РАКЕТЫ

I

II

10 ₿ | 100 ₿

20 КГ. | 50 КГ.

НАПРЯЖЁННОСТЬ СИЛОВОГО ПОЛЯ (Н.С.П)

1 - 6 | 2 - 12

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

3 КЛ | 5 КЛ

АТОМНЫЙ ЗАРЯД

Ц = 5 ₿

1 ВЫСТРЕЛ

m = 50 КГ

Дальнобойность 1 КЛ

1 Л ТОПЛИВА

Ц - 1 ₿ m - 1 КГ

СКАФАНДР (С)

ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА

Ц - 10 ₿

m - 5 КГ

ВМЕЩАЕТ НЕ БОЛЕЕ 2-Х БАЛЛОНОВ

ЛАЗЕРНЫЕ ЗАРЯДЫ (1.3)

I

II

III

	I	II	III
	10 ₿	20 ₿	200 ₿
	10 КГ	30 КГ	40 КГ
Н	1 - 2 4 - 8 2 - 4 5 - 10 3 - 6 6 - 12		
С		1 - 1 4 - 4 2 - 2 5 - 5 3 - 3 6 - 6	
П			1 - 2 4 - 8 2 - 4 5 - 10 3 - 6 6 - 12

КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ

3 | 3 | 10

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

2 КЛ | 5 КЛ | 5 КЛ

1 КОМПЛЕКТ ЕВЫ (К.Е)

Ц - 1 ₿

m - 1 КГ

БАК ДЛЯ ТОПЛИВА

Ц - 10 ₿ m - 10 КГ

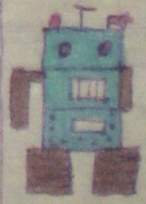
ОБЪЁМ 50 ЛИТРОВ

БАЛЛОН К СКАФАНДРУ

m - 10 КГ

Ц - 25 ₿

ДЕЛИТСЯ НА 5 ЧАСТЕЙ



РОБОТ-ПИЛОТ

m - 30 КГ

Ц - 300 ₿

(Р. ПИЛ)

РОБОТ- (Р.П)
-ПОЧИНЩИК
ЗА 1 ХОД
МОЖЕТ
ПОЧИНИТЬ
ЧТО УГОД-
НО.

Ц-400 В
m-100КГ

МАШИНА ПО ДОБЫЧЕ РУДЫ
(М.П.Д.Р)

Ц-300 В
m-180КГ.

ЗА 1 ХОД ТРАТИТ 5Л ТОПЛИ

НА ДОБЫЧУ 100 КГ РУДЫ

МАШИНА
ПО ДОБЫЧЕ
УРАНА (М.П.Д.У)
Ц-300В
m-100КГ
ЗА 1 ХОД ТРАТИТ 5Л
ТОПЛИВА НА ДОБЫЧУ
50КГ УРАНА

ЛАЗЕРНАЯ
УСТАНОВКА
Ц-1000В (Л.У)
m-500КГ
ПОДВЕШИВАЕТСЯ
НА КОРАБЛЬ

РАКЕТНАЯ
УСТАНОВКА
(Р.У)
Ц-700В m-700К
ПОДВЕШИВАЕТСЯ
НА КОРАБЛЬ ИЛИ
УСТАНАВЛИВАЕТСЯ
НА ПЛАНЕТЕ

АТОМНАЯ
УСТАНОВКА
Ц-500В m-600КГ
ПОДВЕШИВАЕТСЯ НА КОРАБЛЬ
ИЛИ УСТАНАВЛИВАЕТСЯ
НА ПЛАНЕТЕ

Ц-3000В
m-400В

УСТАНОВКА ДЛЯ
СТРЕЛЬБЫ РАКЕТАМИ
ПО ПЛАНЕТАМ (У.Д.С.Р.П)
ПОПАДАНИЕ
В ПРЕДМЕТЫ
УСТАНОВЛЕНЫЕ
НА ПЛАНЕТЕ: 1,3,5

ПАРАЛИЗ-
ТОР №1 (П.1)
ДЛЯ УНИЧТ
ЖЕНИЯ
ЖИВЫХ
СУЩЕСТВ
Ц-100В
НА КОРОТК
РАССТОЯНИЯ
(В КАБИНЕ)
2,4,6

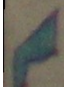
ЦИСТЕРНА
m=50КГ
Ц=50В
V-500Л

ЭНЕРГИТИЧЕСКИЙ
ЗАРЯД ДЛЯ (П.1)
Ц-30В НА 3 ВЫСТРЕЛА
3 КЛЕТКИ КАБИНЫ
1-6 - НАПРЯЖЁННОСТЬ
СИЛОВОГО ПОЛЯ

ПАРАЛИЗАТОР№2
ДЛЯ УНИЧТОЖЕ-
НИЯ РОБОТОВ. Ц-200В
(П.2) 1,2,3

УРАНОВЫЙ

ЗАРЯД В (Р.
НА 2 РАЗА
Ц-100В
В (У.Б)



ЭНЕРГИТИЧЕСКИЙ
ЗАРЯД ДЛЯ (П.2)
Ц=20В 3 ВЫСТРЕЛА
1-6 Н.С.П 3 КЛЕТКИ

Н.С.П -1-6

ДИЗЕНТЕ-
ГРАТОР
ДИЕЩАЕТ ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ
1 ЗАРЯД Ц-1500В (Д.1)

ДИЗЕНТЕГРАТОР №2 ДЛЯ УСТАНОВКИ НА КОРАБЛЬ. Ц-5000 В (Д.2)
Н.С.П
1 - 3 3 - 9 5 - 15
2 - 6 4 - 12 6 - 18
m = 90 КГ

УРАНОВЫЙ ЗАРЯД (СТЕРЖЕНЬ)
Ц = 1000 В m = 10 КГ

ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ (БЛАСТЕР), (Л.П)
Ц = 50 В

ЛАЗЕРНЫЙ ЗАРЯД (ЛАЗ)
Ц - 100 В
5 КЛ, 3 ВЫСТРЕЛА
Н.С.П 1 - 5

АНТИГРАВИТАТОР №1 (АН.1)
m = 100 КГ, Ц = 500 В
ТРАТИТ 1 Л ТОПЛИВА НА 1 КОСМИЧЕСКУЮ КЛЕТКУ, ДВИГАЕТ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ СО СКОРОСТЬЮ 3 КЛ ЗА 1 ХОД

РАЗГОННЫЙ БАК ДЛЯ УСКОРИТЕЛЯ
m = 55 КГ
Ц = 5000 В

ГРАВИТАТОР (Г.Р) Ц = 1000 В
m = 10 КГ РАСХОДУЕТ 100 Л ТОПЛИВА НА 1 ХОД. ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ 1 - 6 КЛ.

СКАФАНДРЫ ДЛЯ ВСЕХ ЖИВЫХ УЩЕСТВ КРОМЕ ЧЕЛОВЕКА: Ц - 80 В
m = 10 КГ

УСКОРИТЕЛЬ №1 (У.1)
ДЛЯ ПРОХОД ЧЕРЕЗ ОСЕВОЕ ПРОСТРАНСТВО m = 10 КГ Ц = 3000 В
ТРАТИТ ЗА 1 ХОД 25 КГ УРАНА.

МЕДИЦИНСКАЯ КАМЕРА (М.К)

Ц = 1000 В m = 300 КГ
ДЕЛАЕТ ПРОТЕЗЫ В ХОДА
ЗАБАВЛЯЕТ ОТ СУМАСШЕСТВИЯ 1 ХОД

РОБОТ-КИБОРГ УБИЙЦА
m = 30 КГ Ц = 200 В
РАБОТАЕТ НА УРАНЕ
ИМЕТ НА ВООРУЖЕНИИ 1. Л.П
1 П №1
1 П №2

МОРОЗИЛКИ
МОР №1 = Ц = 30 В
m = 10 КГ
ОБЪЕМ = 50 КГ
МОР №2 Ц - 40 В
ОБЪЕМ = 100 КГ
m = 20 КГ
МОР №3 Ц - 50 В
ОБЪЕМ - 150 КГ

m = 30 КГ

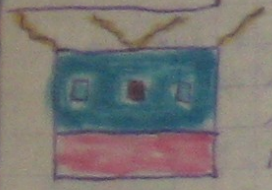
МОР №4 Ц = 80
ОБЪЕМ = 300 КГ
m = 60 КГ
Ц = 80 Д

КОМПЬЮТЕР №1
Ц = 100 Д
m = 3 КГ

m = 2 КГ
Ц = 50 Д
КОМПЬЮТЕР №2

Ц = 300 Д
m = 10 КГ

УСТАНОВКА ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ МИНЕРАЛА БЕЗ ПОСАДКИ НА ПЛАНЕТУ (У.Д.О.М.)



ЗАЩИТА ПРОТИВ ЛАЗЕРНЫХ ЛУЧЕЙ (З.П.Л) НА УРАНЕ

Ц - 1000 Д m = 10 КГ

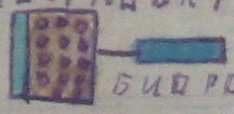
m = 10 КГ

АНТИГРАВИТАТОР №2 (АН 2) НА УРАНЕ СНИМАЕТ СИЛОВОЕ (ГРАВИТАЦИОННОЕ) ПОЛЕ
m = 10 КГ Ц = 1500 Д

ИЗМЕНИТЕЛЬ ВНЕШНОСТИ (И.В) НА УРАНОВОМ ЗАРЯДЕ ДЛЯ (Д 1) Ц - 5000 Д

КОНТЕЙНЕР ДЛЯ ПЕРЕВОЗКИ УРАНА (К)
m = 50 КГ Ц = 30 Д
ВМЕСТИМОСТЬ 500 КГ

БИОРОБОТ ВЫПОЛНЯЕТ ФУНКЦИИ ЧЕЛОВЕКА
m = 1 - 10 КГ 2 - 20 КГ 3 - 30 КГ 4 - 40 КГ 5 - 50 КГ 6 - 60 КГ, БЕЗ ВОЗДУХА ЧРУКИ, ПРИ ПОКУПКЕ НУЖНО ЗАДАТЬ ПРОГРАММУ, КОТОРУЮ МОЖНО МЕНЯТЬ В ТЕЧЕНИИ ИГРЫ, ПИТАЕТСЯ К.Е
ЛУОД - 1 К.Е, ЛОВКОСТЬ - 12
СЛОЖЕНИЕ 6. Ц - 10 000 Д



УСТАНОВКА ДЛЯ СМЕ ПРОГРАММ БИОРОБОТА. НА УРАНОВОМ ЗАРЯДЕ (Д
Ц = 1000 Д

ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА (ВЕРТЯЩАЯСЯ
ДЛЯ УСТАНОВКИ НА КОРАБЛЬ. Ц = 15 00
10 КГ УРАНА НА 1 ВЫ
РЕЛ. m = 100 КГ
Н.С.П - 3 - 18
НА 5 КЛ. (П.Л)

ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ
Ц = 2000 Д Н.С.П 2 - 12
НА 3 КЛ (КАБИН.) НА Л.А.З.Е.

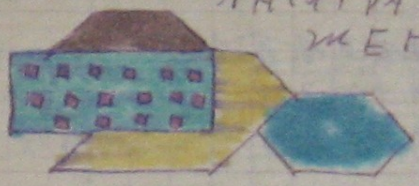
УСКОРИТЕЛЬ №2 (У.2) ДЛЯ ПРОХОДА В НАДПРАСТРАНСТВАХ. m = 5 КГ Ц = 2000 Д
10 КГ УРАНА ЗА 1 ПЕРЕЛЕТ

УСТАНОВКА ДЛЯ ПЕРЕ
ХОДА ИЗ ОД
НОГО ПРОСТРАН
СТВА В ДРУГОЕ
(УДПП)
m = 10 КГ
Ц = 1000 Д
ЗА 1 ПЕ
РЕХОД
10 КГ

2 лист

КОНТЕЙНЕР ДЛЯ УСТАНОВКИ НА ВЕРХУ КОРАБЛЯ (К12)

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ Г.П. - 4Т Ц - 1000 $



АНТИГРАВИТАТОР №3 (АМ.3) ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ КОРАБЛЯ С КОНТЕЙНЕРОМ №2 Ц = 1000 $ m = 10КГ ЗА 1 ХОД КОРАБЛЬ ПРОХОДИТ 3К1, ТРАТЯ 5Л НА 2К1.

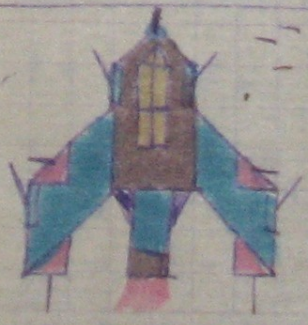
УСТАНОВКА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ ЛАЗЕРНЫМИ ЛУЧАМИ В НАД ПРОСТРАНСТВЕ. Ц - 1000 $ (У.С.Л.Н)

УСТАНОВКА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ РАКЕТАМИ И ПЛАЗМОЙ В НАД ПРОСТРАНСТВЕ. Ц = 1500 $ (У.Р.П.Н)

УСКОРИТЕЛЬ №3 (У.3) ДЛЯ ПРОХОДА В ПОДПРОСТРАНСТВЕ, Ц = 1500 $ (НА 5 КВАДРАТОВ) 5КГ УРАНА ЗА 1 ПРОХОД.

УСТАНОВКА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ В ПОДПРОСТРАНСТВЕ ЛАЗЕРНЫМИ ЛУЧАМИ, Ц = 2000 $ 5КГ УРАНА НА 1 ХОД, (У.Р.С.П.)

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ.



=НОВА= ВООРУЖЕНИЕ: 5 ВЕРТЯЩИХСЯ Л.П.; Ч.Р.У., СКОРОСТЬ: 10 КЛЕТОК ЗА 2Х ТРАТА ТОПИВА НА 2К1.: 9Л.

ОБЪЁМ БАКОВ - 500Л Ц - 8000 $

Г.П - 5Т.

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ КОРАБЛЯ.

СПЕРЕДИ: 1, 2, 3 - ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ

1 - НОСОВАЯ Л.П.; 2 ПРАВАЯ Л.П.; 3 ЛЕВАЯ Л.П.; 4 - КАБИНА; 5 ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 6 ПРАВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.

СБОКУ: 1, 3, 5 - ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ
1 - НОСОВАЯ Л.П.; 2 ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ Л.П.;
3 - ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.У.; 4 - КАБИНА
5 - БЕНЗОБАК; С ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Л.П.,

С ЗАДИ: 2, 4, 6 - ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ.
1 ДВИГАТЕЛЬ; 2 - ПРАВАЯ НИЖНЯЯ Р.У.;
3 - ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.У.; 4 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК;
5 - БЕНЗОБАК; 6 - КАБИНА.

=РИКО=

ВООРУЖЕНИЕ: 1 ВЕРТЯЩИЙСЯ ЛАЗЕР.
2 РАКЕТНЫХ УСТАНОВКИ.
СКОРОСТЬ: 15 КЛЕТОК ЗА 1 ХОД.
ТРАТА ТОПЛИВА: 2 ЛИТРА НА 2 КЛЕТКИ
ОБЪЕМ БАКОВ: 200Л.
ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ (Г.П.) - 1000 КГ.
ЦЕНА: 20008

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ: СПЕРЕВА

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 1, 3,

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1, 1, 1?; 2 ЛЕВАЯ Р.У.;

3 - ПРАВАЯ Р.У.; 4, 5 - КАБИНА; 6 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК.

СБОКУ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2, 3, 5

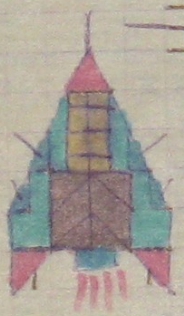
ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - Л.П.; 2 ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ
Р.У.; 3 - КАБИНА; 4 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 5 - БЕНЗО-
БАК; 6 - ДВИГАТЕЛЬ.

3 ЛИСТ

СЗАДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2,4,6

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - ДВИГАТЕЛЬ; 2 - БЕНЗОБАК; 3 ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ ПАРУСНАЯ Р.У.; 4 - ПРАВАЯ НИЖНЯЯ ПАРУСНАЯ Р.У.; 5 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 6 - КАБИНА.



ЧАГ

ВООРУЖЕНИЕ: 4 ВЕРТЯЩИХСЯ Л.П., 3 Р.У.

СКОРОСТЬ: 8 КЛЕТОК/ХОД

ТРАТА ТОПЛИВА: ~~2Б~~/5 ЛИТРОВ НА 2 КЛЕТКИ

ОБЪЕМ БАКОВ: 500 ЛИТРОВ.

Г.П. - 2000 КГ.

Ц - 3000 $

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ СПЕРЕДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1,2,3

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - НОСОВАЯ Р.У.; 2 - КАБИНА; 3 - ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Л.П.; 4 - ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Л.П.; 5 - ПРАВАЯ ВЕРХНЯЯ Л.П.; 6 ~~ЛЕВАЯ~~ ПРАВАЯ ~~НИЖНЯЯ~~ Л.П.

СБОКУ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1,3,5

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - КАБИНА; 2 - ДВИГАТЕЛЬ;

3-БЕНЗОБАК; 4-ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 5-ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Л.П; ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.

СЗАДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2,4,6

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1-ДВИГАТЕЛЬ; 2-БЕНЗОБАК; 3,4 ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 5-ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.; 6-ПРАВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.

-=ROBOTECH= С ВЫКИВНЫМ КОРАБЛЁМ ТИПА -=ФАЕР=

ВООРУЖЕНИЕ: 4 ВЕРТЯЩИХСЯ Л.П. 6 Р.Ч.

СКОРОСТЬ: 12 КЛЕТОК

ТРАТА ТОПЛИВА: 15 Л - 2 КЛЕТКА

ОБЪЁМ БАКОВ: 2000 Л.

Г.П - 10.000 КГ

Ц - 30.000 Я

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ

СПЕРЕДИ

ПОПАДЕНИЕ В КОРАБЛЬ: 1,2,3

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1-КАБИНА; 2-ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 3-ПРАВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 4-ЛЕВАЯ СРЕДНЯЯ Р.Ч.; 5-ПРАВАЯ СРЕДНЯЯ Р.Ч.; 6-НОСОВАЯ Л.П СФАЕРА.

СБОКУ

ПОПАДЕНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 3, 5

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.У.; 2 - ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Л.П.; 3 ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Л.П.; 4 ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ СРЕДНЯЯ Р.У.; 5 ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.У.; 6 ПРАВЫЙ ИЛИ ЛЕВЫЙ БЕНЗОБАК.

СЗАДИ

ПОПАДЕНИЕ В КОРАБЛЬ: 2, 4, 6

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 2 ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.У; 2 ЛЕВЫЙ БЕНЗОБАК; 3 - ДВИГАТЕЛЬ; ГРУЗОВОЙ ОТСЕК, 5 - ПРАВАЯ НИЖНЯЯ Р.У; 6 - ПРАВЫЙ БЕНЗОБАК.

КОРАБЛЬ ВЗРЫВАЕТСЯ, КОГДА ВЗОРВАНЫ ОБА БЕНЗОБАКА, ПРИ ВЗРЫВЕ ОДНОГО БЕНЗОБАКА ТЕРЯЕТСЯ ПОЛОВИНА ТЫЛОВА.

ВО ВРЕМЯ БОЯ УЧАСТВУЮТ ВСЕ УСТАНОВКИ ФАЕРА, КРОМЕ ЗАДНИХ. ПРИ ВЫЛЕТЕ ФАЕРА САМОЛЕТ ВЗРЫВАЕТСЯ.

ФАЕР

ВООРУЖЕНИЕ: 3 ВЕРТЯЩИХСЯ Л.П.; 4 В.Ч.
СКОРОСТЬ: 15 КЛЕТОК / ХОД
ТРАТА ТОПЛИВА: 2 ЛИТРА 2 КЛЕТКА
ОБЪЁМ БАКОВ: 2000 Л.
Л.П. - 1000 КГ
Ц - 5000 $

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ

СПЕРЕДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 2, 3
ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - КАБИНА; 2 - ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 3 - ПРАВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 4 - МОСТОВАЯ Л.П.; 5 - ЛЕВАЯ Л.П.; 6 - ПРАВАЯ Л.П.

СБОКУ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 3, 5
ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - КАБИНА; 2 - ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Р.Ч.; 3 - ПРАВАЯ ИЛИ ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.; 4 - МОСТОВАЯ Л.П.; 5 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 6 - БЕНЗОБАК

СЗАДИ

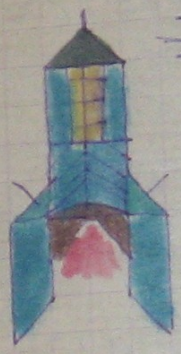
ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2, 4, 6
ПОВРЕЖДЕНИЯ: 2-6 - ДВИГАТЕЛЬ; 7 - 5 БЕНЗОБАК; 3 - ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.; 4 ПРАВАЯ НИЖНЯЯ Р.Ч.

СЗАДИ.

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2, 4, 6

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1, 5 - ДВИГАТЕЛЬ; 2, 6 - КАБИНА;

3 - БЕНЗОБАК; 4 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК.



ЭТАВР

ВООРУЖЕНИЕ: 2 Л.П., 1 АТОМНАЯ УСТАН.

СКОРОСТЬ: 6 КЛЕТОК ЗА ХОД.

ТРАТА ТОПЛИВА: ДО 1 - 2 КЛЕТКА

ОБЪЁМ БАКОВ: 1000 ЛИТРОВ.

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ: 5000 КГ.

4, - 2000 Я

ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ: СПЕРЕДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 2, 3.

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - АТОМНАЯ УСТАНОВКА; 2 - КАБИНА;

3 - ЛЕВАЯ Л.П.; 4 - ПРАВАЯ Л.П.; 5-6 - ГРУЗОВОЙ ОТСЕК.

СБОКУ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1, 3, 5

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1 - АТОМНАЯ УСТАНОВКА; 2 - КАБИНА; 3 -

- ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 4 ПРАВАЯ И ЛЕВАЯ Л.П.; 5 - БЕНЗОБАК;

6 - ДВИГАТЕЛЬ.

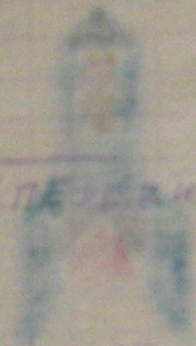
СЗАДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 3, 4, 6

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1-2-3 – БЕНЗОБАК; 4,5,6 – ДВИГАТЕЛЬ

ТАГР

ВООРУЖЕНИЕ: 8 ВЕРТЯЩИХСЯ Л.П.
7 Р.У.
СКОРОСТЬ: 6 КЛЕТОК 1 ХОД
ТРАТА ТОПЛИВА: 10 ЛИТРОВ 1 КЛЕТКА
ОБЪЁМ БАКОВ: 1000 ЛИТРОВ.
ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ: 5000 КГ
Ц-200000



ВОЗМОЖНОСТЬ УНИЧТОЖЕНИЯ: СПЕРЕДИ

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 1,2,3.

ПОВРЕЖДЕНИЯ: 1-НОСОВАЯ Р.У.; 2-КАБИНА; 3 ЛЕВАЯ ВЕРХНЯЯ Л.П.; 4-ПРАВАЯ ВЕРХНЯЯ Л.П.; 5 СРЕДНЯЯ НАРУЖНЯЯ ЛЕВАЯ Р.У.; 6 СРЕДНЯЯ НАРУЖНЯЯ ПРАВАЯ Р.У.

СБОКУ.

ПОПАДАНИЕ В КОРАБЛЬ: 2,4,6

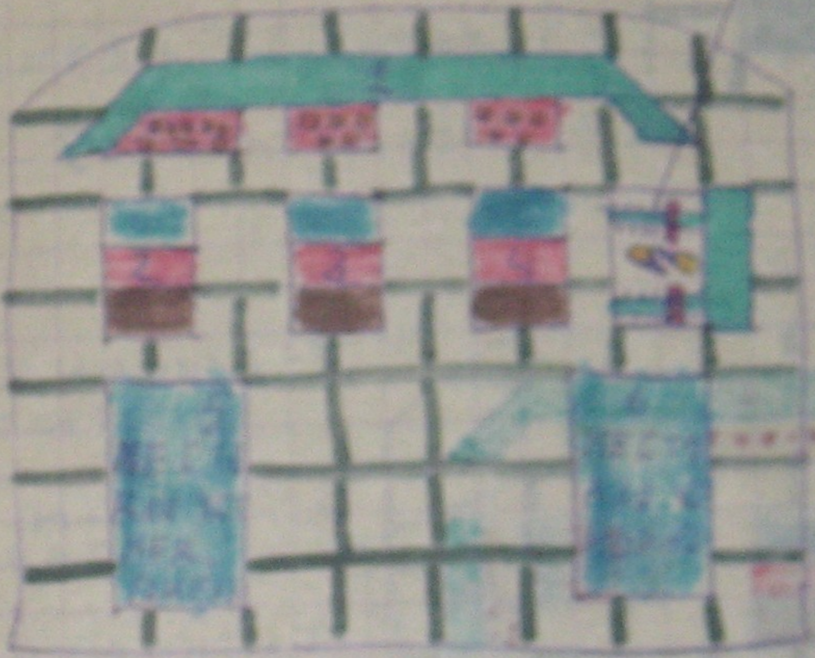
ПОВРЕЖДЕНИЯ: 2-ЛЕВАЯ ИЛИ ПРАВАЯ НАРУЖНЯЯ СРЕДНЯЯ Л.П.; 2-ЛЕВАЯ ИЛИ ПРАВАЯ НАРУЖНЯЯ НИЖНЯЯ Л.П.; 3-ЛЕВАЯ ИЛИ ПРАВАЯ НАРУЖНЯЯ НИЖНЯЯ Р.У.; 4-ДВИГАТЕЛЬ; 5-ГРУЗОВОЙ ОТСЕК; 6-БЕНЗОБАК.

ЧАИСТ

КАБИНЫ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

ЧАГ, МОБА

РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ



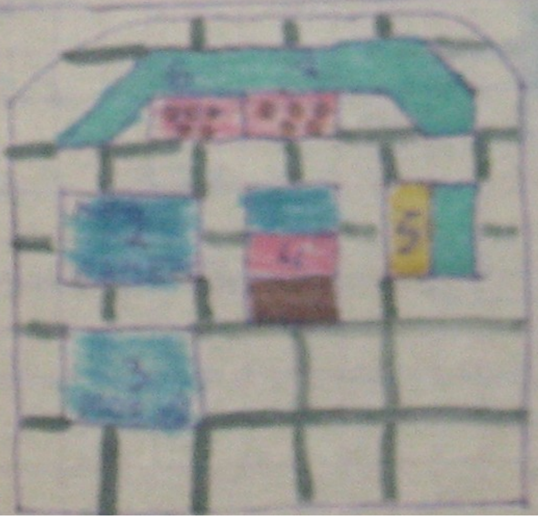
ЦИФРАМИ ОБОЗНАЧЕНЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ ПРОИЗВОДИМЫЕ ПУШКАМИ ВРАЖЕСКОГО КОРАБЛЯ ПРИ ПОПАДАНИИ В КАБИНУ.

1 - ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР

2, 3, 4 - КРЕСЛА

5 - МЕД. КАМЕРА

6 - МОРОЗИЛКА №2



РИКО

1 - КОМПЬЮТЕР -6

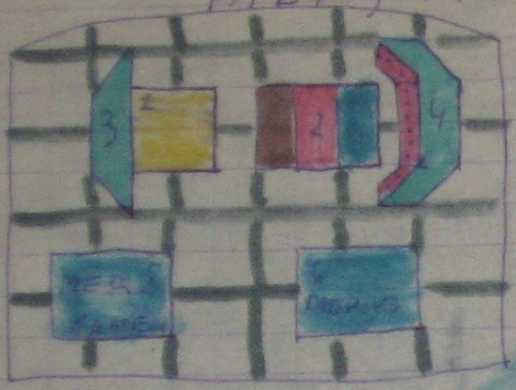
2 - МЕД. КАМЕРА

3 - МОРОЗИЛКА №1

4 - КРЕСЛО

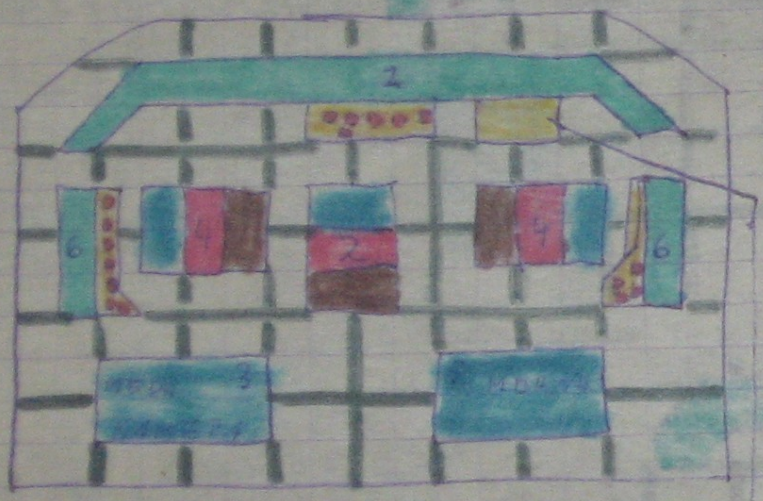
5 - РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

ФАЕР, ТАВР 5 - МЕВ. КАМЕРА



1 - РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ.
2 - КРЕСЛО
3 - КОМПЬЮТЕР (ЗАПАСНОЙ)
4 - ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР
6 - МОРОЗИЛКА. №3

ТАГР



1 - ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР
6 - КОМПЬЮТЕР (ЗАПАСНОЙ)
2 - ГЛАВНОЕ КРЕСЛО
3 - МЕВ. КАМЕРА
4 - КРЕСЛА
5 - МОРОЗИЛКА №4

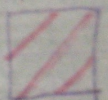
РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

НА ЖЕЛТОЙ СТАНЦИИ МОЖНО ПРОДАТЬ НЕ ИСПОРЧЕННЫЙ КОРАБЛЬ ЗА:

1 - 0,5 СУЕНЫ	4 - 4/5 СУЕНЫ
2 - 1/3 - СУЕНЫ	5 - 1/4 СУЕНЫ.
3 - 2/3 - СУЕНЫ	6 - 1,0 СУЕНЫ.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ

ГРАВИТАЦИОННОЕ ПОЛЕ

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ СВОИТ (С.М. ВСЕВОЕ ПРОСТРАНСТВО) 

Правила игры

1 В начале игры выбрасываются на кубике деньги, сложение, количество потребляемой пищи, принадлежность к цивилизации, ловкость данного индивидуума, количество потребляемого воздуха, вес игрока. За тем покупают космический корабль и все что к нему нужно (топливо, комплекты еды, оружие и т. д.). Потом выбрасывают кто первый ходит.

1.1 Деньги: 1 — 3000$, 2 — 4000$, 3 — 5000$, 4 — 6000$, 5 — 7000$, 6 — 8000$.

1.2 Сложение: 1,4 — смерть при 1 попадании, 2,5 — 2 попадания, 3,6 — 3 попадания.

1.3 Количество потребляемой пищи на 1 ход: 1-6 к.е

1.4 Принадлежность к цивилизации:

<table>
<tr><td>Цивилизация</td><td>1 - человек</td><td>2, 3 — житель сигузмунда X</td><td>4 — житель из созвездия прото центавры с планеты гелиос 7</td><td>5,6 - гагронец</td></tr>
<tr><td>Ловкость</td><td><table><tr><th>кубик</th><th>ловк</th></tr><tr><td>1</td><td>4</td></tr><tr><td>2</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr><tr><td>4</td><td>7</td></tr><tr><td>5</td><td>8</td></tr><tr><td>6</td><td>10</td></tr></table></td><td><table><tr><th>кубик</th><th>ловк</th></tr><tr><td>1</td><td>6</td></tr><tr><td>2</td><td>7</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td></tr><tr><td>4</td><td>9</td></tr><tr><td>5</td><td>10</td></tr><tr><td>6</td><td>11</td></tr></table></td><td><table><tr><th>кубик</th><th>ловк</th></tr><tr><td>1,2</td><td>6</td></tr><tr><td>3,4</td><td>7</td></tr><tr><td>5,6</td><td>8</td></tr></table></td><td><table><tr><th>кубик</th><th>ловк</th></tr><tr><td>1,2,3</td><td>7</td></tr><tr><td>4,5,6</td><td>8</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Скорость движения по кабине (кл/ход)</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>Количество рук</td><td>2</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr>
</table>

1.5 Количество потребляемого воздуха за 1 ход: 1 — 1/5 баллона, 2 — 2/5 баллона, 3 — 3/5 баллона, 4 — 4/5 баллона, 5 — 1 баллон, 6 — в воздухе не нуждается.

1.6 Вес игрока: 1 — 50 кг, 2 — 60 кг, 3 — 70 кг, 4 — 80 кг, 5 — 90 кг, 6 — 100 кг.

2 Выбор планеты с которой игрок стартует (см. найм). Планета, на которой игрок родился первые 5 ходов не разрабатываемая.

3 В обычном измерении корабли ходят только прямо, чтобы повернуть в сторону нужно затратить одну клетку. Фишки двигают по направлению стрелки, сделанной на фишке.

4 Движение в гиперпространстве:

4.1 При входе в гиперпространство выкидывают на кубике квадрат (большой) по вертикали, если не устраивает то можно кинуть еще раз и суммировать, затем по горизонтали, потом в найденном квадрате ищют место корабля (по вертикали 1 раз и по горизонтали 1 раз). Корабль в этой клетке устанавливают в любом положении.

4.2 Входить в гиперпространство нельзя со станций или планет. Корабль, вошедший в гиперпространство с указанных мест снимается с карты.

4.3 Корабль попавший в черную дыру снимается с карты.

4.4 Корабль, попавший в гравитационное поле, не может уходить в гиперпространство, он может уходить в любое другое пространство на ускорителях.

5 Движение в осевом пространстве.

5.1 В осевое пространство можно входить только на специальных ускорителях (у. 1).

5.2 Фишка из любой клетки передвигается в клетку, нужную игроку.

5.3 Затем, с помощью кубика, выкидывается что произошло с игроком: 1 — взорван компьютер, 2 — взорван корабль, 3 — игрок сошёл с ума, 4 — игрок отрезал себе руку, 5 — благополучный полет, 6 — смерть.

5.4 При сломанном компьютере нельзя уходить или выходить из осевого пространства.

5.5 Осевым пространством можно пользоваться при полете на расстояния не менее 3-х больших квадратов.

6 Движение в надпространстве.

6.1 В надпространство можно входить только на специальных ускорителях (у. 2).

6.2 Фишка из любой клетки передвигается в клетку большого квадрата на расстоянии 1 — 2кв, 2 — 4кв, 3 — 5кв, 4 — 6кв, 5 — 7кв, 6 — 8 квадратов через один ход после входа.

6.3 В надпространстве ходят на выпавшее количество больших квадратов, также как в обычном пространстве, только отсчитывая большие квадраты вместо клеток.

6.4 В надпространстве можно стрелять, имея спец установки, в корабли, находящиеся в этом же пространстве, в пределах того же квадрата что и ваш корабль.

6.5 В надпространстве стреляют теми орудиями, к которым есть спец установки, не обращая внимание на дальнобойность и положение кораблей относительно друг-друга.

6.6 В надпространсве существует опастность метеоритных дождей: 1,2,3 — вы попали в метеоритный дождь. Далее кидается куда попали метеориты: 1 — промах, 2 — кабина, 3 — компьютер, 4 — грузовой отсек, 5 — двигатель, 6 — бензобак.

7 Движение в подпространстве

7.1 Корабль пользующийся ускорителем для прохода в подпространство(у. 3) может двигаться из любой клетки в клетку, находящуюся на расстоянии ровно 5-ти больших квадратов в любом направлении.

7.2 Стрельба в подпространстве ведется по правилам стрельбы в надпространстве.

7.3 В подпространстве существует опастность астероидных потоков: 2, 5, 6 — возможность попадания. 2 — кабина, 5 — двигатель, 6 — бензобак.

7.4 Корабль в подпространстве находится 1 ход.

8 Если в пространстве (над/под) сломался компьютер то его нельзя починить и выйти из пространства.

9 В пространствах не могут двигаться перегруженные корабли, а в спец пространсвах — корабли с контейнерами, устанавливаемыми на верх корабля (к2).

10 Есть возможность перехода из одного пространства в другое или в этоже, применяя спец. Установку и другой ускоритель.

11 За каждый ход корабль проходит пути.

12 Робот пилот не может управлять кораблем в осевом и над пространствах.

13 Стрельба ведется только теми пушками, которые направлены в сторону противника.

14 Нельзя стрелять в предметы, находящиеся на планете не имея у.д.с.р.п.

15 При попадании в бензобак корабль взрывается

16 При попадании в кабину корабля кубиком выбрасывается что было испорчено.

17 Вход в кабину возможен только при состыковке кораблей.

18 При попадании в игрока или его робота первым стреляет тот, у кого выше ловкость. Игрок в которого стрельнули может бросить кубик чтобы определить успел ли он включить (2,6) Д1, если успел, то какая напряжённость силового поля.

19 В кабине идёт бой до победы одной из сторон либо их договора.

20 Таранить корабли запрещается

21 Если играющий улетает с планеты и не оставляет там робота-пилота, либо добывающую установку, то потом он будет заново выкидывать минералы.

22 Дезинтеграторы предназначены для создания силового поля вокруг чего-либо.

23 Антигравитатор предназначен для передвижения по космосу в обычном пространстве с маленькой скоростью тратя мало топлива. Устанавливается в грузовом отсеке.

24 Гравитатор предназначен для создания направленного гравитационного поля. Если какой-нибудь корабль попадает в гравитационное поле — он может двигаться на своих двигателях со скоростью 1 клетка в ход и тратит при этом максимум горючего, причем аппетит увеличивается в 2 раза за 1 ход. При двойном гравитационном поле корабль не может двигаться на своих двигателях и аппетит увеличивается в 3 раза за 1 ход. Гравитационное поле, создаваемое гравитатором действует только на соседний корабль, при этом корабль «пойманный» этим полем не может стрелять ракетами, но и в него нельзя стрелять ракетами.

25 Киборг-убийца запускается в корабль через разбитое стекло кабины, при состыковке кораблей, выкидывается кубиком кто первый стреляет. На робота не действует П2, робота может восстановить Р.П, если он(киборг) не взорван. В робота встроен дезинтегратор (1 — 3,4, 2- 1,2, 3 — 5,6, 4 — 7,8, 5 — 9,10, 6 — 11,12) лазерный пистолет, парализаторы 1 и 2 а также по 1 заряду ко всему оружию.

26 В одном корабле может одновременно работать не более 1 установки каждого вида.

27 Нельзя самостоятельно укреплять на роботов дезинтеграторы и вооружение.

28 При включении з.п.л. ни один лазерный луч не попадет в ваш корабль.

29 Во время полета корабля в его кабине находится: к.е., человек или(и) р.пил (в зависимости от кол-ва кресел), мед.камера, морозилка, 1 киборг

30 Изменитель внешност — прибор для перевоплащения в представителя другой цивилизации. Игрок превратившись выбрасывает кубиком все качества существа, в которое он перевоплатился. При обратном перевоплощении его начальные качества остаются без изменений.

31 Уран можно перевозить только в контейнере №1.

32 Для того чтобы сменить программу робота, его нужно парализовать парализатором №2. Когда игрок меняет программу или задает ее первоначально он должен записать ее на отдельном листе бумаги.

33 За каждый ход на станции платят 1-10, 2-20, 3-30, 4-50,5-60,6-100$

34 При использовании ураном выкидывают на сколько его хватает. 1-5,2-2,3-1,4-3,5-1,6-2 раза.

35 К.Е. Можно хранить в грузовых отсеках кораблей только в морозильных камерах.

36 Во время полета в обычном пространстве если взорван компьютер, то переходят на ручное управление: работают двигатели и ракетные установки.

37 В характеристике кораблей указана максимальная скорость

38 В гиперпространство входят на скорости 1 кл/ход

39 При попадании в грузовой отсек из него все вываливается. Если там было топливо то корабль взрывается.

40 Возможность уничтожения игрока:

кубик	человек	сигузмуд	гелиос	гаргонец	киборг	биоробот
1	Смерть (см. сложение)	Смерть (см. сложение)	Смерть (см. сложение)	Смерть (см. сложение)	взорван	Смерть (см. сложение)
2	Ловк -1	Смерть (см. сложение)	Ловк -1	Смерть (см. сложение)	П1	Ловк -1
3	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	П2	Смерть (см. сложение)
4	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	ЛП	Ловк -1
5	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	-1 урановый стержень	Ловк -1
6	Смерть (см. сложение)	Ловк -1	Ловк -1	Ловк -1	Не способен двигаться	Смерть (см. сложение)

Добыча природных ископаемых

В игре существует возможность заработка денег путем добычи полезных ископаемых. Для того чтобы разрабатывать какой-либо природный ископаемый, нужно купить место добычи на желтой станции за 300$. Все во время игры продается на желтой станции. Когда корабль приземлился на планету, для разработки минералов, нужно кинуть кубик один или два раза, для того чтобы узнать, какое полезное ископаемое находится на этой планете. Планеты могут оказаться пустими. Продавать минералы можно игроку, участвующему в игре или государству на желных станциях.

Показания кубика	Природное ископаемое	Цеза за 100кг
1	Уголь	50$
2	Кремний	100$
3	Вольфрам	150$
4	Никель	200$
5	Медь	250$
6	Марганец	300$
7	Железо	350$
8	Уран	200$
9	Золото	450$
10	Алмазы	500$

На одной части планеты может находиться только одна добывающая машина. При установке нескольких добывающих машин за 1 ход — игрок сначала полностью ходит кораблем, а затем узнает что можно добывать на планете

Казино

В игре есть возможность заработать деньги в казино. Есть 3 варианта игры в казино:

1. Играющий может делать ставки на любую сумму, так чтобы они обеспечивались его собственностью, за тем кидается кубик 1 раз, если он выкинет больше чем казино то он выйграл и получает выйгрышную сумму, если нет, то он должен заплатить столько, сколько он ставил. За казино играет игрок, чей ход был предыдущим.
2. Любая ставка. Кидаем кубик до победы или поражения: (1 — проигрых, 2 - *3, 3 - +текущая ставка, 4 — без изменений, 5 - *4, 6 - выйгрыш)
3. Игрок платит определенную сумму (300, 500, 1000 либо 5000$) и кидает кубик:

300$	500$	1000$	5000$

1: -300$	1: -500$	1: -1000$	1: -5000$
2: +300$	2: +500$	2: +1000$	2: -10000$
3: -500$	3: -1000$	3: -3000$	3: -15000$
4: +500$	4: +1000$	4: -2000$	4: +5000$
5: -1000$	5: -2000$	5: +3000$	5: +10000$
6: +1000$	6: +2000$	6: +2000$	6: +15000$

Постоянный полицейский.

1. Кодекс законов:
    1. Нельзя нападать на космические корабли. Наказание — штраф:
        1. Торговый корабль (ноба, тавр) — 20000$
        2. Военный корабль — 15000$
    2. Нельзя работать на планете без разрешения (покупки участка) в противном случае штраф = стоймость добытых полезных ископаемых + их конфискация.
    3. Нельзя захватывать чужие добывающие установки. Наказание — штраф 5000$ + возврат машины владельцу
    4. Нельзя уничтожать чужие добывающие установки. Штраф — 20000$
2. Постоянным полицейским в игре является игрок, выбравший по своему желанию эту роль. Он представляет собой человека, с характеристиками, которые выкидиваются в начале игры по правилам. Затем игрок кидает кубик чтобы выбрать свой корбаль:

1, 4	2,5	3,6
Robotech. 2000л топлива 150 к.е. М.К., 2 энерг. Заряда (п.л.), 2 заряда д1. Мор №2 5 баллонов кислорода. 1 киборг. 2 энерг заряда. (п2?) 4 урановых стержня У1, У2, У3, Д1. 100кг урана, 2 разгонных бака, Р.П., у.д.с.п, у.д.п.н, у.д.п.п, у.с.л.н, К1, К2, компьютер 1, г.р(п?), д2, у.д.с.р.п, 18Р2, 8 л.з.3, п1, п2	Тагр 1000л топлива 300 к.е. 5 баллонов м.к. у.с.л.н, у.д.с.р.п, у.д.с.п, мор4, у.д.с.р 100кг урана, п.п, 2 разгонных бака, д1, д2. 10 л.з.3, 21Р2, к1, к2, компьютер 1, п1, 2 заряда к п1, 2 заряда к д1, г.р., киборг, у1, у2, у3, 4 урановых срежня, 2 заряда к п2	Чаг 500л топлива 100 к.е. 5 баллонов м.к., у.д.с.п, у.д.с.р.п, пп, мор2, у.с.л.н. Киборг, у1, у2, у3, 4 урановых стержня, 100 кг урана, 2 разгонных бака, д1, к1, у.д.п.п, п1, п2, к2, компьютер 1, г.р., д2, у.д.с.р, 4 л.з.3, 15Р2, 2 заряда к п1, 2 заряда к п2, 2 заряда к д1.

3. Постоянный полицейский обязан действовать на благо общества и не имеет права 1-го выстрела, кроме пользования гравитатором. Через каждые 10 ходов полицейский получает, по прибытию в полицию, половину начального топлива, к.е., ракет, урана, лазерных зарядов и других расходников. Играющего нельзя убивать. Играющий, который не может заплатить штраф, выкидывает сколько он отсидит в полиции: 1 — 5, 2 — 10, 3 — 15, 4 — 20, 5 — 25, 6 — 30 ходов.

Наемный полицейский.

1. В течении игры игрок может наняться в полицию, если нет постоянного полицейского, который может быть только один. Если наемный полицейский что-то делает в нарушении закона, то корабль, который он получил от полиции, взрывается. Наёмный полицейский должен выполнять все инструкции постоянного полицейского. Если кто-нибудь нарушил закон, то только тогда можно наняться в полицию, но не больше чем на 20 ходов. Нанявшись игрок обязан в течении определенного времени «разобраться» с нарушителем закона.

2. Сдав свой старый корабль игрок может получить новый и некоторую сумму в ход.

500$ за ход	2000$ за ход
Тагр 16л.з.3, 21Р2 1000л топлива, д2, 1С1, 4 урановых стержня, 2 баллона, у1, 1 р.п., 2 разгонных бака, 1 киборг, 1 мед камера, мор4, лазерный пистолет и 2 заряда.	Чаг 8л.з.3, 15Р2 500л топлива, д2, 1с1, 4 урановых стержня, 2 баллона, у1, 1р.п., 2 разгонных бака, компьютер1, киборг, мор2, лазерный пистолет и 2 заряда.

Найм

1. На красной станции можно наняться перевозить груз на разные планеты.
    1. Сначала нужно выкинуть вес груза (1d6 тонн).
    2. Затем выкидывается место назначения груза (см. перемещения в гиперпространстве, только прибавлять или нет решает кубик (1,2,3 — прибавлять).
    3. Оплата идет за клетки (кратчайший путь) за каждую клетку в одну сторону 100*1d6$
    4. Игрок должен доставить весь груз в указанное место. Деньги игрок получит после доставки груза на станции.
    5. Оплачивается только один перелет.