

## ИГРОВАЯ СИСТЕМА «ЗВЕРОНИКИ». ПРАВИЛА ИГРЫ.

### НАЧАЛО ИГРЫ:

Перед началом игры желательно скачать с сайта [www.zveronics.ru](http://www.zveronics.ru), распечатать и вырезать карточки-армлисты звероников, карточки поля боя, конструкторы бумажных телепортов и оболочек для «киндерсюрпризных» энергокапсул.

Играют 2, 3 или 4 игрока.

Разместите свои телепорты на краях стола. Если телепортов нет, используйте вместо них небольшой кусок картона, бумаги или любой другой плоский предмет. Это ваши точки старта.

Выставьте фигурки своих звероников рядом с телепортом. Численность и состав команд определяется по договорённости.

**ВЫКЛАДКА ПОЛЯ БОЯ:** Нужно определить, на какой местности будет идти сражение. По договорённости один из игроков бросает кубик и по числу выпавших очков определяет поле боя (1-тайга, 2- джунгли, 3-болото, 4-саванна, 5-горы, 6-арена). Карточку выбранного поля боя поместите в середину стола. **ВНИМАНИЕ:** Поле боя влияет на способности ваших звероников! Не забывайте на каждом ходу смотреть на карточку поля боя и учитывать её дополнительные очки при движении своих звероников.

Рядом с карточкой поля боя в центр стола поместите **ЭНЕРГОКАПСУЛУ** (в качестве энергокапсулы желательно использовать пустой «киндерсюрпризный» контейнер с надетой бумажной оболочкой, но если контейнера нет, используйте любой подходящий по габаритам предмет).

Кроме того, на поле боя между телепортами и капсулой можно выложить несколько предметов-**ПРЕПЯТСТВИЙ**. Они будут затруднять стрельбу.

**ВНИМАНИЕ:** Препятствия не должны перегораживать весь стол!

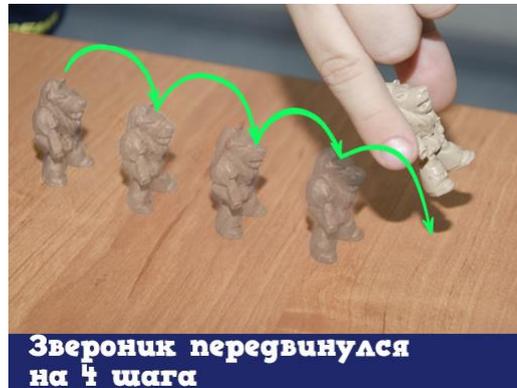
Если у вас есть **ГРУЗОВАЯ ПЛАТФОРМА** звероников и она будет участвовать в сражении, поместите её на любом краю стола примерно посередине между игроками (максимальное число платформ, участвующих в игре = число игроков - 1). Месторасположение платформ в игре может быть изменено по договорённости игроков.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** затащить энергокапсулу на свой телепорт.

**ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА:** Ходят игроки по очереди по одному зверонику за ход. Очередность устанавливается по договорённости. Общее число очков хода вашего звероника определяется как «бросок кубика»+«поле боя»+ «способность звероника». За ход ваш звероник может двигаться, стрелять, драться в рукопашную и использовать свои **СВЕРХСПОСОБНОСТИ** (они обозначены на АРМ-листе каждого звероника). На стрельбу тратится 1 очко хода.



**КАК ДВИГАТЬСЯ:** Движение происходит «шагами», равными росту звероника. Звероник может использовать не все «шаги» за ход и даже может не двигаться совсем. Помните, что на стрельбу тратится 1 очко движения. Если ваш звероник забрался на грузовую платформу в этом ходу, все остальные его очки движения сгорают. В следующем ходу он сможет стрелять из пушки или двигаться на платформе. За ход платформа со звероником или энергокапсулой двигается на 3 длины своего корпуса в любом направлении. Пустая платформа двигаться не может.



**КАК «ВИДЕТЬ» ПРОТИВНИКА:** Звероники могут стрелять только по «увиденному» противнику. Расстояние, на котором звероник становится «видимым» равно 3-м ладоням игрока. Кайманчи, благодаря своей сверхспособности маскировки не видны до тех пор, пока ваш звероник не подходит к ним на дистанцию рукопашной. Правда, благодаря своим сверхспособностям его видят левверы и волчеры. Волчеры «видят» звероников даже за укрытиями, но на расстоянии не больше 3-х ладошек.



**КАК СТРЕЛЯТЬ:** Можно стрелять снарядом из гарпунной пушки на грузовой платформе (это называется «реальная» стрельба) и из ручного оружия, бросая кубик (это называется «виртуальная» стрельба). На стрельбу из пушки тратится весь ход.

Если при попадании из пушки звероник покачнулся, но устоял, робоброня отразила удар и звероник продолжает играть без всякого урона для себя.

Если после попадания гарпуна звероник упал «лицом вниз» – его робоброня выведена из строя и этот звероник снимается с поля до конца игры.



**Виртуальная стрельба примара: волчер снимается с поля.**

Если после попадания гарпуна звероник упал «лицом вверх», его робоброня может самоотремонтироваться. Такой звероник остаётся лежать на поле до тех пор, пока его игрок при проверочном броске не выбросит «5» или «6». Истратив одно очко на стрельбу из ручного оружия, звероник может передвигаться на оставшиеся очки движения. Стреляя из ручного оружия, убедитесь, что ваш звероник видит фигурку звероника-противника и никакое укрытие не закрывает его больше, чем на половину.

«Стреляя» из ручного оружия, игрок объявляет, по кому из «увиденных» противников стреляет его звероник и бросает кубик.

Результат выстрела определяется как «бросок кубика» + «поле боя» + «способность звероника». Если сумма выстрела «6» и больше – робоброня звероника противника выведена из строя без возможности восстановления (его фигурка снимается с игрового стола). Если сумма выстрела «4» или «5», значит робоброня звероника повреждена. Как и в случае с реальной стрельбой, такой звероник кладётся на стол мордой вверх и сможет «подняться» и вступить в игру, если в свой ход игрок при проверочном броске выбросит «5» или «6».

**КАК СРАЖАТЬСЯ В РУКОПАШНУЮ:** На рукопашную тратится весь ход обоих игроков. Для рукопашной два звероника должны стоять не дальше одного корпуса звероника друг от друга. Каждый звероник бросает кубик. К выпавшим на кубике очкам прибавляют очки преимущества поля боя и очки способностей ближнего боя звероника (если они есть). У кого больше очков, тот и победил. Фигурка побеждённого звероника снимается с игрового стола.



**В ближнем бою поведил медвер**

**КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВЕРХСПОСОБНОСТИ:** Сверхспособность звероника применяются в любой момент своего хода. Про все сверхспособности можно прочитать на сайте.

**КАК «ТАЩИТЬ» ЭНЕРГОКАПСУЛУ:** Энерго капсулу можно везти на платформе, тащить 2-м любым звероникам, которые при этом не могут стрелять или тащить 1-м звероником-слонгом, применяющим для этого свою СВЕРХСПОСОБНОСТЬ. Звероники за ход перетаскивают энергокапсулу на 3 корпуса в любую сторону. Платформа перевозит капсулу на 3 корпуса платформы, при этом звероник – водитель находится рядом с платформой и перемещается вместе с ней. Кроме того, звероник-водитель может стрелять из ручного оружия в этом же ходу.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:** Выигрывает игрок, который смог затащить энергокапсулу на свой телепорт или у которого остался хоть один звероник после того, как будут выведены из игры все звероники остальных игроков.



**Игрок поведил**

**УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ПРАВИЛ:** Если какие-то части правил кажутся вам слишком сложными, используйте более простые правила.

**УРОВЕНЬ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ ПРАВИЛ:** Вы можете добавить сложности в игру правилом «Камень - ножницы - бумага». Если в бою встречаются звероники разных цветов (считается что каждый цвет - своя модификация робоброни звероника), по круговой цветовой диаграмме определите, какой звероник получит дополнительные очки из-за превосходства своей модификации. Для удобства распечатайте диаграмму преимуществ модификаций звероников в разделе «МАСТЕРСКАЯ» и положите её на игровой стол.