

FRAG[®]

GOLD EDITION

Фраг – компьютерная игра без компьютера. Это «шутер от первого лица», который можно играть на столе. Если ваш мозг уже выкипел – играйте во Фраг, здесь мозг не понадобится.

В игре принимают участие от 4 до 6 человек. Вы можете нарисовать свою карту с большим количеством респаунов и добавить еще игроков, но игра будет дольше.

КОМПОНЕТЫ ИГРЫ

- Правила.
- Двустороннее игровое поле, по одной карте на каждой стороне.
- 112 карт.
- Один лист счетчиков.
- Шесть пластиковых фигурок.
- Шесть карточек игроков.
- Один маркер.
- 18 кубиков.

Дополнительные кубики и маркеры, если они у вас есть, лишними не будут.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

У каждого персонажа есть три параметра: ЗДОРОВЬЕ, СКОРОСТЬ, ТОЧНОСТЬ. Каждый игрок распределяет 7 очков между этими параметрами (минимум 1, максимум 4 очка на каждый). На карточках игрока есть описание всех этих параметров. Во время турниров победитель может добавить очко к одному из параметров (см. **Победа**).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите поле. Каждый игрок получает карточку игрока, распределяет очки параметров и выбирает фигурку игрока.

Разделите карты на три колоды – ОРУЖИЕ, ГАДЖЕТЫ, СПЕЦ. Раздайте игрокам по одной карте из каждой колоды.

Определите того, кто ходит первым, при помощи броска кубика. Первый игрок ставит свою фигурку на «Респаун» с любым номером. Следующий (по часовой стрелке) игрок делает то же самое и т.д. После размещения всех фигурок первый игрок начинает свой ход.

КАРТЫ

Все карты разделены на три колоды, каждая со своим сбросом. Когда колода заканчивается – просто перетасуйте сброс.

Карты в руке другим игрокам не показывают. Во время вашего хода в руке может быть сколько угодно карт, но когда ход заканчивается, вам нужно оставить в ней максимум пять. Карты можно сыграть на себя, на другого игрока или сбросить.



concept and
design by
philip REED

additional design by
russell GODWIN

editing and
development by
steve JACKSON

cover art by
john ZELEZNIK

card art by
alex FERNANDEZ

character art by
tom BIONDOLILLO

map graphics by
FERNANDEZ & REED

Playtesters: Moe Chapman, Paul Chapman, Alain H. Dawson, Andy Faulkner, Al Griego, Andrew Hackard, Ross Jepson, Richard Kerr, Ben Kimball, Keith Nielson, William Toporek, and Jeremy Zauder

Director of Sales ✦ Ross Jepson
Marketing Director ✦ Paul Chapman
Prepress Checker ✦ Monica Stephens

Special thanks to Gina Fischer, Vikki Godwin, and Debbie Schneekloth for the first playtest sessions and several useful design suggestions.

A very special thanks to Shane Williamson for being such a sport about the *Frag* name.

Copyright © 2001, 2009 Steve Jackson Games Incorporated.
Frag and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games.
All rights reserved.
Перевод: Jay.



STEVE JACKSON GAMES



Карта Оружия



Гаджет-Карта



Спец Карта

Как только вы выложили карту рядом с собой или с другим игроком, она считается в игре. Карты в игре не попадают под ограничение карт в руке, нет ограничений и на количество гаджетов в игре. Но вы не можете иметь в игре больше карт оружия, чем ваше Здоровье + 1. Нельзя передавать карты другим игрокам.

Оружие или **Гаджеты**, находящиеся в игре, привязаны к вашему текущему персонажу. Когда его убивают, все эти карты теряются. На картах Гаджетов есть буквы, которые обозначают область применения гаджета: А – Броня, Н – Здоровье, W – Оружие и М – Движение.

Спец карты привязаны к вам, игроку, они не теряются в случае смерти. Как правило, большинство таких карт имеют ограничение по времени действия.

Некоторые карты увеличивают один или несколько ваших параметров или урон от оружия. Некоторые карты помогают ВСЕМ игрокам. Не забывайте проверять все спец карты в игре перед началом своего хода.

Противоречия в картах: Карты всегда приоритетнее правил, так как задача многих карт как раз и заключается в изменении правил. Если карты противоречат одна другой (например, автоматическое попадание и автоматический промах), приоритетнее считается карта, сыгранная позже.

ФАЗЫ ИГРЫ

Каждый ход разделен на четыре фазы:

1. РЕСПАУН: Если вас убили и вы сейчас не в игре – бросьте кубик и поставьте свою фигурку на клетку с соответствующей цифрой.

2. БРОСОК НА ДВИЖЕНИЕ: Сделайте бросок, что бы увидеть, как далеко вы сможете пройти (или объявите, что вы используете телепорт) перед тем, как делать что-то еще.

3. ДВИЖЕНИЕ\ПРОКАЧКА\АТАКА: Эти действия можно совершать в любом порядке, до тех пор, пока у вас есть очки движения и атаки или пока вы не заявите, что ваш ход закончен. Вы можете походить, атаковать, зайти на клетку с прокачкой и кинуть кубик, чтобы посмотреть, досталось ли вам что-нибудь, пройти еще немного, снова атаковать (если у вас две атаки), и т.д. Главное – внимательно следите за тем, сколько у вас осталось очков движения, если вы решили не тратить все за один раз.

4. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА: Скажите следующему игроку, что ход перешел к нему.

РЕСПАУН

Если вас убили, то вы остаетесь мертвым только до начала своего следующего хода, после чего вы «респавнитесь». Ваш новый боец начинает игру с базовыми параметрами, но без оружия (кроме стартового пистолета) и без брони (пока вы не сыграете соответствующую карту).

Бампинг («телефраг»): Если кто-то респавнится или телепортируется на занятую клетку, то тот, кто ее занимал, «бампается». Он должен бросить кубик и переместиться на соответствующую клетку респавна. Это может бампнуть еще кого-то, и уже он, в свою очередь, должен бросать кубик и т.д.

ДВИЖЕНИЕ

Бросьте количество кубиков, равное показателю СКОРОСТЬ вашего персонажа с учетом всех модификаторов. Полученное число и есть количество клеток, на которые вы можете двигаться. Не обязательно тратить все очки движения сразу, но помните, что сохранить остаток на следующий ход нельзя.

Нельзя двигаться по диагонали (см. схему на следующей странице).

Вы можете проходить через клетки, занятые другими игроками, но на них нельзя заканчивать движение или атаковать.

Если у вас много очков движения и вы (например) прерываетесь для того, что бы атаковать, можно использовать строчку «Текущее движение» на карточке игрока, что бы отметить количество оставшихся очков.

Прокачка: Если вы зашли на клетку с символом гаджета или оружия - у вас появляется 50% шанс вытянуть карту. Бросьте кубик. На 4-6 возьмите в руку соответствующую карту. Ограничений на количество клеток с прокачкой, через которые можно пройти во время хода, нет, но каждую клетку можно использовать только один раз за ход, т.е. нельзя выйти с клетки снова вернуться на нее, что бы попытаться взять еще одну карту.

Также вы можете подбирать оружие, оставшееся после смерти. См. **Остатки**.

Прыжки: Длину прыжка определяет показатель СКОРОСТЬ. Скорость 1 – вы можете прыгнуть только на соседнюю клетку, т.е. не можете прыгать. Скорость 2 позволяет вам прыгать на две клетки (через одну), полностью избегая любой опасности в клетке, которую вы перепрыгиваете. Скорость 3 позволяет прыгать на 3 клетки (перепрыгивая 2) и так далее.

Прыгать можно только по прямой. Перепрыгивать через стены нельзя.

На прыжок тратится вдвое больше очков движения. Если вы прыгаете на 2 клетки (через одну) вы тратите 4 очка движения.



Символ
Гаджета



Символ
Оружия

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

Кислота: Изображена в виде зеленых пузырей. Она разъедает вашего персонажа. При проходе через клетку с кислотой вы подвергаетесь атаке на 2 кубика.

Двери: Вы можете проходить через одно-сторонние двери только в направлении, указанном стрелкой. Двери не замедляют вашего движения. Закрытые двери эквиваленты стенам. Цвет двери не влияет на игру, если вы не используете **ДесМатч** (дополнение для **Фрага**)



Односторонняя дверь



Двусторонняя дверь

Решетки: Решетки нарисованы просто для красоты, на геймплей они не влияют. По крайней мере, пока.



Решетка

Телепорты: Телепорты изображены символом, показанным справа. Если вы находитесь на клетке телепорта – вы можете как просто пойти на соседнюю клетку, так и переместиться на любой другой квадрат с телепортом. Перемещение на другой телепорт требует 1 очко движения, как и нормальный шаг.



Телепорт

Стены: Стены останавливают любое движение или эффект от оружия. Вы не можете перепрыгивать через них, стрелять в них и т.д. Если стена идет по диагонали – не забудьте поставить вашего персонажа с правильной стороны.

АТАКА

Количество атак на каждом ходу равно половине показателя **ТОЧНОСТЬ**, округленного вверх. Т.е. Точность 4 (максимальное значение для начинающего бойца) дает вам 2 атаки на ход. Неиспользованные атаки не переносятся на следующий ход.

Атаковать можно любую цель в Зоне Прямой Видимости. Проведите прямую линию между центром вашей клетки и центром клетки с целью – если на этой линии нет никаких препятствий или других бойцов – цель находится в Зоне Прямой Видимости. Обратите внимание, что двери являются препятствием, также как стены или углы (см. диаграмму)

Особый случай: некоторые двери находятся между двух клеток, а некоторые находятся внутри клетки. Боец в квадрате с дверью держит дверь открытой, в его ЗПВ попадают обе стороны двери. Если боец начнет движение или будет убит – дверь закрывается.

Объявление атаки: Вы должны объявить, каким именно оружием вы будете пользоваться перед тем, как делать бросок на попадание. Это может быть:

(а) базовый пистолет, с которым все начинают игру: урон 2D, бесконечные патроны.

(б) карта Оружия, уже находящаяся в игре

(в) карта Оружия, которую вы играете перед тем, как объявить атаку.



Отслеживание боезапаса: У большинства карт оружия боезапас ограничен. Перед броском на попадание сдвиньте счетчик патронов вниз на 1 (или больше, в зависимости от спец правил, указанных на карте). Сбрасывать оружие без боезапаса не обязательно, но вы не сможете его использовать снова до тех пор, пока не перезарядите его при помощи Гаджет-карты

Базовый пистолет имеет неограниченный боезапас и его нельзя потерять.

Бросок на попадание: Сосчитайте количество клеток между вами и вашей целью (клетка с целью считается, клетка, в которой стоите вы – нет). Это число (или больше) вам и нужно выкинуть. Количество кубиков в броске равно вашей Точности. Если вы попали – переходите к броску на урон.

Бросок на урон: Защищающийся кидает столько кубиков, сколько у него Здоровья на данный момент (с учетом всех модификаторов). Атакующий кидает столько кубиков, сколько указано на карте оружия. Например, если на карте написано 6D, вы кидаете 6 кубиков.

Разделите результат атаки на результат защиты, отбросив дробную часть – столько Здоровья теряет цель. Если результат защиты больше чем результат атаки – атака не наносит урона.

Например, защищающийся выкинул 8. Если атакующий выкинет от 8 до 15 – защищающийся потеряет одно Здоровье. Если от 16 до 23 – два Здоровья, 24-31 – три и т.д.

Примечание: Некоторые виды оружия наносят дополнительный урон, этот урон наносится даже если базовый урон был равен нулю.

Броня: Броня сбрасывается, когда боец получает урон, равный бонусу, который дает броня. Т.е. если одетый в Легкую Броню (+1 Здоровье) боец получает 1 урон – броня тут же сбрасывается. Нельзя носить больше одной Брони одновременно.

Выживание: Если атака не уменьшила ваше Здоровье до 0 – вы выживаете. Но при следующих атаках число кубиков, которое вы бросаете на защиту, будет другим. Однако, если вы можете сыграть карту или маркер крови – вы восстановите Здоровье.



Первый свой шаг зеленый боец может сделать только на клетки, отмеченные зеленым (с единичкой). По диагонали он ходить не может.

Клетки Зоны Прямой Видимости зеленого бойца отмечены числами. Число показывает расстояние между ним и другими точками в его ЗПВ.

Желтый боец не попадает в его ЗПВ.

Смерть: Если ваше здоровье становится равным 0 или ниже и вы не можете тут же вылечиться – вы погибаете. Ваш боец выходит из игры до начала своего следующего хода, когда произойдет респаун.

Атакующий отмечает фраг на своей карточке. Если это его третий фраг – он победил. Если нет – он берет Спец карту.

Остатки: Убитый боец оставляет после себя маркер крови и (возможно) маркер оружия. Оба этих маркера кладутся на клетку до того, как атакующий продолжит свой ход. Любой, кто окажется на в этой клетке может взять ОДИН из маркеров, но не оба сразу.

Маркер Крови: Красный маркер. Игрок, взявший маркер крови, может положить его на карточку игрока и использовать в любой момент как «аптечку», что бы восстановить себе 1 пункт Здоровья.

Маркер Оружия: Гаджет-карты убитого бойца сбрасываются. Если у него были карты оружия – положите их возле поля. Положите на них маркер оружия, аналогичный маркер положите в клетку, где умер боец.

Если кто-то поднимает маркер оружия, он может посмотреть, каким картам оружия он соответствует и выбрать ОДНУ из них. Эту карту он забирает в руку. Вы не можете взять больше одного оружия из одной кучи за один ход, даже если вы снова оказались в этой же клетке. Если в куче еще осталось оружие – положите маркер обратно, в этом ходу вы им уже не воспользуетесь.

Оружие, которое вы берете таким образом, всегда имеет полный боекомплект.

Продолжение боя: Получение фрага не означает завершение хода. Если у вас еще остались атаки или шаги – продолжайте играть. Если у вас хватит очков движения – подберите то, что осталось от вашей жертвы!

Сбрасывание Оружия и Гаджетов: Игрок может сбросить карту оружия или гаджет-карту из игры в любой момент своего хода. В клетку кладется маркер, связанный с ним маркер отмечает, что за предмет вы сбросили. Для поднятия вещей используются те же правила, что и для Остатков. Вы не можете поднять предмет в том же ходу, в котором вы его сбросили.

ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда игрок набирает три фрага. Обратите внимание на то, что вы не можете убить сами себя ни при каких обстоятельствах.

Во время турнира победитель получает возможность увеличить один из своих параметров на 1.

Если вы хотите играть подольше – играйте до большего количества фрагов.

МЕТА-ПРАВИЛА

Если вы забыли объявить бонус – у вас есть время до следующего броска кубиков, что бы вспомнить об этом. После броска – увы.

Если вы решили при помощи карты выкинуть кого-то из игры – учитываются все броски, который он сделал до этого момента и все его карты остаются на руках.

Но если вы используете, например, Дисконнект на того, кто уже попал в вас, но еще не сделал бросок на урон – урона вы не получаете.

Всякий раз, когда ваш параметр увеличивается и умножается, то сначала считается умножение, а потом добавление. Например, если одна карта дает вам +2 к Здоровью, а другая удваивает все ваши параметры, то Здоровье *сначала* удваивается, а *потом* к нему добавляется 2.

Если вам покажется, что правила не совсем логичные – вспомните, что здесь применяется логика компьютерной игры, а не реального мира.



WELCOME TO THE WORLD OF MUNCHKIN™

KILL THE MONSTERS • STEAL THE TREASURE • STAB YOUR BUDDY

Go down in the dungeon. Kill everything you meet. Backstab your friends and steal their stuff. Grab the treasure and RUN!

Admit it. You love it.

Munchkin, designed by Steve Jackson, captures the essence of the dungeon experience, with none of that stupid roleplaying stuff.

Look for the whole **Munchkin** lineup at your local game store. If they don't have it, whine! If that fails, we'll sell it to you at

www.warehouse23.com

While we're at it, we'll gleefully sell you all kinds of other neat stuff. Check it out. But try your local store first!

MUNCHKIN

You and your friends compete to kill monsters and grab magic items. Don the Horny Helmet and the Boots of Butt-Kicking. Wield the Staff of Napalm . . . or maybe the Chainsaw of Bloody Dismemberment. Start by slaughtering the Potted Plant and the Drooling Slime, and work your way up to the Plutonium Dragon...

It's illustrated by John Kovalic! Fast-playing and silly, **Munchkin** can reduce any roleplaying group to hysteria. And while they're laughing, you can steal their stuff. #1408, \$24.95.

Munchkin 2 – Unnatural Axe – #1410, \$17.95.

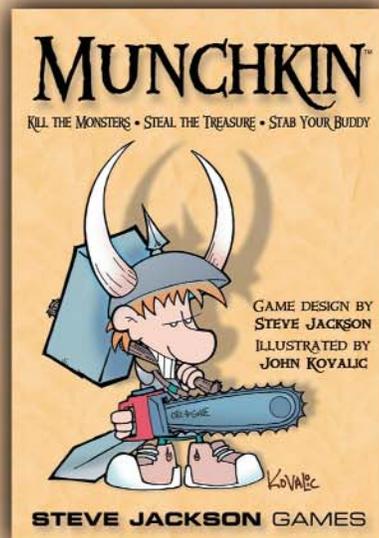
Munchkin 3 – Clerical Errors – #1416, \$17.95.

Munchkin 4 – The Need For Steed – #1444, \$17.95.

Munchkin 5 – De-Ranged – #1450, \$17.95.

Munchkin 6 – Demented Dungeons – #1457, \$9.95.

Munchkin 7 – More Good Cards – #1460, \$9.95.



www.worldofmunchkin.com