

1. Суть игры – кратко

Цель игры - грабить, насиловать и убивать.

Грабить: ты моешь добыть ресурсы, которые пригодятся тебе и твоей команде (или тому, кому ты захочешь их продать) на Большой игре.

Насиловать: найди себе настоящих врагов на Большую игру. Пусть пустоши трепещут от твоего вида. Покажи, кто здесь главный!

Убивать: От сюжетников ты сможешь узнать, кто на игре будет мешать тебе жить. Бей первым! Помни: пока ты спишь, Враги качаются.

И еще один момент:

Ты смотрел фильм "Безумный Макс"? Тогда ты знаешь, что в каждом из них он теряет свой легендарный "Интерсептор". А это значит, что найти его можешь Ты! Интересно? Тогда читай дальше!

Как это будет

Есть карта Пустошей. Она поделена на сектора. На части секторов расположены базы группировок. На других секторах можно найти разные ценности или проблемы. Вы создаете себе машинку и приключение начинается!

2. Создание машины:

Определи тип твоей машины. Это определяет ее роль на пустошах, ее сильные и слабые стороны и стоимость покупки каждого параметра. О параметрах и их покупке смотрите ниже.

Есть три типа машин:

Скаут - легкий, быстрый. Идеален для разведки или как быстрое подкрепление. Плохо перевозят груз. Уникальная особенность: за один ход могут проехать две клетки.

Трак - предназначен для добычи и транспортировки большого количества ресурсов. Почти бесполезны в бою. Уникальная особенность: за один ход способен добыть количество ресурса, ограниченное только размером его багажника.

Хантер - боевая машина, плохо приспособленная к дальним переездам. Уникальная особенность: может атаковать машины не только в своей клетке, но и в соседних. При атаке хантер перемещается в ту клетку, на которой стояла его жертва.

Каждой машине для старта дается **15 очков** (+ бонус за принесенную раскрашенную модельку). Эти очки вы можете тратить на параметры машины. Их всего три:

Range - определяет, сколько машина проезжает на одном баке бензак. Одна единица Range позволяет проехать 5 клеток по пустоши.

Cargo - сколько груза вмещает твоя тачка

Power - определяет максимальное количество **хитов** твоей машины. Одна единица Power дает машине один хит.

На старт ваш автомобиль уже имеет по единице в каждом параметре. Эти единицы вам не нужно покупать.

Стоимость параметров в зависимости от типа машин:

	Range	Cargo	Power
Скаут	1	3	2
Трак	2	1	3
Хантер	3	2	1

Теперь у тебя есть тачка! Придумай ей крутое имя и начинай покорять пустоши!

3. Что ждет тебя в Пустоши?

1. Ресурсы:

Бензак - обозначается бочкой. Цифра обозначает количество ресурса. Одна единица - это всегда полный бак любой машины.

Бензак нужен, чтобы заправлять тачки. Без него никуда!

Железо - обозначается квадратом цвета ржавчины с надписью Fe. Цифра обозначает количество ресурса.

Железо нужно, чтобы чинить тачки. Правила ремонта описаны ниже.

Апгрейды - обозначаются перекрещенными гаечными ключами. Штучный товар, встречаются всегда по одному. Апгрейды нужны, чтобы улучшать параметры вашего автомобиля. Правила установки апгрейдов описаны ниже.

2. Приключения:

Обозначаются восклицательным знаком в красном треугольнике.

Что это за приключение, вы узнаете, когда попадете в него.

3. Базы:

Обозначаются знаком банды. Базу нельзя штурмовать. Все ресурсы и машины, находящиеся на базе, неприкосновенны ни для кого, кроме хозяев.

Попасть на базу могут либо члены банды, которой она принадлежит, либо те, кто получил приглашение от любого члена банды.

На базе можно складировать любое количество ресурсов.

На базе можно ремонтировать и устанавливать апгрейды на машины.

Если вы не состоите ни в одной банде, вы можете хранить свои ресурсы на базе любой базы. Что с этими ресурсами будет происходить - зависит от "доброй воли" хозяев этой базы.

Рекламная пауза:

Миротворцы (Тм) настойчиво рекомендуют хранить ваши нажитые непосильным трудом запасы на их гарантированно дружелюбной базе. По самым низким ставкам на пустоши.

Примечание: организаторы игры не несут ответственности за содержание размещаемых ими рекламных объявлений.

4. Как вонзаться

Ну вот, самое сложное мы разобрали, теперь поговорим о веселом!

Вся игра состоит из ходов. 1 ход - это один приказ, данный тобой твоей машине. Приказы могут быть:

1. Гони! - Указываем клетку начала движения (ту, где машина стоит сейчас) и клетку конца движения. Машины могут ходить только по прямым линиям, по диагонали - не могут. Скауты за один ход перемещаются на две клетки, остальные машины - на одну. За проход каждой клетки машина тратит 1 единицу бензакса. Если перед вашим передвижением на машину была проведена атака, тебе нужно отбиваться и твой ход теряется.

2. Грузи! - грузить ресурсы можно только с той клетки, в которой находится твоя машина. Траки за один ход могут загрузить полный кузов, остальные машины - только одну единицу ресурса.

3. Грабь! – Ю-ху! Этого вы ждали! Первый боевой приказ. Указываем клетку начала и цель грабежа. При этом происходит сравнение хитов твоей машины и машины - жертвы. Если твои хиты длиннее, из них вычитаются хиты жертвы (это повреждения, которые ты получил в бою) и груз жертвы перемещается в твой багажник. То, что не влезает в твой багажник, остается лежать на земле. Проигравшая машина остается в 0 хитов зализывать раны или убежать.

Если у тебя хитов меньше, чем у жертвы, то ты остаешься в 0 хитов зализывать раны, или убежать. Твой груз, если был, остается у тебя.

Если хитов поровну, обе машины остаются в 0, а весь груз - на земле.

Атака тратит одну единицу бензакса.

4. Убивай! - Еще один боевой приказ. Указываем клетку начала и цель. Также, как и в предыдущем приказе, сравниваются хиты обеих машин. Если у тебя хитов больше, противник уничтожен и отправляется на респаун за новой базовой машиной. Из твоих хитов вычитаются хиты жертвы. Груз уничтожается вместе с машиной, зато сколько удовлетворения!

Противник, машина которого была уничтожена страдает от сгорания всех улучшений, которые были установлены на его машину и испытывает нечеловеческие муки от осознания своего поражения.

Если твои хиты оказались меньше, ты остаешься в 0 хитов, но живым. Беги!

Если хитов поровну, обе машины в 0 хитов.

Атака тратит одну единицу бензакса.

5. Латайся! - тратим одну единицу железа и восстанавливаем все хиты до максимума.

Если железа нет, то восстанавливаем один хит за один ход.

6. Шукай! - этот приказ активирует приключение, которое находится в твоей клетке.

7. Запомни меня! - Особый приказ. Указывается клетка начала и цель. После получения этого приказа ваша машина совершает самоубийственную атаку на уничтожение, во время которой ее количество хитов увеличивается на 3.

Если твое увеличенное количество хитов окажется больше или хотя бы равным хитам противника, его машина будет уничтожена. Твоя машина будет уничтожена в любом случае, а твой респаун наступит только через 3 хода: придется найти нового водителя.

5. Апгрейд машин

Если вы нашли на пустошах модуль апгрейда, вы можете установить его на свою машину на любой базе, на которую вас пустят. Апгрейд устанавливается приказом "Латай!"

Установленный апгрейд увеличивает любую характеристику вашей машины и не сохраняется при респауне.

6. Порядок хода

В ряде случаев бывает важно, в каком порядке исполняются приказы.

Первыми всегда выполняются приказы "Запомни меня!"

Далее приказы выполняются в порядке убывания ключевой характеристики для приказа. Ключевыми характеристиками приказов являются:

1. Гони, Шукай - Range
2. Грузи, Латай - Cargo
3. Грабь, Убивай - Power

7. Общение на пустошах

Существует общий чат для массовых сообщений.

Также вы можете свободно общаться с любым игроком любым доступным вам способом.

О больших замесах на пустоши мы будем рассказывать в новостях. Любой приказ "Запомни меня!" имеет повышенный приоритет в новостях.

8. Если твоя машина уничтожена

Ничего страшного! Отличный повод завести Хантера, чтобы отомстить.

Ты можете респауниться на любой базе, где тебе это разрешат.

Не забудьте придумать новой машине новое имя!

9. На Большой Игре учитывается

1. Количество апгрейдов, установленных на твоей текущей машине
2. Количество бензак и других ресурсов на базах группировок

10. А теперь - слайды!

Разберем на примере, как работают эти правила:

Эпизод 1: Дорога благости

На клетке Б4 встречаются два скаута:

1) Миша Лебедка на машине "Динамит": Скаут Range 5, Cargo 2, Power 5

2) Сойер Кровавый на машине "Гретта": Скаут Range 6, Cargo 1, Power 7

Оба отдали приказ "Шукай!" на приключение в этом квадрате.

Ключевым параметром для команды "Шукай" является Range, поэтому приключение достается Сойеру. Подробности этого приключения мы не будем приводить из соображений конспирации, но багажник Сойера чем-то заполнился! И об этом сообщили в новостях.

Эпизод 2: ...Называется "нашел"!

Поговорив с Сойером, Миша понял, что тот не желает делиться грузом. И принимает решение вернуть трофей себе.

Приказ Миши: "Грабь! Б4 - Гретта"

Приказ Сойера: "Гони! Б4 - Б6"

Для приказа "Грабь!" ключевой параметр - Power, то есть 5

Для приказа "Гони!" ключевой параметр - Range, то есть 7

Следовательно, первым выполняется приказ "гони!" и Сойер улетает в закат на клетку Б6.

Эпизод 3: Координаты чудес

Михаил звонит своему старому другу Координатору из банды Химиков, который как раз искал себе свежую жертву на клетке В6. Его "Головастик" имел такие параметры: Хантер Range 3, Cargo 2, Power 10

И он незамедлительно отдает приказ "Грабь! В6 - Гретта"

Приказ Сойера: "Гони! Б6 - Б8"

Приказ Миши: "Гони! Б4 - Б6"

Ключевой параметр у Координатора - 10, у Сойера - 6.

У Миши ключевой параметр - 5, но это сейчас не важно.

Благодаря способности Хантера атаковать в соседнюю клетку, Координатор успешно перехватывает Сойера и забирает его ценный груз. У Координатора остается 3 хита, у Сойера - 0.

Эпизод 4: Ад на колесах

Обиженный в лучших чувствах Сойер, достав верную банку серебрянки, решает, что не продаст свою добычу дешево. И вообще, в Вальхалле чибургеры стынут! Он отдает приказ "Запомни меня! Б6 - Головастик"

Координатор хотел было ковылять на свою базу приказом "Гони! Б6 - В6"

Ничего не подозревающий Миша хотел закончить свою месть приказом "Убивай! Б6 - Гретта"

Первым всегда исполняется приказ "Запомни меня!", что делает нашу историю более трагичной. С бонусом 3 хита к имеющемуся 0 хитов, Сойер уничтожает Головастика и Гретту, распрощавшись с любимой прокачанной тачкой.

Миша разочарованно смотрит, как догорают остатки его ценного груза, добытого Сойером.

Минута молчания в память о погибшем ... грузе.

Хотя, какая, к черту, минута?! Заливай бензак и погнали!