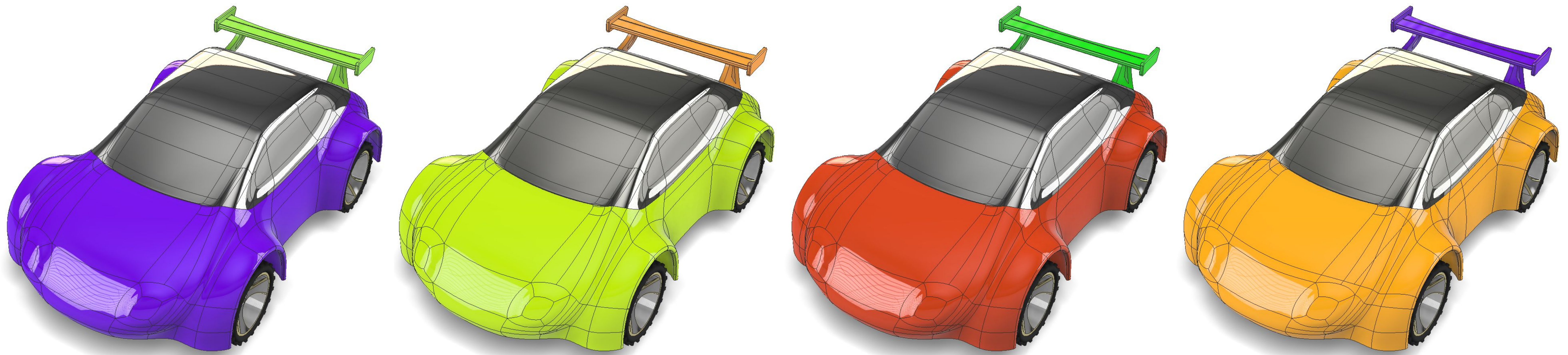


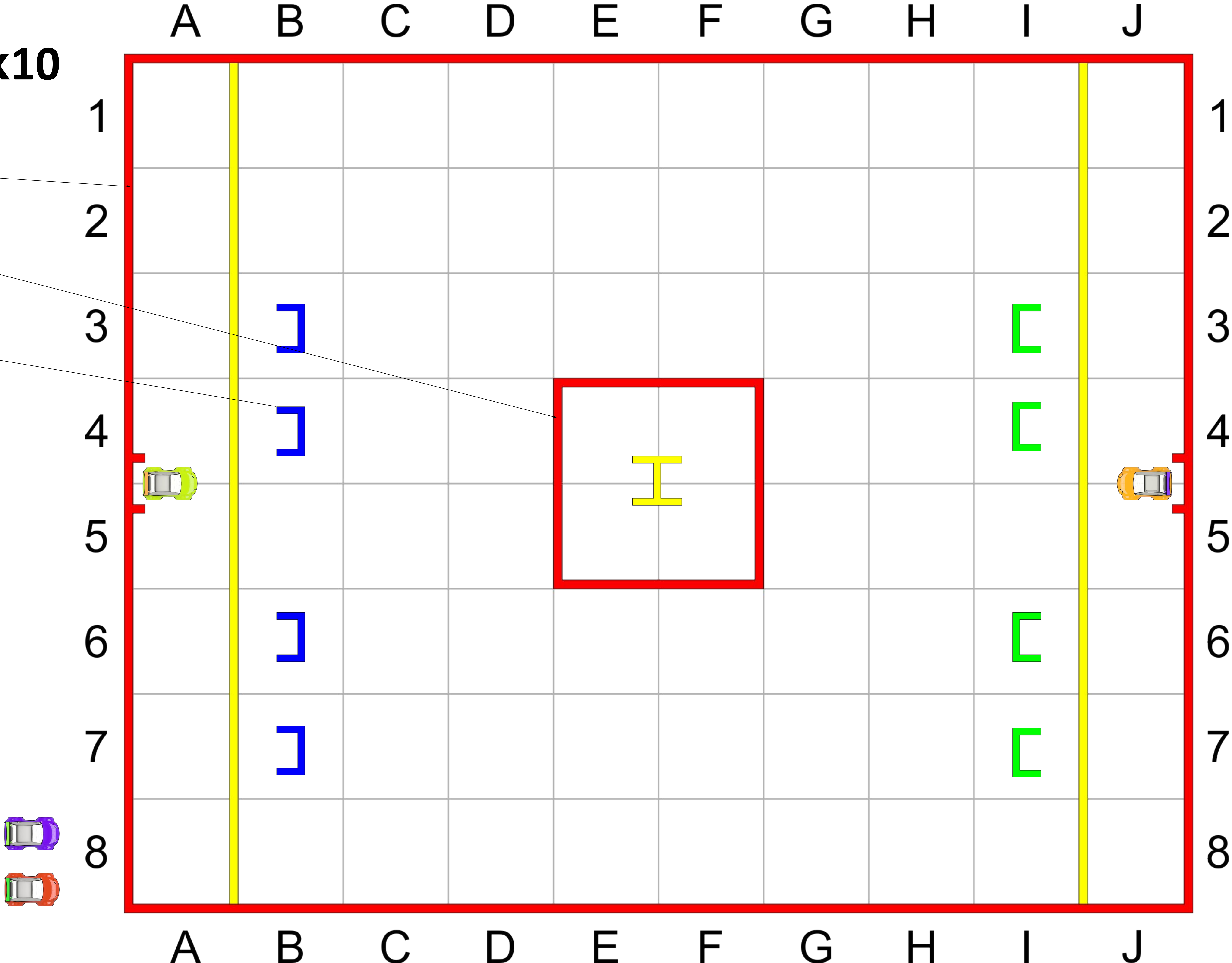
# « 3D printable RC cars »



**правила проведения  
боев**

# Проект поля 8x10

- Границы поля
- Центр поля
- Ресурсы



# Игра «Сценарий 1» - Правила:

## 1. Подготовка поля:

- На поле находятся две машинки, расставленные в противоположных сторонах поля на позициях 4,5А и 4,5J;
- В игре участвуют два пилота управляющие машинками, помогать им могут один или несколько человек, стоящие за границами поля;
- До начала игры противники расставляют «П» ресурсы на своей половине поля по своему усмотрению. Используя любые клетки, кроме крайних. В центре поля ставится бонусный «Н» ресурс;

# Игра «Сценарий 1» - Правила:

## 2. Ход игры:

- Раунд игры длится 3 минуты. Ведущий может дать дополнительную минуту, если один из игроков уложившись в основное время занял положение в центре поля.
- **Стратегия №1** – Захват ресурсов соперника и бонусного ресурса. Захватом ресурса считается буксировка ресурса за желтую линию на сторону с которой располагается пилот. За захват ресурса начисляется 2 балла.
  - После захвата ресурса, как только он будет находиться за желтой линией со стороны пилота, объект необходимо удалить с поля. В этом могут помогать зрители и участники команды.
  - В случае выталкивания за границы поля не захваченных ресурсов, помощники немедленно возвращают их на поле с отступом одной клетки от края.
- **Стратегия №2** – нанесение ударов сопернику. Ударом считается ускоренное движение, которое приводит к столкновению с бортами или задним бампером соперника. За удар начисляется 1 балл.
- **Стратегия №3** – доступна тем игрокам, которые набрали 8 и более баллов в игре, используя 1 и 2 стратегию. Целью стратегии №3 является удержание центра поля. Игрок, который первый набрал 8 баллов может занять центр поля. За каждые 15 секунд, которые игрок находится в центре поля, начисляется по 1 бонусному баллу. В случае выезда из центра на целый корпус время нахождения в центре обнуляется. Задачей соперника в данном случае является препятствование игроку занявшему центр находиться в нем. За удары, которые наносятся лидирующему игроку, соперник также получает баллы, которые могут позволить

# Игра «Сценарий 1» - Правила:

## 3. Подсчет баллов:

- За захват ресурсов соперника и бонусный ресурс начисляется по 2 балла;
- За удары наносимые сопернику захватывающему ресурсы или удерживающему центр начисляется 1 балл.
- За нахождение вне поля более 5и секунд снимается по 1 баллу.

# Игра «Сценарий 1» - Правила:

## 4. Форс-мажор во время игры:

- В случае неполадок с транспортным средством игрок должен выехать за желтую линию со своей стороны и объявить о необходимости приостановки игры взяв транспортное средство в руки.
- В случае возникновения ситуации когда транспортное средство участника не может продолжать участие в игре, назначается техническое поражение;

## 5. Судейство:

- Победа присуждается игроку набравшему максимальное количество баллов;

# Игра «Сценарий 1» - Правила:

## 6. Советы по выбору стратегий:

- В случае получения 8и баллов, игрок принимает решение о целесообразности применение стратегии удержания центра для добычи бонусных баллов. Во внимание принимается оставшееся время, количество баллов соперника и прочие риски.
  - Недостатки:
    - Войдя в режим центра вы становитесь более доступной мишенью для противника, который сможет догнать вас по количеству баллов.
    - Есть риск получения технического поражения от сильного удара нанесенного соперником, если после удара он вытолкнет вас из центра поля.
  - Преимущества:
    - Получив один бонусный балл в режиме центра вы гарантированно опережаете соперника по очкам.
    - Войдя в режим центра вы вводите соперника в замешательство, в результате которого он должен принять решение о смене стратегии, что возможно даст вам несколько секунд форы.
    - Удар наносимый игроку находящемуся в центре поля засчитываются в случае если траектория движения для его нанесения находилась за рамками центра поля. Т.е. для совершения нового удара необходимо полностью выехать за предел центра поля.
- Набрав 8 баллов за добычу ресурсов вы можете избрать стратегию нанесения ударов сопернику и противодействию ему в захвате ресурсов. За каждый удар вы будете получать по 1 баллу.
- Проигрывающий по очкам участник может избрать стратегию нанесения фатального удара лидирующему участнику. В случае нанесения критического повреждения участник получивший его лишается полученных баллов, а участник нанесший его получает 4 балла за удачный удар.