

Правила игры ТРОПИКИ (версия от 05.08.21)

ПЛАНТАЦИИ, ШАХТЫ и ГАВАНИ

1. В Джунглях находятся Плантации с Ресурсами (4 штуки), Шахты с Золотом (1 штука) и Гавани Мировых держав (2 штуки) в которых Группировки меняют Ресурсы или Товары на Золото.
2. Товар это Ресурс, который переработали в Лаборатории, расположенной в Городе. Приносит в X-раза больше очков.
3. В начале каждого Цикла (трехчасовые промежутки игры - 13.00-13.15, 16.00-16.15, 19.00-19.15, 22.00-22.15, 07.00-07.15, 10.00-10.15) в Городе проводятся Торги на Бирже. Обязательно присутствие всех послов Мировых держав и представителя ООН (в случае отстранения - генерального прокурора ООН).
4. Торги определяют (броском кубика организатора) какие Ресурсы и Товары требуются той или иной Мировой державе в данном Цикле - то есть только их будет покупать та или иная Мировая держава. Также определяется какой именно Ресурс будет выращиваться и, как следствие, добываться на каждой из Плантаций.
5. Добывать Ресурсы могут Группировки. Добывать Золото могут Мировые державы. ООН может добывать только ресурс Повышенной Международной Опасности в данном цикле (см. п.9)
6. После совершения сделки по обмену Ресурса или Товара в Гавани на Золото - на счёт группировки засчитываются очки равные полученному Золоту. На счёт Мировой державы очки равные Ресурсу или Товару.
7. Группировка может потратить Золото (это не влияет на очки, подсчитываемые в конце игры) для оплаты Десанта и штурма Дворца Диктатора.
8. Так как Лаборатории находятся в Городе, то перезахват их осуществляется только на Арене в присутствии Смотрителя в рамках специального поединка между командами Группировок.
9. На торгах также кидается кубик на ресурс "Повышенной международной опасности". Данный ресурс блокирует ООН, добывает с Плантации и доставляет себе на базу. Так же она имеет право изымать Хранилище с ресурсом (если Группировка отказывается подчиниться) для доставки в Город и уничтожению ресурса ПМО под контролем Главного инженера. Группировка потом имеет право забрать Хранилище у Главного инженера. Ресурс ПМО не может являться требуемым в Гаванях.
10. Ресурс ПМО можно продать на Чёрном Рынке в последние 15 минут цикла и получить повышенное число очков.

11. Хранилище - специальный прибор (есть у ООН и всех Мировых держав и Группировок). Служит для добычи Золота из Шахт Мировыми державами и для добычи Ресурса - Группировками. Группировки также приносят Хранилище в Лабораторию для переработки Ресурса в Товар. Ресурс и Товар может копиться в Хранилище до конца игры. Хранилище неотчуждаемо. Кроме ситуации, когда там обнаружен ресурс Повышенной Международной Опасности. Тогда его может забрать ООН. Хранилище, либо остается на месте (если в пределах видимости есть игроки Группировки, которой он принадлежит), либо последний пораженный игрок уносит его в Госпиталь и Хранилище оживает вместе с ним.

ЛАБОРАТОРИИ

Все Лаборатории, перерабатывающие Ресурс в Товары находятся в Промзоне Города. Непосредственно рядом с Ареной. Кто контролирует Арену (последний победитель ритуального поединка, зафиксированного Смотрителем) - тот и может пользоваться Лабораториями.

ООН и ЭМБАРГО

Основная задача ООН на игре - минимизировать боевые действия в Джунглях. Для этого сотрудники миссии будут проверять документы, Хранилища Группировок и отдавать приказы как Группировкам, так и контингенту Мировых держав. В случае, если приказы ООН не выполняются - они имеют право применить силу. Неподчинение ООН может классифицироваться как международное преступление и терроризм. В случае подтвержденного и доказанного акта агрессии против ООН - может последовать объявление ЭМБАРГО генеральным прокурором ООН - работа Гаваней будет остановлена на неопределенный срок.

ПЕРИМЕТР ГОРОДА:

В Город можно попасть только через КПП - Северное и Южное. Даже если вам показалось, что вы видите дырку в заборе вокруг Города - вам показалось. Если вы проникли на территорию Города не через КПП - вы нарушили правила игры. Арена находится в черте Города и туда ведёт подземный ход (коридор из киперной ленты) - то есть в подземном ходе работают правила Города. На Арене в рамках поединка действуют особые правила, которые сообщит Смотритель Арены.

ДОКУМЕНТЫ и ДЕНЬГИ:

У каждого игрока есть игровое имя (может совпадать с позывным), которое используется для создания игровых документов. Документы нужны для беспрепятственного прохода в Город и для Демократических выборов. Их может проверить Полиция в Городе и ООН в Джунглях (в редких ситуациях Полиция в Джунглях и ООН в Городе). Документы бывают поддельными и настоящими (как и деньги, кстати). Контингенту Мировых держав и ООН - не нужно. Для входа в Город им достаточно идентификатора Фракции.

ЛИЧНОСТЬ ПЕРСОНАЖА, СМЕРТЬ, ОЖИВЛЕНИЕ:

Личность вашего персонажа едина на протяжении всей игры. По сути, персонаж не умирает, а просто ему становится очень плохо и какое-то время он проводит в Госпитале (респе Фракции). То есть его знания, задачи, умения и игровые предметы (если их не забрал противник) сохраняются после респ. Как и игровые документы. При этом, конечно, события связанные с гибелью персонажа (место, время, подробности, люди) - стираются из памяти. То есть то, что ваш персонаж пошёл пить чай в цыганский табор - вы помните, а что было дальше - нет. Даже не уверены, что до табора дошли. Но события связанные со смертью можно и нужно сообщать судмедэксперту. Отсидка в мертвяке (Госпиталь или респ Фракции) - 20 минут с момента прихода туда. Фракции Мировая держава отсидживают и респятся либо в Госпитале, либо в Гаванях (на усмотрение игрока, но только умерший в Городе строго идёт в Госпиталь, а если умер в Джунглях - тогда выбирает Госпиталь или Гавань). Фракции Группировок отсидживают и респятся либо в Госпитале, либо на респе Группировки (на усмотрение игрока, но только умерший в Городе строго идёт в Госпиталь, а если умер в Джунглях - тогда выбирает Госпиталь или респ). После смерти в черте Города (любого характера), обыска и перед самым отходом на респ, погибший персонаж имеет право спросить игровое имя (то, которое указано в игровом паспорте) любого (или всех) присутствующих игроков. Они обязаны ответить.

НОШЕНИЕ ОРУЖИЯ В ГОРОДЕ:

Использование автоматического оружия (и пистолета тоже) в городе запрещено правилами игры, исключение составляет вооружение полиции. Диктатор может издать указ о введении на час военного положения, который предоставляет одному контингенту мировой державы разрешение на использование в городе автоматического оружия. Также такое разрешение может получить корпус ООН - условия будут известны послу ООН. Желтый бейдж дает право на использование в городе ножа и пистолета (полуавтоматического). Все остальные игроки в Городе по правилам игры могут использовать только ножи, гранаты и спринговое оружие. Но это запрещено законодательством Тропиков! Желтый бейдж - неотчуждаем и непередаваем!!! Но его можно получить игровыми методами. Красный бейдж даёт права желтого бейджа + права Полиции на автоматический огонь. Если вам надо пройти через Город с приводом, а ваш персонаж не имеет на это права, то на КПП вы отстёгиваете магазин, делаете отстрел, вешаете на оружие белую повязку и убираете его за спину. Это же касается всех ситуаций, когда у вашего персонажа изымают оружие. Просто повесьте на него белые повязки. "Ожить" оружие может через респ вашей Фракции или через вашу пожизнёвую палатку. У Полиции есть щиты и дубинки. Касание (а не удар) по спине автоматически пленит персонажа. Щиты держат попадание из "городского" оружия будь то спринги или даже п/а пистолет. Дубинки и щиты - неотчуждаемы. Боеприпасы из "городского" оружия - отчуждаемы (даже из магазина обязаны достать). Полицейское оружие - не "городское".

БОЕПРИПАСЫ:

Можно использовать для "городского" оружия только боеприпасы купленные в городской оружейной лавке (кроме Полиции и контингента Мировой Державы или ООН, если они зашли в город в момент Военного Положения).

ПРАВОНАРУШЕНИЯ:

Тип правонарушения	Стартовый Бонус*	Преследование	Срок заключения в тюрьме	Сложность поимки*
Муниципальное	Маленький	Полиция	30 минут	Малая
Федеральное	Средний	Полиция, Охотники за головами	1 час	Средняя
Международное	Большой	Полиция, Охотники за головами, ООН	1,5 часа	Высокая

*На старт игры ваш персонаж может быть в розыске за совершение того или иного преступления, получив за это стартовый бонус. Чем серьезнее преступление, тем больше бонус и выше сложность поимки. Количество международных преступников на старте игры ограничено.

ПРИМЕРЫ ПРАВОНАРУШЕНИЙ:

Муниципальное - ношение оружия без лицензии, отсутствие документов, подделка документов, воровство, грабеж.

Федеральное - ношение огнестрельного оружия без лицензии, нападение на жителя города, убийство жителя города, попытка отравить жителя города.

Международное - нападение на граждан иных государств (например послов), терроризм, массовые убийства, нападение на туристов и журналистов (зеленый бейдж).

Особое преступление попадающее под пристальный контроль ООН - добыча и хранение ресурса “Повышенной международной опасности”.

ЗАКОН RICO (THE RACKETEER INFLUENCED AND CORRUPT ORGANIZATIONS ACT)

Закон позволяющий привлечь к суду за принадлежность к преступной группировке. Если группа игроков признана преступной организацией и будет доказана ваша принадлежность к ней - это автоматически влечёт за собой тюремное заключение.

ТЮРЕМНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Тюрьма финансируется государством и получает оплату за каждый человеко-час заключения (сумма будет сообщена сотрудникам тюрьмы). Для преступников-рецидивистов срок каждого следующего заключения увеличивается в 1,5/2/2,5/3 и так далее раз, в не зависимости от тяжести совершенного преступления. Городская Тюрьма - место куда ведет всего 1 дверь и вы можете зайти и выйти только в сопровождении сотрудника Тюрьмы. Охранник не требуется. Исключение - исчезновение двери игровыми методами.

СЛЕДСТВИЕ И СУД:

Вину (или невиновность) подсудимого устанавливает суд, на основании представленных обвинением доказательств. В качестве обвинителя может выступать любой сотрудник полиции. В качестве доказательств принимаются:

- Свидетельские показания (свидетель обязан предъявить паспорт).
- Показания иностранных граждан, туристов и журналистов (зеленый бейдж) имеют больший вес нежели показания жителей города.
- Заключение судмедэкспертизы (Судмедэксперт опрашивает “убитого” и составляет заключение на основании его рассказа).
- Фото и видеосъемка.
- Признательные показания.

Обвиняемый имеет право нанять адвоката или воспользоваться услугами бесплатного государственного защитника. Обвиняемый может быть признан невменяемым, для чего требуется заключение психиатра (или судмедэксперта). Невменяемый освобождается от уголовной ответственности.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ФОТОГРАФЫ и МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРЕСС-ЦЕНТР:

Неигровых персонажей на игре нет. Сотрудник орггруппы носит красный бейдж - поражаем, подчиняется правилам игры. Но мы бы не рекомендовали. По игре владельцы красных бейджей занимают высокопоставленные должности и очень злопамятны. Неигровых фотографов тоже нет. Все фото и видеооператоры - игроки и сотрудники международного пресс-центра. Носят зеленый бейдж и их фото и видеоматериалы особенно ценятся в суде. Любой акт агрессии в сторону журналистов - считается особо опасным международным преступлением. Фото и видеоматериалы, сделанные сотрудниками центра - являются высшим доказательством на всех уровнях судебной власти в Тропиках.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СУД (ГЕНПРОКУРОР ООН)

Сюда можно жаловаться, если во всех остальных местах вас проигнорировали. Генпрокурор ООН может:

- объявить Эмбарго
- отстранить от работы посла ООН
- объявить Город территорией, находящейся под контролем миротворческого контингента (ООН может применять в Городе автоматическое оружие)

Для всех вышеперечисленных действий ему нужны очень веские причины, которые имеют подтверждение (фото и видеоматериалы сотрудников международного пресс-центра, например).

ДИКТАТОР

Правитель Тропиков. Им может быть\стать только игрок с гражданством Тропиков. Может издавать указы, устанавливать ставку налогов в Городе (от 0% до 50%), отдавать приказы Полиции. Пока Диктатор у власти его Группировка получает в Y раза больше очков за продажу Товаров и Ресурсов. Для свержения Диктатора Группировка должна накопить на счету N слитков Золота (для первого Десанта на игре - N/5 слитков) и объявить о покупке Десанта на Бирже. С этого момента штурм Дворца может начаться не ранее, чем через 30 минут и не позднее, чем через 45 минут. За это время ООН оцепляет периметр вокруг Дворца и пропускает внутрь только Диктатор вместе с 10-ю (для второго (если Диктатор тот же и у власти бессменно) и всех последующих Штурмов с 5-ю) полицейскими и 15-ю штурмующими. На Штурм дается 10 минут. Если за это время штурмующие нажали на контрольную кнопку - Штурм успешен и Диктатор меняется. Если нет, то все возвращаются к игре. “Погибшие” при Штурме оживают в Госпитале или на своих Респах без отсидки. Штурмы различные Группировки могут объявлять один за другим одному и тому же Диктатору. Но если Диктатор сменился, то Штурм можно объявить не ранее, чем через час. Если Диктатор правит более 1 часа, то у него появляется возможность ввести Военное положение - дать Мировой державе возможность применять в городе автоматическое оружие. Делать это можно даже во время объявленного Штурма - тогда контингент Мировой державы в составе не более 10 человек присоединяется к обороняющимся.

ИМПИЧМЕНТ:

Если на обоих Блокпостах, в Полицейском участке и в резиденции Диктатора (не путать с Дворцом) - нет полицейских, то любой игрок (с гражданством Тропиков) может зайти в Резиденцию и с балкона объявить себя Диктатором.

ВЗРЫВЧАТКА:

Чемоданчик с таймером. При нажатии 1 кнопки таймер стартует, при нажатии 2 кнопки останавливается. Устанавливается в помещении. Таймер (например) 60 секунд, по прошествии которых активируется пиропатрон (петарда, салют, граната, дым и т.д.). Все кто находился в помещении на момент срабатывания взрывчатки считаются убитыми. Использование взрывчатки приравнивается к международному терроризму. Можно взорвать одно любое помещение в тюрьме, полицейском участке, заводе, заведении и т.д. Все находящиеся в смежных помещениях, отделенных дверным проемом (камеры, подсобки, кухни и т.д.) считаются не пострадавшими. Все двери ведущие из взорванного помещения считаются уничтоженными. Обезвреживание производится нажатием на кнопку останавливающую таймер. Если до окончания срока действия таймера вынести взрывчатку на улицу и она работает на улице - никто не пострадает, ни внутри помещения, ни снаружи.

ОТРАВЛЕНИЯ:

Яд моделируется пищевой солью, а противоядие - сахаром, помещенными в пакет со специальной мастерской маркировкой. Могут быть приобретены в городе, получены в ходе задания, и другими игровыми методами. Яд можно подсыпать в еду или напиток. Отравление происходит, после того как жертва поместила отравленную еду или напиток в рот, даже если отравленная еда/напиток потом были выплюнуты. Если жертва почуяла неладное и не стала есть/пить - отравления не происходит. Отравленный персонаж впадает в состояние ранения и умирает через пять минут, если не было принято противоядие. В большинстве случаев вам тем или иным способом покажут сертификат на отравление. Или об отравлении скажет посредник. Но если вдруг этого не произошло, а вы чувствуете очень солёный вкус - отыгрывайте отравление в любом случае. Даже, если это командный Повар просто пересолил ваш дошик :) Считайте тогда, что это пищевое отравление :)

ПЫТКИ:

Антуражные имитации пыток с зафиксированным к креслу\дереву\батареи\столбу игроком в течение 5 минут с постоянным задаваемым одним и тем же вопросом. По истечении пытаемый загадывает орёл или решка. Палач кидает монету и если угадывает - задаёт вопрос, а пытаемый должен исчерпывающе ответить на него. После этого пытаемый умирает. Под контролем сотрудника Госпиталя можно пытаться персонаж 3 раза подряд. Дальше персонаж умирает.

ИДЕНТИФИКАТОР ГРУППИРОВКИ В ГОРОДЕ:

Если в Джунглях Группировка обязана носить идентификатор фракции, то в городе это становится необязательным. Но при этом на старте всем представителям всех Группировок будут выдаваться контрольные браслеты (у каждой Группировки свой цвет). Если такой браслет находится на запястье или щиколотке игрока, то в Городе он имеет право снять идентификатор Группировки и, вообще, поменять одежду.

АЛКОГОЛЬ: Алкоголь отчуждаем Полицией и ООН. Является одним из игровых наркотиков. До 0.3 промилле - разрешено на всей территории полигона. В Джунглях свыше 0.3 промилле - преступление. В Городе свыше 0.7 промилле - преступление.

ПОБИРАЕМОСТЬ И ПОЖИЗНЁВКА:

На игре НЕотчуждаема еда, напитки, алкоголь (только Полицией и ООН), сигареты и т.д. и т.п. Но вполне хватает отчуждаемых игровых предметов, которые вы можете забрать у персонажа, если он ранен, пленен, убит или просто вы “убедите” его это сделать. Например карта, которую сделала ваша Фракция в процессе игры - вполне игровой предмет. Жилых лагерей как таковых нет. Тем не менее палатка с красной маркировкой - не игровая. Не надо в ней хранить игровые предметы (деньги, квестовые предметы, игровые документы и т.д и т.п.). Целенаправленно прятать там своего персонажа тоже не нужно. Это не “домик” - это место хранения привода (до выхода из Города), неигровых вещей и место ночевки на ночное время (с 01.00 до 7.00).

СЕКС:

Наши правила не регулируют сексуальное взаимодействие персонажей. Если вашим персонажам по какой-то причине нужно заняться сексом - смоделируйте это сами.

ОСОБЫЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ:

Если с вами делают (или происходит) что-то о чём не упоминается в правилах, то должны подтвердить действие сертификатом с особой печатью. В сертификате указан механизм действия. Либо должен присутствовать посредник, который подтвердит данное действие. Данный сертификат не является игровым предметом и неотчуждаем. Обычно он даётся на Фракцию и свободно может передаваться между членами данной Фракции.

Боевые правила, допуск оружия, игровые особенности

Игра пройдет по правилам Московского совета командиров с дополнениями.

Полная версия https://vk.com/@ck_airsoft-aktualnye-pravila-straikbola-sovet-komandirov

I Правила взаимодействия с техникой

Для определения поражения пиротехникой, корпус техники считается фортификацией. Из техники можно вести огонь через специально оборудованные бойницы, через приоткрытые дверцы, через щели в окнах. Положение стекол и дверей может быть любым. Игрок внутри техники может быть поражен через щель или бойницу.

Для поражения техники граната, выстрел гранатомета или мина должна коснуться любой части техники, включая игроков, сидящих на броне, после чего взорваться (в любом месте). Граната, взорвавшаяся внутри кузова, поражает технику и дополнительно поражает весь экипаж внутри кузова.

Пораженная первый раз техника считается подбитой, она останавливается и остается на месте до уничтожения или до завершения ремонта. Игроки внутри/снаружи техники выживают (если их не поразило поражающими элементами гранаты) и могут вести огонь. Турель на технике также продолжает функционировать. Любой игрок может положить обе руки на капот (нос) подбитой техники и держать их так три минуты, после чего техника считается отремонтированной. Если починка прервана, то отсчет времени идет заново.

Повторное поражение подбитой техники вызывает ее уничтожение (перевод в статус «вне игры»). Все бойцы, находившиеся внутри техники, а также находившиеся на броне и в кузове считаются пораженными.

Техника обозначает свое уничтожение длинным (3-4 секунды), непрерывный гудок бортовым, штатным сигналом. Сразу после гудка необходимо включить аварийку и проследовать в город в Автомастерскую. Там проведя мини-игру “ремонт” она возвращается в игру стартуя, либо из города, либо с базы стороны.

Машина ООН - бронированная. Поражается исключительно из плечевого гранатомета. В остальном правила идентичные гранатам.

II Особые механики.

1. Игра на механах. Бункерные магазины в количестве 1 шт. в т.ч. с электроподачей разрешены лишь пулеметам. Пулеметом считается оружие с сошками и возможностью ленточной подачи. Исключение - РПК 47 и РПК 74 - они также считаются пулеметами.

2. С 22:00 до 4:00 в игре вводится ночной режим. Становятся обязательными трассера. Трассера обязательны на все виды оружия кроме пистолетов и винтовок с ручным вводом.

Пулеметам разрешена смесь из расчета 1:1 с обычными шарами. Игрок помни - если в тебя попал шарик, а ты почему то не увидел, что он трассерный - сознайся. Нарушителей будут ловить орги!

3. В городе запрещено автоматическое оружие за редким исключением (см сценарий). Дозарядка возможна на базе и мертвяке стороны.

4. Игра с ранениями. Правила т.н. “Бергетовские”. Период ранения 10 минут. На фракцию 1 медик (медик должен носить повязку или крупный патч). Для лечения на любую часть тела наматывается 1 бинт (процесс длится 2 минуты). После ранения игрок добывается только ножом. Раненого можно перемещать только с помощью перетаскивания на руках, носилках и т.д. раненому запрещено передвигаться самостоятельно. На игре есть врачи, которые могут срезать бинт (провести операцию).

5. Плен, обыск, тюрьма. Для пленения необходимо подойти к игроку и не сильно хлопнуть по спине продублировав пленение словами “ты пленен”. В руке у пленителя обязательно должно находиться любое оружие (нож, пистолет, привод). Также пленен можно сказать раненому, в таком случае после перевязки он автоматически становится пленным. Здоровый пленный обязан следовать за пленившим его самостоятельно (должен наличествовать физический контакт: для конвоирования пленника игроку нужно: или удерживать его рукой (допустимы «перехваты» до 5 секунд) или симитировать связывание пленника и вести его на веревке длиной до 2х метров. Для имитации пленнику набрасывается на руки спереди веревочная петля или игрушечные наручники (веревка не затягивается, а наручники ни в коем случае не настоящие), второй конец веревки находится у конвоира. Раненого пленного переносят по общим правилам. Если игрок пленен, его оружие АВТОМАТИЧЕСКИ считается конфискованным. Данный момент отыгрывается путем разряжания оружия. Всё оружие и снаряжения по факту остаются при игроке. По требованию пленный отдает имеющиеся отторгаемые игровые предметы. Пленный не показывает рацию. Разрешенное время плена – 1 час (отсчет с момента пленения, если не применена Особая механика.). Пленный не может пользоваться никаким оружием, пленением и правилом «нокаута», по окончании плена или тюремного заключения игрок возвращается в игру живым.

В игре существуют два вида тюрем - муниципальная, находящаяся в городе и полевые, находящиеся у стран и группировок. Полевая тюрьма может располагаться в любом месте полигона и представлять из себя помещение с 1 входом и крышей (возможно строительство). Самостоятельный побег из муниципальной тюрьмы невозможен. Из полевой возможен. Из тюрьмы пленный может сбежать, если охрана отошла от входа в тюрьму дальше 5 метров на 10 секунд. Сбежавший/отпущенный не может пленять и пользоваться никаким оружием в течение 5 минут (в т.ч. взятым после обыска или найденным при побеге).

Обыск. Любой игрок может быть обыскан уполномоченным на то сотрудником или по вооруженному беспределу. Обыскиваемый и обыскивающий выбирают один из двух вариантов: условный обыск (обыскивающий спрашивает, что он хочет найти, а обыскиваемый честно отвечает есть ли у него данные предметы) и настоящий обыск (реальный обыск - должен производиться лицом одного пола с обыскиваемым). запрещается прятать что либо в нижнее белье.

6. Ночь (с 1.00 до 7.00) в основной части полигона можно пользоваться ТОЛЬКО ножами (при этом работа Плантаций, Шахт, Гаваней и Лаборатории, а также все макро и микроэкономические циклы прекращаются). Право на оружие остаётся только у Полиции и ООН. На части полигона остаются дневные правила по оружию. В данной части полигона начинают работать нефтяные вышки (координаты вышек будут доведены до интересантов после полуночи). С помощью переносок стороны могут добывать на вышках нефть и накапливать ее в своих хранилищах. С утра после 7, накопленную нефть можно будет обменять на золото.

7. Ножевые бои.

Игровое холодное оружие

Конструкция и материал игровой имитации холодного оружия должны исключать возможность любого травматического воздействия, в том числе при поломке оружия в процессе касания клинком. Касания клинком головы, шеи и паха запрещаются. Касание должно исключать возможность нанесения любого физического ущерба. Убитым игровым холодным оружием считается игрок, получивший касание клинком в корпус (майка). Запрещается использовать прикрепленные к оружию имитации. В качестве имитации можно использовать только нож длиной клинка не более 40см. Исключение - игровые персонажи, по указаниям организаторов.

Разъяснение. Сложилась практика на некоторых играх что запрещаются колющие удары. В связи с тем что это вносит путаницу в и так скоротечные поединки, и вызывает дополнительные споры, а также ввиду того что нет прямого запрета на это в правилах. Такого ограничения на этой игре нет. Но! Нанесение травмы имитацией холодного оружия является нарушением правил и может иметь последствия для команды. Будьте аккуратнее!

После поражения ножом наступает мгновенная смерть без ранения.

8. Смерть: в городе и джунглях - респы и госпиталь.

Отсидка 20 минут с момента прихода на респ (если у вас нет часов - подойдите к Яру - он вас зачмырит). Респом является: для Группировок - Госпиталь или респ Группировки в Джунглях (игрок сам выбирает, где ему удобнее ожить, но он не может ожить в Джунглях, если умер в Городе). Для Мировых Держав респ - Госпиталь, либо Гавань, игрок Мировой державы тоже не может ожить в Гавани, если умер в Городе Для всех остальных респ - Госпиталь. В джунглях оживание происходит после касания таблички. В госпитале, после отсидки 20 минут в специальной комнате. В процессе отсидки к игроку может подойти судмедэксперт и опросить о деталях смерти.

III Хрон и стрельба в зданиях и городе.

Обязательный хрон проводится для игроков имеющих ВВД. Также хрон проводится у АЕГов мощностью более 2,5 Дж. Так же хрон проводится для оружия претендующего на SQВшный статус (до 1,4дж) Не уверен, что у тебя меньше? Пройди хрон.

Для применения в зданиях (а также на территории всего города) допускается любое игровое стрелковое оружие с дульной энергией не более 1,4 Дж. Замер производится рабочим шаром.

Для применения на открытой местности, а также при штурме дотов, блиндажей и иных полевых укреплений допускается:

а) автоматическое игровое стрелковое оружие с дульной энергией не более 2,6 Дж. Замер производится рабочим шаром.

б) игровое стрелковое оружие конструктивно не предназначенное для ведения автоматической стрельбы с дульной энергией не более 3 Дж. Замер производится рабочим шаром.

в) полуавтоматические или автоматическое короткоствольное игровое стрелковое оружие (пистолеты) с дульной энергией не более 2,25 Дж.

Запрещается стрельба на расстояниях менее 20м из игрового стрелкового оружия с дульной энергией более 2,6 Дж. Указанное расстояние определяется визуально, при этом ответственность за правильность определения расстояния лежит на стрелке.

IV Типы и ограничения оружия и игроков в Джунглях и Городе

В Джунглях разрешено использовать все типы игрового оружия, которые допущены данными правилами. Но от каждой Фракции в Джунглях должно находиться и участвовать в активных боевых действиях не более 15 игроков. Нахождение в мертвяке, на базе (Гавани) - таким не является. ООН данное ограничение - не касается.

Очень важно различать правила игры и игровое законодательство при использовании оружия в Городе.

Автоматическим оружием по правилам игры в Городе может пользоваться только Полиция. И в отдельных игровых моментах (по результатам ряда механик) - Мировые державы и ООН. Для всех остальных игроков - это злостное нарушение правил игры!

Также по правилам игры обладатели лицензии (желтый бейдж) могут пользоваться в Городе автоматическими и полуавтоматическим пистолетами. Для всех остальных игроков - это злостное нарушение правил игры!

Все остальные игроки в Городе могут использовать по правилам игры ТОЛЬКО:

- ножи
- спринги (включая газовые)
- ручную пиротехнику
- взрывчатку (орговский девайс - даже хранение приравнивается к международному терроризму)

Но это является нарушением законодательства Тропиков и грозит задержанием Полицией!!!

И можно использовать для “городского” оружия только боеприпасы купленные в городской оружейной лавке (не касается Полиции, контингента Мировой Державы или ООН).

V Конфликтные правила.

Каждый игрок ежесекундно и яростно должен бороться с нарушениями правил игры. Однако данная борьба не должна принимать клеветнические формы и носить ярко выражено конфликтный характер. Посему на наших играх действуют следующие правила:

1. Все обвинения в неосознанке и любом другом нарушении правил возможны только на полигоне по горячим следам.
2. Обвинения могут выдвигаться только против конкретного человека - обобщения строжайше запрещены (та сторона - не сознается, этот камо - неосознашки)
3. В случае подозрения в нарушении правил обвиняющий (предварительно надев красную повязку или включив красный фонарь) самостоятельно или с помощью посредника выводит подозреваемого в нарушении и вне игры разбирает ситуацию. В любом случае после завершения разбора ситуации оба отправляются в мертвяк.
4. В случае если игрок заметивший нарушение правил не желает прекращать игру возможен вариант с постигровым информированием оргов. Данная информация приватно сообщается организаторам, которые в свою очередь ведут базу подобных обращений и делают выводы в случае массовых жалоб на конкретных игроков или команду.
5. Любые разборы ситуаций и инцидентов должны проводится в спокойной обстановке без ругани и чрезмерных эмоций.
6. Несоблюдение данных правил приравнивается к неосознанке.

VI Антиковидный протокол

- а) Тщательно контролируйте свое самочувствие – при малейших симптомах ОРВИ, воздержитесь от поездки. Так же воздержитесь от поездки если кто-то из близких болеет или имеет подозрительные симптомы.
- б) Организаторы настоятельно просят исключить тактильные контакты – рукопожатия, обнимания, использование чужих напитков.
- в) На регистрации командиру будут выданы традиционные расписки которые надо будет заполнить каждому бойцу.
- г) Регистрация проводится ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО командиром фракции (старшим по выезду) - он собирает с бойцов взносы, а также раздает/забирает расписки (и меняет их на мерч).