



FREEMARS
RAT PATROL
TACTICS

RULEBOOK

Настольная тактическая игра рассчитана на 1 и более игроков.

Враги:

MIMIC - напоминает смесь осьминога и рака-отшельника, ростом с небольшой дом. Для защиты находит себе панцирь и растет в нем пока не окрепнет. В качестве панциря любит использовать небольшие автомобили. Имеет очень мощные щупальца, которые помогают ему перепрыгивать через препятствия, которые другие враги могут только обойти.

KILON - огромный мутант-переросток, имеющий сильную броню и большой запас здоровья. Не понятно как его не обнаружили раньше, пока он не вырос до таких размеров. Вооружен пушкой от легкого танка, подобранной где-то и уже сросшейся с телом.

Все враги ходят самостоятельно, подчиняясь карте действий.

Очки здоровья поверженных врагов игроки забирают себе и подсчитывают после окончания игры. У кого больше - тот победитель.

В целом игра максимально проста по сравнению с остальными тактическими настольными играми, поэтому не доставит трудностей для тех кто не имеет опыта в подобного типа играх.

Список необходимого для игры:

- Модели юнитов, монстров, детали ландшафта.
- Маркеры очков действия, маркер цели и маркеры щитов.
- Карты игроков и карты монстров
- Журнальный столик или другую ровную поверхность.
- 1 кубик д6, и кубик для выбора случайного направления*
- Простой инструмент измерения (дюймы)

Все участники ходят и совершают действия по очереди. Каждое действие требует определенное количество очков действия. Для того чтобы переместиться, сделать выстрел, установить защиту или нанести удар – необходимо помнить что все в игре стоит определенное количество очков действия. Стоимость каждого действия указана на карте игрока.

Очки действия - своеобразная единица энергии в игре, которая затрачивается на движение, выстрел или установку энергетического щита.



Маркеры очков действия



* Кубик для выбора случайного направления это обычный кубик, где на каждой грани, вместо цифры, нарисована стрелка.

Для начала:

Каждый игрок получает 20 очков действия, которые устанавливает в батарею на своей карточке.

Разместите все игровые фишки в соответствующие стартовые позиции

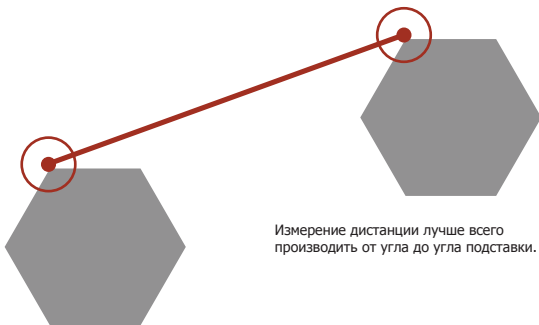
Фаза хода

Все игроки решают, какие действия они совершат, путем перемещения указанного количества очков действия в модули на карточке, убедившись, что оставили минимум одно очко действия в батарее.

Все игроки и НПС ходят по очереди в соответствии со своей скоростью. Договоритесь об очередности устно, если скорость игроков совпадает.

После совершения всех действий все маркеры очков действия возвращаются обратно в батарею для начала нового хода.

Действия повторяются, пока цель будет достигнута, либо все не умрут.



Измерение дистанции лучше всего производить от угла до угла подставки.

НАЧИНАЕМ!

1) Панель управления

У каждого игрока имеется панель управления.

Базовая панель управления состоит из 5 основных модулей.

Каждый модуль может быть использован только один раз за ход.

Батарея

Батарея используется для хранения по умолчанию всех очков действия.

Когда юнит получает урон – у него удаляется из батареи соответствующее количество очков действия.

Если в батарее нет необходимого количества очков действия – юнит считается мертвым и удаляется с поля.

Скорость

Напрямую влияет на очередность хода игрока. Если вы положите 5 очков действия в ячейку «скорость» - юнит будет быстрее, чем монстр со скоростью 4.

Движение

Вы можете двигаться на любое расстояние, не превышающее заявленное в контрольной панели, выделив на него соответствующее количество очков действия.

Помните, что вы можете двигаться только один раз за ход.

Щит

Щит блокирует атаку. Как и все остальное – щит оплачивается до начала хода.

Примечание; если у игрока активирована больше чем одна атака, они считаются отдельными действиями. Это удобно, чтобы сначала снять щит врагу а затем нанести удар. Имейте в виду, что каждую атака/оружие можно использовать только один раз.

Удар

Максимальная сила удара указана в контрольной панели. Выделив необходимое количество очков действия в сектор контрольной панели вы можете нанести удар.

Оружие дальнего действия

Как и у всего остального, выстрел из оружия тратит некоторое количество очков действия.

Все игроки и НПС ходят по очереди в соответствии со своей скоростью. Договоритесь об очередности устно, если скорость игроков совпадает.

После совершения всех действий все очки действия возвращаются обратно в батарею для начала нового хода.

Действия повторяются, пока цель будет достигнута, либо все не умрут.



2) Ход игрока

Игроки могут использовать любые модули и активировать их в любом порядке.

Например: юнит имеет нужное количество очков действия на движение и на удар. Соответственно игрок может ударить рядом стоящего врага и убежать.

3) НПС – ход противника

Персонажи NPC выполняют ОДНО действие за ход.

Каждая карта действий монстра имеет список условий, в порядке очередности, и одно или нескольких действий, связанных с этим состоянием.

Действия, которые не имеет смысла

Если какое-либо действие не имеет смысла для сложившейся ситуации, (например как "переместиться к ближайшему союзнику", когда все остальные союзники мертвы) замените это действие на «шаг на 6 дюймов в случайном направлении» - Монстр запутался. Случайное направление выбирается броском «кубика направления».

Маркеры цели

Для большинства монстров будут упоминания движение по отношению к "Метке" (MARK), это обычно то, что игроки пытаются защищать, хотя это может быть определенный символ, место старта игроков или даже "ближайшая разрушаемая структура". Договоритесь заранее о том, что является метками в игре. Меткой может служить даже самый сильный или ближайший игрок.

Осознание

Враги могут знать, что вы находитесь за зданием, если они видели, как вы двигались туда. Диапазон измеряется через все игровое поле, независимо от линии видимости.

Взаимодействие

Часто враги будут действовать в группе. Если монстр должен «двигаться на 4 дюйма к сильному союзнику», но он находится на расстоянии в 2 дюйма, просто поставьте его рядом с союзником, не смотря на 2 лишних дюйма.

Многие ситуации требуют, чтобы враги двигались сквозь друг друга. В этом нет ничего страшного.

Щиты

Иногда враги будут выставлять щиты. Щит спасает от одного, любого, удара.

4) Получение урона

Когда игрок получает повреждение, указанное количество очков действия снимается только с его батареи. Потерянные очки не восстанавливаются. После потери всех очков действия в батарее – юнит считается мертвым.

Враги имеют фиксированное невосполнимое здоровье, указанное в их карточке.

5) Дополнительные правила

Прикрытие

Иногда ваш персонаж может спрятаться за препятствиями, но будет частично виден, так что вы можете прицелиться во врага. И каждый раз, когда враг пытается использовать дальнобойную атаку на персонажа за прикрытием, бросьте кубик – если выпадет 5 или 6 – атака не удастся, 1, 2 или 3 - наносимый урон делится пополам.

Полностью скрытый персонаж не подвергается атаке.

HARD mode

Защита врага

Враг не сбрасывает щит в конце своего хода а накапливает их.

Щит игрока

Щит игрока активируется только в момент его хода а не с начала очередной фазы.

Здания

Здания могут иметь HP! Для небольших строений можно взять 10 очков, для больших – 20. Каждый раз когда враг при движении сталкивается со зданием или другим препятствием – бросайте кубик для определения повреждений здания. Уничтоженные строения удаляются с игрового поля.

Препятствия

Можно оставлять разрушенные строения и трупы на поле боя. Это может затруднить движение.

Вы всегда можете добавить в игру что-то от себя. Новых персонажей, правила для ландшафта. Например добавить реку или болото, где радиус передвижения сокращается вдвое. Все зависит только от вашей фантазии.

Удачи!