

ГРАППЕРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Легенда

17 лет назад огромный звездолет землян «Протей» закончил Торможение и стабилизировал положение на орбите планеты Аубера. В течение веков протейцы шли сквозь космос. Они давно потеряли относительные координаты точки старта, возвращение на Землю стало невозможным.

Сотни тысяч астронавтов «Протей» жили своей жизнью. Казалось бы, давно наладилось существование в рамках суровых ограничений замкнутого пространства. Но человеческий дух, стремление к свободной самореализации требовали выхода.

И вот появилась Аубера. Разведка показала, что планета населена разумными существами! Попытки собрать о них больше сведений принесли множество противоречивых данных.

С одной стороны, наблюдались признаки высокоразвитой цивилизации с городами, чистой энергетикой, автоматическими заводами; с другой, обширные территории были заселены лишь примитивными первобытными народами. Но самое странное было не в этом.

Попытки установить контакт не увенчались успехом. Даже позже — когда исследователи стали спускаться на Планету, им не удалось обнаружить ни централизованной власти, ни регулярных вооруженных сил, ни даже дорог! Можно было только одно с уверенностью сказать — жители Ауберы зовут себя эбрайлами.

Власти Корабля не спешили с решением о колонизации. Только немногие учёные допускались к спуску на поверхность. Вот что им с большим трудом удалось выяснить.

Эбрайлы некогда были колоссально развитой космической цивилизацией. Их технологии и наука достигли таких высот, о которых мы не можем даже помыслить. А потом эбрайлы научились по желанию Изменять форму тела. Это открытие позволило им победить все физические болезни и даже саму старость!

Однако вскоре после обретения дара Изменений, цивилизация стала рассыпаться как засохший песочный замок. Каждый индивид обрёл самодостаточность, ведь отныне можно было не заботиться о еде, крыше над головой, о защите — каждый эбрайл мог подстроить организм под природные условия и не нуждался в помощи.

Кроме того, оказалось, что мировоззрение сильно зависит от особенностей физиологии. Эбрайлы стали настолько разными, что перестали понимать друг друга... Общественные связи утратили свою значимость, государства развалились. Похоже, только самые глубокие инстинкты удерживали общество от полного распада.

Прошли века, эбрайлы позабыли, как выглядели изначально. Но параллельно стали зарождаться так называемые Кланы. Эти сообщества объединялись по принципу «моя форма — первична». С несогласными с этой догмой разные клановики поступали по-разному — от игнорирования до целенаправленных попыток уничтожения.

Конечно, такая странная и непознанная Аубера манила кораблян. Особенно болела эбрайлами молодежь. Молодые сорвиголовы искали малейшую возможность спуститься на Планету. Всё большему их количеству удавалось это сделать. Многие из дерзких искателей сумели выжить и приноровиться к суровым условиям Планеты. Поначалу они охотились на местную хитрую живность. Это требовало сноровки в расстановке ловушек, ловкости и точного расчета.

С тех пор и пошло самоназвание смельчаков — трапперы.

Через несколько лет наиболее смысленные из трапперов поняли, что «браконьерство» и контрабанда животных на Корабль — не самый интересный способ получить профит в этих краях. Технологии эбрайлов позволяли строить заводы и даже целые города за считанные дни и очень дешево. Вскоре трапперы переориентировались на разворачивание собственного производства.

Трапперство стало пониматься шире, как «охота» на доход и впечатления.

Сегодняшние трапперы соревнуются друг с другом, порой даже вступая в вооруженные стычки.

Клановики смотрят на их борьбу со свойственным эбрайлам равнодушием. И только если человек вмешивается в дела Клана, его члены меняют свое отношение к пришельцу.

Что ж, траппер, здесь, на Планете все дороги открыты перед тобой. Сумеешь ли ты доказать свое превосходство как соплеменникам, так и местным? Действуй!

Введение

Добро пожаловать на Планету, траппер, забудь о тихом уюте Корабля. Здесь тебе предстоит завоёвывать репутацию у сумасбродных клановиков; налаживать производство, чтобы заработать славу и деньги; путешествовать по пустошам, выполняя задания исследователей и местных отшельников, и всё это — с помощью своего отряда збрайлов.

Ах, да. У тебя будут соперники — такие же безумцы как ты.

Состав игры:

1. Книга правил
2. Игровое поле
3. Планшет игрока — 4 шт.



4. Нейтральные Маркеры — 62 шт.



5. Кубики — 2 шт.



Игровое поле

Поле представляет собой пустынную область планеты Аубера, поделенную между шестью Кланами, которые то и дело вступают друг с другом в конфликты. Важные составляющие поля:

1. **Трек «Ходы».** Служит для отметки номера хода в пределах раунда.
2. **Трек «Воюющие кланы».** Здесь отмечаются Клан, которые воюют в текущем игровом раунде.
3. **Координатные шкалы.** Нужны для определения места вступления Траппера в игру.
4. **Особые клетки.** Это клетки, не меняющие своих свойств в течение игры. Здесь Траппер может получить ресурсы, Квесты и неприятности. Такие клетки обведены жирной рамкой и снабжены надписью.
5. **Клетка «Пустошь».** Это пространство, пригодное для строительства своих населенных пунктов. Такие клетки обведены тонкими рамками. Цвет рамки определяет Клан, владеющий клеткой. Клетки с белыми рамками — ничьи.
6. **Провалы.** Это непроходимые для Трапперов препятствия. Возле них рамка клетки сплошная.

Цель игры

Чтобы одержать победу, игроку нужно набрать 20 победных очков. Игра заканчивается сразу как только кто-то их набрал. Победные очки начисляются за следующие действия:

- Победить в битве другого Траппера — 8 очков.
- Построить Город (т. е. модернизировать Завод) — 6 очков.
- Выполнить Квест — от 4 до 6 очков.

6. Вездеходы игроков — 4 шт.



7. Тайл «Завод/Город» — 6 шт. на каждого из 4-х игроков.



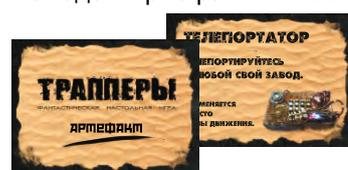
8. Маркеры игрока — 5 шт. на каждого из 4-х игроков.



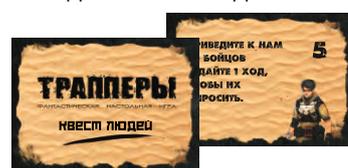
9. Жетоны победных очков — 15 шт.



10. Колода «Артефакт» — 12 карт



11. Колода «Квест Людей» — 10 карт



12. Колода «Квест Старых» — 10 карт



Планшет игрока

Планшет игрока отражает текущие ресурсы Траппера и его возможности. На планшете расположены следующие элементы.

1. Портрет Траппера и его вездеход.
2. **Трек «Победы»**. Используется для отмечания побежденных вами в бою Трапперов.
3. **Трек «Ипостась»**. Отражает функционал вашего отряда. Подробнее см. в описании клетки «Нечто».
4. **Трек «Жители»**. Отражает численность вашего отряда.
5. **Треки «Репутация»**. Шесть шкал, отражающих отношение к вам каждого из Кланов. Подробнее см. раздел «Репутация». На каждом треке изображен эбрайл-боец в типичной для данного Клана форме.
6. **Трек «Деньги»**. Отражает ваше финансовое состояние в местной валюте — зефах.

Подготовка к началу игры

Разложите поле, перемешайте каждую из колод Квестов Людей, Квестов Старых и Артефактов и положите колоды рубашками вверх. Каждый игрок выбирает цвет Траппера и берет себе планшет, маркеры игрока, вездеход и тайлы населенных пунктов. Игроки определяют очередность ходов, а также ответственного за учет ходов и определение воюющих Кланов с помощью жребия.

На своих планшетах игроки выставляют следующие начальные условия: **деньги — 20 зефов, Жители — 5,**

Игровые раунды

Игровой раунд длится 5 ходов. Для обозначения номера хода в пределах раунда на краю поля есть трек «Ходы». Количество раундов не ограничено.

В начале каждого раунда (когда маркер возвращается на цифру 1), выполняются следующие действия.

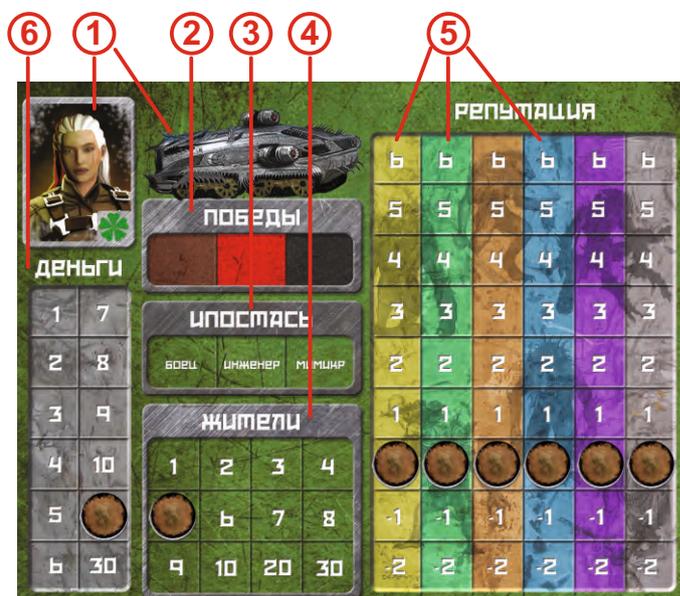
«Клановорот». Эбрайлы — существа непостоянные в силу изменчивости строения организма. Поэтому раз в раунд меняется картина межклановых взаимоотношений. Ведущий кидает кубики и определяет, какой Клан с каким будет активно конфликтовать (белый кубик определяет первый Клан, чёрный кубик — второй). На соответствующие клетки трека «Воюющие Клан» выставляются нейтральные маркеры.

На рисунке справа Воюющими кланами становятся голубой (4) и серый (6).

Если выпал дубль, то все Кланов конфликтуют попарно: 1-й со 2-м, 3-й с 4-м, 5-й с 6-м.

Обновление. С поля снимаются все маркеры игроков.

Доход. Трапперы получают причитающийся им доход от своих населенных пунктов.



Для выставления на планшете нужных значений используйте нейтральные маркеры. Например, чтобы обозначить 15 зефов, поставьте маркеры на 10 и 5 на треке «Деньги».

Репутация — 0 у всех Кланов. На треке поля «Ходы» устанавливается маркер на позицию 1.

Стартовые позиции Трапперов определяются так. Каждый Траппер по очереди бросает оба кубика и выставляет свой вездеход вверх колёсами (это означает произвольность направления в следующем ходу) на пересечение координат, указанных кубиками. Белый кубик определяет значение на белой шкале, а чёрный... ну, вы поняли, да? Когда вездеходы выставлены, начинается первый раунд.



Структура хода

Игроки ходят по очереди. Ход состоит из двух фаз — Движение и Действие.

ДВИЖЕНИЕ

В фазу движения траппер может переместить свой вездеход (а может остаться на месте).

Вы можете поворачивать вездеход и шагать на клетку вперёд по направлению вездехода, если на границе этих клеток нет провала (рамки клеток на свободных сторонах разорваны). Каждый поворот на 90 градусов и каждый переход на соседнюю клетку занимает одно очко движения.

Количество очков движения рассчитывается как **4 + Репутация** на клетке начала движения.

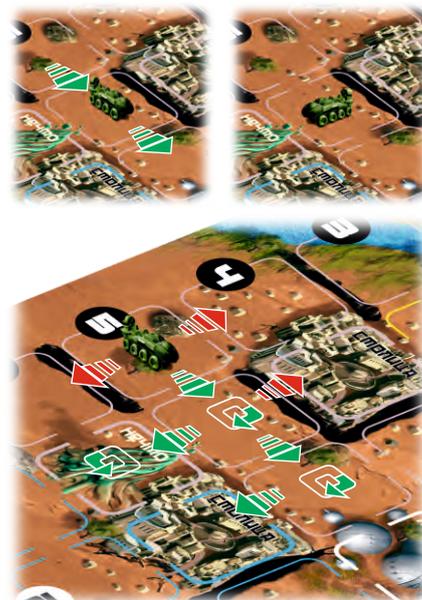
Например, у Траппера в Клане, которому принадлежит клетка начала движения, Репутация -1. Тогда количество очков движения: $4 + (-1) = 3$. А если Репутация 2, то количество очков движения равно $4 + 2 = 6$.

Вы можете использовать любое число имеющихся очков движения. Неиспользованные очки — сгорают.

Например, у вас 6 очков движения, а вы выполнили «шаг» вперед и поворот влево и на этом решили закончить движение. Использовано 2 очка, остальные 4 сгорели.

Траппер при движении может миновать любые клетки кроме Ронгаута и населенного пункта (Завода или Города) другого Траппера. На этих клетках он обязан закончить движение, если его путь пролегает через них.

При вступлении в игру или телепортации вездеход имеет произвольное направление.



ДЕЙСТВИЯ

Закончив движение, Траппер может выполнить действия, определяемые функционалом клетки, на которой он остановился. Среди действий — пополнение ресурсов, строительство, рейды, торговля, манипуляции с Репутацией. Описание возможных действий см. в разделе «Клетки поля».

Некоторые действия взаимоисключают друг друга. Тогда Траппер может выполнить одно из них.

Одни действия обязательны к выполнению, другие — нет.

Некоторые действия возможны только один раз в раунд. В этом случае сразу после выполнения действия Траппер кладёт свой маркер игрока на клетку со своим вездеходом.



Артефакты

Артефакты — наглядное доказательство бывшего могущества эбрайлской расы. Это небольшие устройства неизвестного принципа действия, позволяющие выполнять невероятные «трюки», то есть, нарушать некоторые правила. Кроме того, их покупают людские учёные и Старые эбрайлы.

На лицевой стороне карточки Артефакта вы найдете его название, описание его функционала и указание, в какой момент его следует применять.

Вы можете применить сколько угодно **разных** Артефактов за свой ход. Сразу после использования карточка Артефакта сбрасывается — кладётся под низ колоды Артефактов рубашкой вверх.

Траппер имеет право никому не показывать свои Артефакты. Только их количество он не может скрывать. Траппер может иметь при себе сколько угодно Артефактов.

Добыть Артефакты вы можете, купив их в Столицах или отбив у клановиков силой.

Люди дадут вам за каждый Артефакт 3 зефа, а Старый в обмен на чудесное устройство украдет для вас Репутацию у противника. Подробнее о добыче и использовании Артефактов см. в разделе «Клетки поля».



Клетки поля

НЕЧТО

Эти странные сооружения, созданы эбрайлами из самых разных материалов в незапамятные времена. Увы эбрайлы давно забыли предназначение Нечто, и наши учёные не могут пока разгадать эту загадку. Однако известно, что эбрайлы могут вступать с Нечто в некую ментально-физиологическую связь. Подобные ритуалы порой меняют их мировосприятие и — Ипостась.

Грубо говоря, Ипостась — это форма тела эбрайла, определяющая его способности. На клетке «Нечто» Траппер может **изменить Ипостась** своего отряда. При этом он выставляет маркер на нужную ячейку трека «Ипостась». Ваш отряд может принимать следующую Ипостась:

Строитель (нет маркера на треке «Ипостась»). Может строить Заводы, но не может модернизировать их, а также атаковать (кроме Пустоши).

Боец. Может атаковать других Трапперов и их населенные пункты, а также Столицы эбрайлов. Для атаки клановиков на Пустоши ему нужно всего 6 воинов вместо 10-ти. При этом боец не может строить и модернизировать Заводы.

Инженер. Способен строить и модернизировать Заводы, а также захватывать Заводы других Трапперов. К сожалению, Инженеры слабы в бою — при встрече с другим Траппером их атака снижается на 2 очка.

Мимикр. Может строить заводы, а главное — мимикрировать под форму любого Клана, поэтому к его Репутации в каждом Клане прибавляется +2 (не влияет на Квесты, связанные с Репутацией). Однако он не может брать Жителей в Столицах.

Вы также можете **купить здесь 1 очко Репутации** за 2 зефа. На клетке «Нечто» запрещены боевые действия.



РОНГАУМ

Ещё одно чудо местной географии. По сути, это аномальная зона, в которой невозможно точно предсказать, что произойдет с путником.

Вы обязаны остановиться на клетке, даже если очки движения не закончились (поворачивать на клетке можно). Далее **бросьте кубик** и в зависимости от выпавших очков выполните следующее:

1 очко — ничего; 3 очка — пропуск следующего хода;
2 очка — потеря 2-х Жителей; 4 очка — получение Артефакта;

5 очков — получение еще одного Квеста Людей или Старых (если у вас максимальное их количество, перед взятием нового сбросьте 1 имеющийся);

6 очков — увеличение на 1 Репутации в каждом Воюющем клане.

После этого вы также можете **купить здесь 1 очко Репутации** за 2 зефа.

СТОЛИЦА

Это город клановиков. Вы должны выбрать одну из двух линий поведения здесь.

Мирное пребывание. Если вы решили не ссориться с местными, вы можете выполнить одно или несколько действий (в указанном порядке):

1) взять Жителей к себе в отряд — **один раз в раунд**. Число примыкающих к вам Жителей зависит от вашей Репутации в этом Клане:

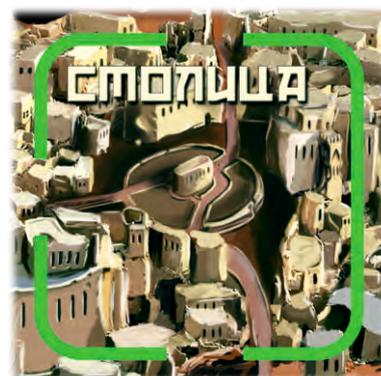
Репутация	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Жители	+1	+2	+3	+3	+3	+3	+4	+5	+6

2) купить 1 очко Репутации в этом Клане за 2 зефа;

3) купить Артефакт — 1 штуку за ход. Стоимость Артефакта — 2 зефа.

Ограбление. Если на Столице не лежит ваш маркер, вы можете попытаться ограбить её. Если ваш рейд был удачен, вы получаете 10 зефов, но ваша Репутация в этом Клане уменьшается на 1. При любом исходе боя положите свой маркер на клетку.

Подробнее о грабеже см. в разделе «Рейды».



ЛЮДИ

Здесь располагается Исследовательский центр учёных с «Протея».

На этой клетке вы можете **взять Квест людей** — верхнюю карточку из колоды «Квест людей». Если у вас на руках уже есть 2 Квеста людей, сначала сбросьте любой из них. Взятие Квеста на данной клетке выполняется один раз в раунд, положите на клетку свой маркер.

Выполнение Квеста людей приносит вам 4-6 победных очков и 10 зефов.

Выполнив Квест людей, положите его карточку рядом с колодой Квестов Людей лицом вверх — он выбывает из игры. Вы можете отказаться от выполнения Квеста или провалить его. В этом случае положите карточку под низ колоды рубашкой вверх. «Анатомия» карточки Квеста см. в разделе «Квесты».

На клетке «Люди» вы также можете **продать свои Артефакты** учёным — любое количество по 3 зефа за штуку.



СТАРЫЙ

Это жилище отшельника, Старого, как их зовут эбрайлы. Ему сотни лет. Его цели и способности неизвестны, но ясно, что за свою долгую жизнь он сумел постичь такие тайны мира, о которых мы и не догадываемся.

У Старого можно **получить Квест Старых**, взяв верхнюю карточку из колоды «Квесты Старых». Если у вас на руках уже есть 2 Квеста Старых, сначала сбросьте любой из них. Квест Старых, как и людей, берется на данной клетке только 1 раз в раунд, положите на клетку свой маркер.

За выполнение Квеста Старых вы получаете 4-6 победных очков. Кроме того, отшельник награждает вас повышением на 1 Репутации в четырех Кланах на ваш выбор.

Выполнив Квест Старых, положите его карточку под низ колоды рубашкой вверх. То же самое, если вы отказались от выполнения Квеста или провалили его. Таким образом, Квесты Старых могут повторяться.

Помимо выдачи Квестов, Старый может оказать вам другую интересную услугу — **в обмен на ваш Артефакт он «украдет» 1 Репутацию** у любого Траппера и «передает» её вам. Клан и противника определяете вы, но Репутация в этом Клане у оппонента должна быть выше нуля.



ПУСТЫНЯ

Это пространство пока никем и ничем не занято. Траппер может ничего не делать здесь или же действовать в соответствии с одной из линий поведения.

Мирное пребывание. Пушки в кобурах, клинки в ножнах. Вы можете выбрать, чем заняться:

- **«купить» 1 очко Репутации** за 2 зефа или
- **построить Завод** (о назначении Заводов см. в описании клетки «Свой Завод»).

Условия строительства Завода и его стоимость приведены в таблице.



Условия строительства	Стоимость	Результат
Ипостась: не Боец. Жителей: 5+. Репутация: 1+.	Жители: — 2. Деньги: — 10.	Положите на клетку тайл Завода. Если это единственный Завод в этом Клане, то ваша Репутация в нём +1. Ваш доход увеличивается на 5 зефов.

Сразу после постройки Завода положите на тайл свой маркер игрока: в этом раунде брать здесь Жителей уже нельзя.

Ограбление. Здесь встречаются клановики, так что вы можете напасть на них и отбить Артефакт, потеряв при этом одного жителя и 1 единицу Репутации в этом Клане. Подробнее об отбитии Артефактов см. в разделе «Рейды».

После рейда положите свой маркер на клетку: в этом раунде у этого Клана отбивать Артефакты уже нельзя.

СВОЙ ЗАВОД И СВОЙ ГОРОД

Ценность собственного населенного пункта для Траппера трудно переоценить. Вот для чего они нужны.

- **Доход.** Раз в раунд каждый Завод приносит владельцу 5 зефов, а Город — 10.
- **Жители.** В своих населенных пунктах вы пополняете свой отряд.
- **Перекрытие путей.** Так как пункты противника нельзя миновать, не остановившись на них, вы можете «запирать» врагов в ограниченных территориях. А если вы застанете противника в своём Заводе или Городе, вы безо всяких подсчетов побеждаете его в схватке.

Попав на свой Завод, один раз в раунд вы **получаете Жителей** столько, какая у вас репутация в Клане, владеющем этой клеткой.

После этого вы можете «купить» Репутацию или **преобразовать свой Завод в Город**. Модернизация принесёт вам 6 победных очков. К тому же, Город дает больший доход и лучше защищён.

Условия модернизации	Стоимость	Результат
Ипостась: Инженер. Жителей: 10+. Репутация: 2+. У вас <2 Городов. В этом Клане нет вашего Города.	Жители: — 5. Деньги: — 20.	Переверните тайл Завода. Ваш доход увеличивается на 5 зефов. Победные очки +6.

Город от Завода отличается более мощной защитой, удвоенной доходностью, а также повышенной пошлиной с противника, решившего «погостить» у вас. Так же, как и на Заводе, в Городе один раз в раунд вы **получаете Жителей** соразмерно вашей Репутации. После этого вы можете также «купить» Репутацию.

Населенный пункт	Доход в раунд	Защита	Пошлина
Завод	5 зефов	16 + Репутация	1 зеф
Город	10 зефов	24 + Репутация	2 зефа

ЗАВОД ИЛИ ГОРОД ПРОТИВНИКА

Населенные пункты других Трапперов нельзя «проскочить», вы обязаны на них остановиться. Если вы решили рискнуть и зашли сюда, у вас есть 2 варианта действий.

Мирное пребывание. Просто заплатите владельцу **пошлину**: 1 зеф для Завода и 2 зефа для Города. Вы также можете приобрести у местного Клана Репутацию — 1 очко за 2 зефа.

Рейд. Если у вас достаточно сил и у вашего отряда подходящая Ипостась, вы можете атаковать вражеское поселение.

Завод вы можете **разрушить** и разграбить. Для этого ваш отряд должен быть в Ипостаси «Боец». Если рейд окажется удачным, тайл снимается с поля и возвращается владельцу. Возможно, вы потеряете бойцов, но вашей добычей становится 4 полновесных зефа.

Кроме того, вы можете **захватить** Завод, если ваши эбрайлы — в Ипостаси «Инженер». Если операция удалась, замените тайл Завода противника на свой и положите сверху свой маркер.

Вражеский Город не получится стереть или захватить, но можно существенно **повредить**. При удачном рейде переверните тайл Города, он становится Заводом.

Подробнее о правилах атаки на населенные пункты других Трапперов см. в разделе «Рейды».



Репутация

Каждый Клан по-своему относится к каждому Трапперу. Репутация Траппера всегда считается на конкретной клетке, принадлежащей какому-либо Клану. Репутация не может быть выше 6 и ниже -2.

От Репутации зависят следующие характеристики Траппера: скорость перемещения, атака и защита, пополняемость отряда.

Воюющие Клановы внимательно следят за вашими действиями. Если вы повысили Репутацию в одном Клане, то в воюющем с ним Репутация упадет, и наоборот. Эти правила не распространяются на эффекты Ронгаута, выполнения Квестов, «кражи» Репутации, а также на

Рейды

Рейд — это атака любого неприятеля. Вы можете атаковать клановиков на Пустоши и в Столицах, а также других Трапперов и их населенные пункты.

Чтобы получить возможность нападать, ваш отряд должен быть в Ипостаси «Боец». Исключение составляет атака Пустоши, когда Ипостась может быть любой, и операция захвата, для которой нужна Ипостась «Инженер».

Рейд удачен, если ваша атака сравнялась или превысила

временное повышение Репутации у Мимикра.

Получить 1 очко Репутации можно следующими путями:

- помочь Клану, т.е. «купить» за 2 зефа;
- атаковать Клан, воюющий с данным Кланом;
- «украсть» Репутацию у противника (см. описание клетки «Старый»);
- выполнить Квест Старого;
- если повезет, получите Репутацию в Ронгауте.

Потерять 1 единицу Репутации можно так:

- атаковать Клан в Столице или на Пустоши;
- помочь Клану, воюющему с данным;
- противник может «украсть» у вас Репутацию.

защиту цели.

Ваша атака, защита цели и ваши потери рассчитываются по таблице ниже. Если цель — не Пустошь, потребуется кинуть кубик 1 раз. Его значение используется для расчета атаки и ваших потерь.

Атакующий Траппер несет потери вне зависимости от исхода рейда. При захвате он в добавок к потерям оставляет 2 Жителей — работать на обретенном заводе.

Цель	Защита	Атака	Потери	Итоги успешного рейда
Пустошь	6 для Бойца, 10 для остальных	Жители	1	+ 1 Артефакт, — 1 очко Репутации
Столица	16	Жители + Кубик	6 — Кубик	+ 10 зефов, — 1 очко Репутации
Завод (разрушение)	16 + Репутация владельца	Жители + Кубик + Репутация атакующего		+ 4 зефа, снимите тайл с поля
Завод (захват)				— 4 зефа, — 2 Жителя, замените тайл Завода на свой
Город	24 + Репутация владельца			+ 4 зефа, переверните тайл

Например, Траппер цвета хаки атакует Завод красного Траппера на клетке фиолетового Клана. Соотношение сил таково:

Красный: Репутация у фиолетовых 1.

Хаки: Репутация у фиолетовых 2, Жителей 12

Защита Завода = $16 + 1 = 17$.

Атакующий Траппер выкидывает на кубике 3. Его атака равна $12 + 2 + 3 = 17$.

Защита сравнялась с атакой, значит рейд успешен. Траппер хаки теряет $6 - 3 = 3$ бойцов. Его добыча — 4 зефа, а тайл красного снимается с поля.



Встреча Трапперов

Встреча происходит, когда вездеходы двух или более Трапперов оказываются на одной клетке — любой кроме «Нечто». Если Ипостась ходящего Траппера — «Боец», то он может напасть на противника. При этом он не может выполнять другие добровольные действия на клетке, но перед боем выполняет обязательные.

Битва происходит просто: каждый Траппер бросает кубик и подсчитывает свои очки атаки почти так же, как при рейде на населенный пункт:

Атака = кубик + Жители + Репутация + 3 Бойцу — 2 Инженеру

где последние 2 слагаемых — модификаторы атаки в зависимости от Ипосташи. Бойцу добавляются очки, а у Инженера атака понижается.

Чья атака больше, тот и победитель. Потери рассчитываются как $6 - \text{кубик}$.

Например, при встрече Трапперов расстановка сил такова:

Атакующий Траппер

Ипостась: Боец

Жителей: 10

Репутация на клетке встречи: 2

Выпало на кубике: 5

Атака = 5 + 10 + 2 + 3 = 20

Это было рискованно! Но $20 > 18$, так что побеждает атакующий Траппер.

Если же игроки встречаются в населенном пункте одного из них, то владелец пункта побеждает противника вне зависимости от численности отрядов обоих. При этом неважно, какая у кого Ипостась, и Трапперы не несут потерь.

Последствия битвы таковы:

1. Если атакующий Траппер впервые победил проигравшего (т.е., если у победителя на треке «Победы» нет маркера на цвете проигравшего), то:

Квесты

Квесты — это задания, выдаваемые людьми или Старыми (подробнее см. в описании клеток «Люди» и «Старый»). Лицевая сторона карточки Квеста содержит следующие элементы:

1. Описание задачи.

2. Зона прогресса — поля для промежуточных отметок о прогрессе выполнения Квеста. Например, для изображенного справа Квеста после атаки Столицы синего Клана положите нейтральный маркер на синее поле на карточке Квеста.

3. Заказчик, то есть, Старый или человеческий учёный.

4. «Цена» Квеста — количество победных очков, получаемых за выполнение Квеста.

Получив Квест, положите карточку лицом вверх рядом со своим планшетом. Вы не можете скрывать свои Квесты и прогресс их выполнения от противников.

Можно иметь при себе одновременно не более двух Квестов каждого типа (Старых и Людей).



Оборонящийся Траппер

Ипостась: Строитель

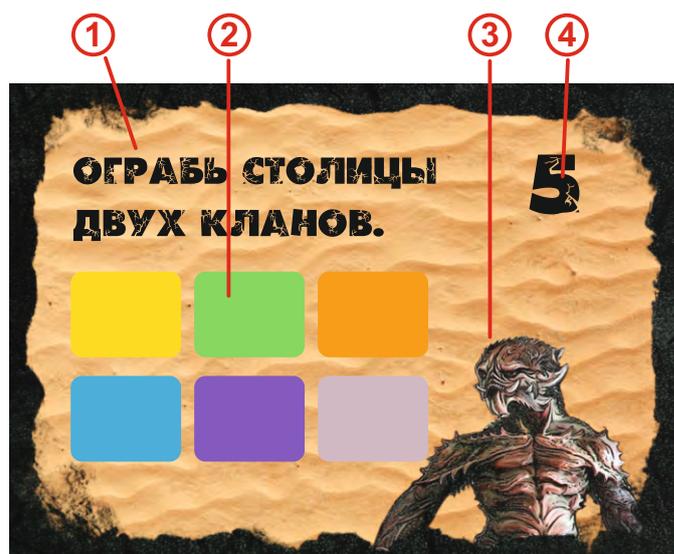
Жителей: 12

Репутация на клетке встречи: 3

Выпало на кубике: 3

Атака = 3 + 12 + 3 = 18

- победитель получает 8 победных очков;
 - побежденный отдает победителю 6 зефов (или сколько есть, если денег не хватает);
 - победитель ставит нейтральный маркер на цвет побежденного на треке «Победы» своего планшета;
2. Вездеход побеждённого снимается с поля. Через ход он выставляет свой вездеход таким же способом, как в начале игры, и совершает ход по обычным правилам, начиная с фазы движения.



В награду за выполнение Квеста вы получите: 4-6 победных очков, 5 зефов от Людей или поднятие Репутации на 1 в четырех Кланах от Старых.

Событие завершения квеста наступает в момент выполнения или провала задания. Завершенный Квест сбрасывается, после чего Траппер может использовать награду уже в текущем ходе.

Описание Кланов



МЕДОК

Агрессивны, часто нападают на соседние кланы с целью грабежа. Верят, что сны — обратная сторона реальности. Милосердие и сострадание считают возможным проявлять только в снах. Поклоняются ронгауту.



ТАФГАР

Стремятся к обретению образа мировой сущности, воплощенному Древними в технических устройствах. Для этого активно отыскивают и изучают все артефакты, какие возможно, чтобы сложить Великий пазл.



ЗВАГАСС

Активны в сумерках, к дневным существам весьма недружелюбны. Известны способностью неожиданно исчезать и появляться. По слухам обладают древним секретом управления пространством и.

Титры

Разработчик игры, продюсер: **Павел Беляев**.

Авторы сеттинга: **Алексей Беляев, Павел Беляев**.

Художники: **Борис Аджиев, Ависс Вейльски, Алексей Якунин**.

Благодарности

Спасибо всем, кто поддерживал меня в создании игры. Без вас нынешние «Трапперы» бы не увидели свет.

Спасибо участникам Санкт-Петербургской ячейки Гильдии разработчиков настольных игр «ГРАНИ»:

Юрию Ямщикову, Тимофею Никулину, Герману Тихомирову, Ивану Лашину, Денису Резнику, Алексею Якунину и всем, кто играл в «Трапперы», вычитывал правила и давал бесценные советы!

Спасибо моим друзьям, ставшим первыми тестерами:

Ане Первушиной, Павлу Альховке, Сергею Мадваугу, Людмиле Саакян, Михаилу и Наталье Ивановым, Артёму Анохину, Олегу Гурикову, Дмитрию Мольдону, Евгению Смирнову, Павлу Кулагину, Михаилу Очкалову и всем, с кем я познакомился за партией в «Трапперы»!

Контакты

Любые пожелания, вопросы и предложения отправляйте по адресу info@trappers.ru.

Подсказки по игре, рассказы, комиксы и арт по миру эбрайлов, а также новости и расписание игровых встреч ищите на официальном сайте trappers.ru.

Участвовать в конкурсах, общаться с другими игроками и обсуждать темы, связанные с игрой или её миром приглашаем в официальную группу «Трапперов» vk.com/trappers.

КИШКУА

Основная ценность — свобода от всего, отсутствие привязанностей к чему-либо и любых запретов. Более-менее постоянной является только форма тела. Абсолютная свобода — путь к абсолютному бессмертию.



МАКМАМУБА

Считают себя служителями целесообразной упорядоченности. Стремятся максимально увеличить негэнтропию путем возведения всевозможных построек. Высшая миссия существования — сопротивление хаосу.



БАМАСМА

Коллекционируют способы наносить ущерб с минимальными усилиями. Ищут случая применить свое мастерство. Жестокость оправдывают необходимостью очистить мир от лишнего. Отличные воины.



Памятка

Условные обозначения

🦋 — Траппер

★ — Репутация

👤 — Житель

👛 — зеф, деньги

🔹 — Артефакт

👤 — Ипостась

🏭 — Завод

🏙️ — Город

🔪 — Атака

🛡️ — Защита

🎲 — Кубик

п.о. — победные очки

Победные очки

Победа в битве другого Траппера: 8 п.о.

Постройка Города: 6 п.о.

Выполнение Квеста: от 4 до 6 п.о.

Поднятие репутации

«Купить»: — 2 📜

«Украсть» у противника на клетке «Старый»: — 1 🔹

Атаковать Клан, воюющий с данным Кланом

Выполнить Квест Старых

Жители

В Столице один раз в раунд:

Репутация	— 2	— 1	0-3	4	5	6
Количество 🦋	1	2	3	4	5	6

В своем 🏭 или 🏙️ один раз в раунд:

Количество 🦋 = ★

Рейгаут

Бросить 🎲

🎲 = 1: ничего

🎲 = 2: — 2 🦋

🎲 = 3: пропуск хода

🎲 = 4: + 1 🔹

🎲 = 5: + Квест

🎲 = 6: + 1 ★ в Воюющих

кланах

Строительство

Условия

👤 не Боец

≥ 5 🦋

≥ 1 ★

+1 ★, если это один 🏭 в Клане

Стоимость

— 10 📜

— 2 🦋

Модернизация

Условия

👤 Инженер

≥ 10 🦋

≥ 2 ★

< 2 🏭

нет 🏙️ в Клане

Стоимость

— 20 📜

— 5 🦋

+ 6 п.о.

Рейд на Пустошь

Условия

Если 👤 Боец, то ≥ 6 🦋

Если 👤 не Боец, то ≥ 10 🦋

Результат

— 1 🦋

— 1 ★

+ 1 🔹

Атака другого Траппера

Условия

👤 Боец

Клетка встречи — не Нечто и не тайл Траппера

🔪 = 🦋 + ★ + 🎲 (+ 3, если 👤 Боец) (— 2, если 👤 Инженер)

🔪 = 🦋 + ★ + 🎲 (+ 3, если 👤 Боец) (— 2, если 👤 Инженер)

Потери каждого: 6 — 🎲

Раунд

1. Обновить Воюющие кланы

2. Снять маркеры с поля

3. Взять доход

4. Ход первого игрока

Ход

1. Движение

Очков движения: 4 + ★

2. Действие

Заработок

Раз в раунд: каждый 🏭 + 5 📜; каждый 🏙️ + 10 📜

Рейд на Столицу: + 10 📜

Рейд на 🏭 или на 🏙️: + 4 📜

Продать 🔹 на клетке «Люди»: + 3 📜 за штуку

Выполнить Квест людей: + 10 📜

Ипостась

	Плюсы	Минусы
Боец	Может атаковать 🏭, 🏙️, Столицы, других 🦋	Не может строить 🏭
Инженер	Может захватывать и модернизировать 🏭	— 2 к 🦋 при нападении другого 🦋
Мимикр	+ 2 ★ во всех Кланах	не может брать 🦋 в Столицах

Артефакты

Получить

Купить в Столице: — 2 📜

Атаковать Пустошь: — 1 🦋;

— 1 ★.

Потратить

а) Применить

б) Продать Людям: + 3 📜

в) Отдать Старому: + 1 ★

Рейд на Завод и Город

Условия

👤 Боец

🔪 = 🦋 + ★ + 🎲

Потери: 6 — 🎲

Победа: 🦋 ≥ 10

Условия

👤 Инженер

≥ 10 🦋

≥ 2 ★

< 2 🏭

нет 🏙️ в Клане

Стоимость

— 20 📜

— 5 🦋

+ 6 п.о.

Условие: 👤 Боец

🔪 = 🦋 + ★ + 🎲

Потери: 6 — 🎲

Победа: 🦋 ≥ 10

	Защита	Победа
🏭	16 + ★	+ 4 📜 🏭 снять
🏙️	24 + ★	+ 4 📜 🏙️ → 🏭

Рейд на Столицу

Условия

👤 Боец

🛡️ = 16

🔪 = 🦋 + 🎲

Результат

Потери: 6 — 🎲

— 1 ★

Если 🦋 ≥ 10, то + 10 📜

Результат

Если 🦋 > 🏭, то:

а) 🏭 снимается с поля

б) если 🦋 впервые побеждает 🏭, то берет у него

6 📜 и получает 8 п.о.

в) побежденный через 1 ход вступает в игру