион оказывается рядом с вашим вооружённым дроном, то дрон уничтожает шпиона, и наоборот, вооружённый шпион уничтожает вашего дрона. В случае, если вооружены оба, уничтожается шпион.
- Спутник уничтожает любые фишки противника, которые находятся вне его станции, включая наводчиков. Станцию он не повреждает и клонов в отсеках уничтожить не может.

## САТЕЛЛИТ



## БУР



## ВИБРОПУШКА



## РАБОТА СКЛАДОВ

- Если вы ставите на склад дополнительную единицу кислорода, и его количество в итоге превышает количество клонов, — поставьте нового клона на любой свободный шлюз.
- Дрон противника, приземлившийся внутри склада игрока, блокирует работу склада так же, как если бы это было повреждение.
- Атомная боеголовка выставляется взамен любой ракеты, которая находится на вашем складе ракет, при этом склад ракет может быть заблокирован.



УРАН



ЭНЕРГИЯ



МЕТАЛЛ



КИСЛОРОД



БИОМАССА

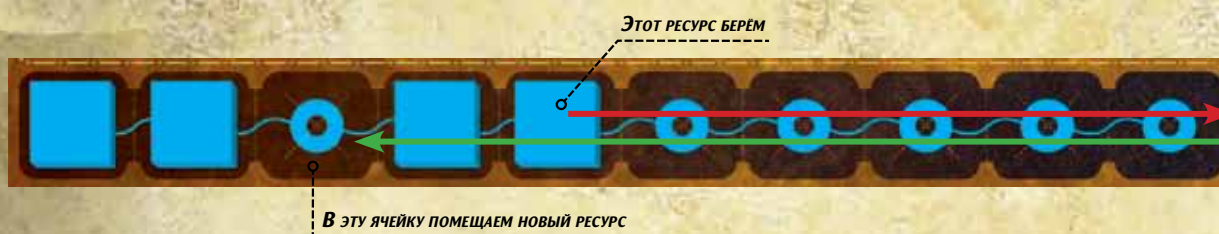


РАКЕТЫ

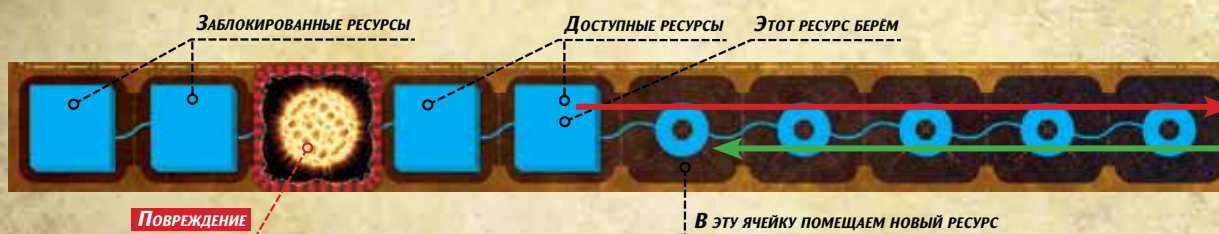


БРОНЫ

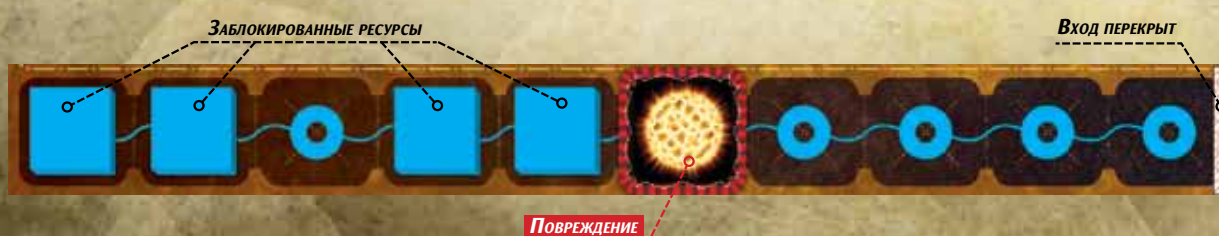
### СКЛАД РАБОТАЕТ



### РАБОТА СКЛАДА ЧАСТИЧНО ЗАБЛОКИРОВАНА



### РАБОТА СКЛАДА ЗАБЛОКИРОВАНА ПОЛНОСТЬЮ



## УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

ИГРОК ПОБЕЖДАЕТ, ЕСЛИ ПРОТИВНИК НЕ МОЖЕТ НАНЕСТИ ПОВРЕЖДЕНИЯ ЕГО СТАНЦИИ, СКОЛЬКО БЫ ЕЩЁ ХОДОВ ОН НИ СДЕЛАЛ.

## НЕКОТОРЫЕ СТРАТЕГИИ

- 1. Выжигание.** Выведите двух наводчиков ближе к центру. Двойными залпами отрежьте противника от ресурсов, повредив его склады. Используйте лазеры, ракеты и термитные мины. Не забывайте производить энергию.
- 2. Подавление.** Двигайтесь наводчиками по поверхности, расстреливая боевую зону противника, изолируя или уничтожая клонов в этой зоне. Лишите его возможности использовать боевые и ремонтные отсеки. Используйте лазеры, ракеты и шпионаж.
- 3. Десант.** Выведите 3-5 наводчиков, запустите всех имеющихся дронов. Максимально задействуйте оружейную и убейте всех клонов противника. Берегитесь атак напротив шахты, старайтесь обезвредить отсек «Сенсорная рубка».
- 4. Истощение.** Используя лазеры и одного наводчика, максимально быстро перекрыйте кислород и металл. Оставьте противника с минимумом клонов и одним действующим ремонтным отсеком. Делайте больше клонов, атакуйте и ремонтируйтесь вдвое чаще.
- 5. Бойня.** Начинайте делать кислород и клонов. Выводите наводчиков. При первой же возможности заблокируйте склад с металлом термитной миной. Делайте атомные боеголовки и запускайте их, пока противник не может делать спутники. Завершите разрушение вражеской базы любым удобным способом.