

FAQ

Кто: МГ «Qube» при участии ТО «Пренебречь»

Формат: 120+ человек;

Моделируемое место и время: 1968 г., г. Новый Орлеан с пригородами;

Даты: вечер 8-ночь с 10 на 11 мая 2015 г.,

Боёвка: LARP, airsoft;

Полигон: Московская область, Ожерелье;

Вода: на полигоне отсутствует, будет доставляться питьевого качества силами МГ;

Взносы: 1500 руб. – с 9 февраля по 15 марта; 2000 руб. – с 15 марта по 5 мая; 2200 руб. – с 5 мая и на полигоне

Эковзнос: 500 руб. (сдаётся на полигоне, возвращается после уборки локации).

+7 916 041 11 06 Ольга. ГМ. На полигоне с 6 мая
+7 903 617 53 82 Настя К. АХЧ, координация. На полигоне с 8 мая
+7 967 172 64 74 Артём. Мастер по экономике и призыву. На полигоне с 5 мая

Полигонные правила

1. Участие

Участники делятся на 3 группы:



игроки – сдают взнос на игру и эковзнос, получают паспорт и игровые материалы, связанные с ролью;



фотографы – сдают а) гостевой взнос 500 рублей; б) взнос в 1000 рублей, который включает в себя оплату стоимости гостевого взноса и сумму игровых денег, достаточную, чтобы питаться в кабаках на протяжении игры;



организаторы и помощники – носят опознавательные знаки, не носят антураж.

Для участия в игре без предварительной заявки необходимо сдать взнос (игровой+эковзнос) и согласовать роль с МГ.

На игру допускаются игроки в возрасте от 16 лет. **Несовершеннолетние** допускаются на игру только в сопровождении родителей или сопровождающего. Во втором случае необходимо предоставить нотариально заверенную доверенность от родителей, а также при себе иметь ксерокопию паспорта родителя с образцом подписи и страницы с детьми. Несовершеннолетние игроки при прохождении регистрации должны иметь при себе полис ОМС.

Присутствие на полигоне домашних животных не допускается.

2. Общие правила

Место установки игровых построек и расположение игровой зоны определяется МГ.

Место разведения огня также обговаривается с мастером. Их количество будет ограничено. Все костры должны быть тщательно окопаны и организованы так, чтобы место кострища потом можно было замаскировать. МГ настоятельно рекомендует использовать мангалы.

Вода будет предоставляться МГ, в первую очередь – кабакам и локациям.

Туалеты могут быть организованы только в местах, указанных мастером. Туалет представляет собой выгребную яму с непрозрачными стенами. По окончании игры все туалеты будут средствами МГ залиты хлорсодержащим антисептиком, а далее должны быть закопаны.

На части полигона будет организовано электрическое **освещение**. В остальных локациях организация освещения – задача игроков. Используйте современные осветительные приборы. Использование открытого огня для освещения запрещено. Использование ночью фонарей направленного света нежелательно.

Временные реалии игры не накладывают ограничений на **курение** сигарет, однако МГ напоминает, что **бросать окурки на землю запрещено**. Просьба использовать пепельницы или урны (мусорные пакеты).

Личный транспорт должен быть припаркован на неигровой части полигона. Эта зона будет указана мастерами и ограждена сигнальной лентой. Конкретное место парковки автомобиля будет определено мастерами так, чтобы не мешать проезду других ТС (в том числе выезду с парковки). При этом на торпеде необходимо будет оставить контактную информацию: ФИО/Ник и мобильный телефон.

Расположение личного транспорта на игровой территории полигона возможно только по предварительному согласованию с МГ. Автомобиль должен быть замаскирован нетканкой так, чтобы его не было видно. Использование его во время игры запрещено.

О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь.

3. Экология

Порубка стоящих деревьев категорически запрещена.

При строительстве запрещается гвозди в живые деревья. Для крепежа используйте прочные веревки или строительный степлер.

Мусор любого происхождения необходимо собирать в мешки и складировать. В конце игры он будет вывезен с полигона силами МГ. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) мусора запрещена. При отсутствии мусорных пакетов просьба обращаться к МГ.

По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:



закопать и замаскировать кострище, выгребную и прочие ямы;



весь мусор собрать в мешки и отнести к месту сбора мусора (будет расположено в неигровой зоне полигона рядом с мастерской).

К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

Игровые постройки необходимо разобрать.

4. Медицина

МГ настоятельно рекомендует всем игрокам иметь на полигоне полис ОМС. Для несовершеннолетних игроков наличие полиса ОМС является обязательным условием.

Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу.

На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. В случае необходимости игрок будет эвакуирован в Каширскую Центральную Районную больницу средствами МГ.

Правила по антуражу

1. Общие положения

Антураж персонажа описывается следующими компонентами: маркеры, униформа и стиль одежды, характерный для той или иной социальной группы.

Просьба внимательно ознакомиться с **маркерами** и **видами униформы** и не использовать описанные в них элементы одежды без «смысловой нагрузки». Также просьба придерживаться **стиля одежды**, характерного для социального слоя, к которому относится ваш персонаж.

Помимо костюма, любой персонаж на игре должен носить очки (см. раздел «[Техника безопасности](#)»).

2. Маркеры

Маркеры на нашей игре используются для обозначения расовой принадлежности.

2.1 *Маркер негра* – минимальный грим (две симметричных черных полосы на скулах) и красный шейный платок, повязанный так, чтобы можно было разглядеть со спины. При желании вы можете загримироваться полностью.

2.2 *Маркер каджуна* – кожаный браслет на запястье и/или ожерелье с зубами аллигатора на шее.

3. Униформа

Униформа – тип одежды, характерный и обязательный для представителей некоторых профессий.

3.1 *Полицейские*: знаки отличия, темно-синие брюки, светло-голубая или белая рубашка (желательно, с коротким рукавом), черный галстук, темно-синий китель или черная кожаная куртка (не косуха). Детективы просто придерживаются формального стиля в одежде.

3.2 *Действующие военнослужащие*: знаки отличия, обувь и униформа, характерные для американских военнослужащих указанного периода. Обращаем ваше внимание, что камуфляжные ткани для униформы военных на нашей игре не используются (в соответствии с историческими реалиями). Ветераны могут носить или не носить форму или её элементы по своему усмотрению.

3.3 *Почтальоны*: синяя фуражка или кепка, коричневая сумка через плечо, синяя куртка и брюки (или длинная юбка для женщин по желанию).

3.4 *Врачи*: на территории госпиталя и психиатрической лечебницы - белые халаты, в остальное время на усмотрение игрока.

3.5 *Медсёстры*: на территории госпиталя и психиатрической лечебницы – белые халаты и головные уборы (наколки для женщин, колпаки или пилотки – для мужчин), в остальное время на усмотрение игрока.

4. Стили одежды

Ниже приводится пример внешнего вида, характерного для основных социальных групп населения Нового Орлеана. Вы также вольны использовать элементы одежды, характерные для другой местности, если она так или иначе оказала значительное влияние на вашего персонажа.



«Нормальные» американцы



Молодые либералы



Негры (средний класс)



Каджуны

Правила по боевым взаимодействиям

1. Типы оружия

На игре присутствует три типа оружия:



Холодное оружие: в основном, ножи; в исключительных случаях – мечи, кинжалы и клинковая «экзотика».



Прочее оружие ближнего боя (всевозможные биты, дубинки и прочие подручные предметы);



Огнестрельное оружие.

2. Допуск оружия

Короткоклинковое оружие	Резиновые тренировочные ножи (ColdSteel), LARP
Длинномерное оружие	LARP, имитирующий дубинки, биты, предметы хозяйственного обихода. LARP, имитирующий длинноклинковое орудие (мечи, сабли, катаны и т.п.) – по предварительному согласованию с мастерской группой и в соответствии с историей персонажа
Огнестрельное оружие	Только airsoft. На игру допускаются исключительно реплики оружия, производившегося и бывшего в свободном доступе на начало 1968 года на территории США

Огнестрельное оружие, обозначенное в правилах, должно стрелять промышленно изготовленными шариками ВВ калибра 6 мм весом 0,12-0,43 г или 8 мм шариками весом 0,34 г.

Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:

Вид оружия	Для 6мм	Для 8мм
Пистолеты и револьверы	110 м/с	85 м/с
Прочие виды оружия	120 м/с	95 м/с

Скорости указаны при стрельбе шаром 6 мм – массой 0,20 г; 8 мм – массой 0,34 г.

При замере скоростей в качестве погрешности измерительного оборудования, влияния внешних факторов и т.п. принята погрешность $\pm 5\%$.

Метательного оружия на игре нет.

Бронежилеты: допускаются только копии образцов, имевшихся на тот период. Бронежилет защищает прикрытые им по факту участки тела от всех попаданий холодным оружием и от первого попадания из огнестрельного оружия.

3. Техника безопасности и поражаемые зоны

На всей территории игровой зоны **обязательно ношение защитных очков** (продаются в любом магазине спецодежды, рекомендованные марки: 3m, Uvex, Vole, ESS и т.п.).

Поражаемая зона:

Для огнестрельного оружия – полная, за исключением головы и шеи.

Для остальных типов оружия – полная за исключением головы, шеи, паховой области и кистей рук.

Выстрелы в упор из airsoft оружия весьма болезненны, так что, если вы находитесь достаточно близко к цели, чтобы коснуться её рукой, МГ Qube настоятельно рекомендует обозначать попадание касанием руки и выстрелом в воздух или землю. Аналогично рекомендуется поступать в случаях, когда попадание может быть однозначно зафиксировано, по соглашению игроков.

Приёмы рукопашного боя (в том числе захваты, удержания и попытки блокировать руками огнестрельное и небоевую часть холодного оружия) **запрещены**.

Связывание с захлёстыванием или фиксацией верёвок на шее или голове строго запрещено.

Нарушение техники безопасности может вызвать санкции со стороны мастерской группы, от выдачи карточки болезни, до удаления персонажа из игры или игрока с полигона в зависимости от последствий нарушения Техники Безопасности.

4. Хитосьём

На игре персонаж может иметь находиться в одном из четырёх состояний: здоров, легко ранен, тяжело ранен и мёртв.

1 попадание холодным оружием	лёгкое ранение
1 попадание из огнестрельного оружия	
2 попадания любым другим оружием	

В случае, если лёгкое ранение получено в результате попадания в *конечность*, её функциональность ограничивается:



в руке нельзя держать оружие,



при попадании в ногу нельзя передвигаться бегом.

В случае, если лёгкое ранение получено в результате попадания в *корпус*, персонаж обязан до оказания первой помощи удерживать одну руку на месте попадания и не может передвигаться бегом.

2 попадания холодным оружием	тяжёлое ранение
2 попадания из огнестрельного оружия	
4 попадания любым другим оружием	

В случае, если тяжёлое ранение получено в результате попадания в *конечность*, персонаж теряет возможность её использования до оказания первой медицинской помощи:



рука «повисает», ей невозможно удерживать никакие предметы;



на ногу нельзя наступать.

В любом из указанных случаев раненный персонаж может передвигаться только медленным шагом (при ранении в ногу – с опорой на другого персонажа или трость/палку/костыль) или ползком.

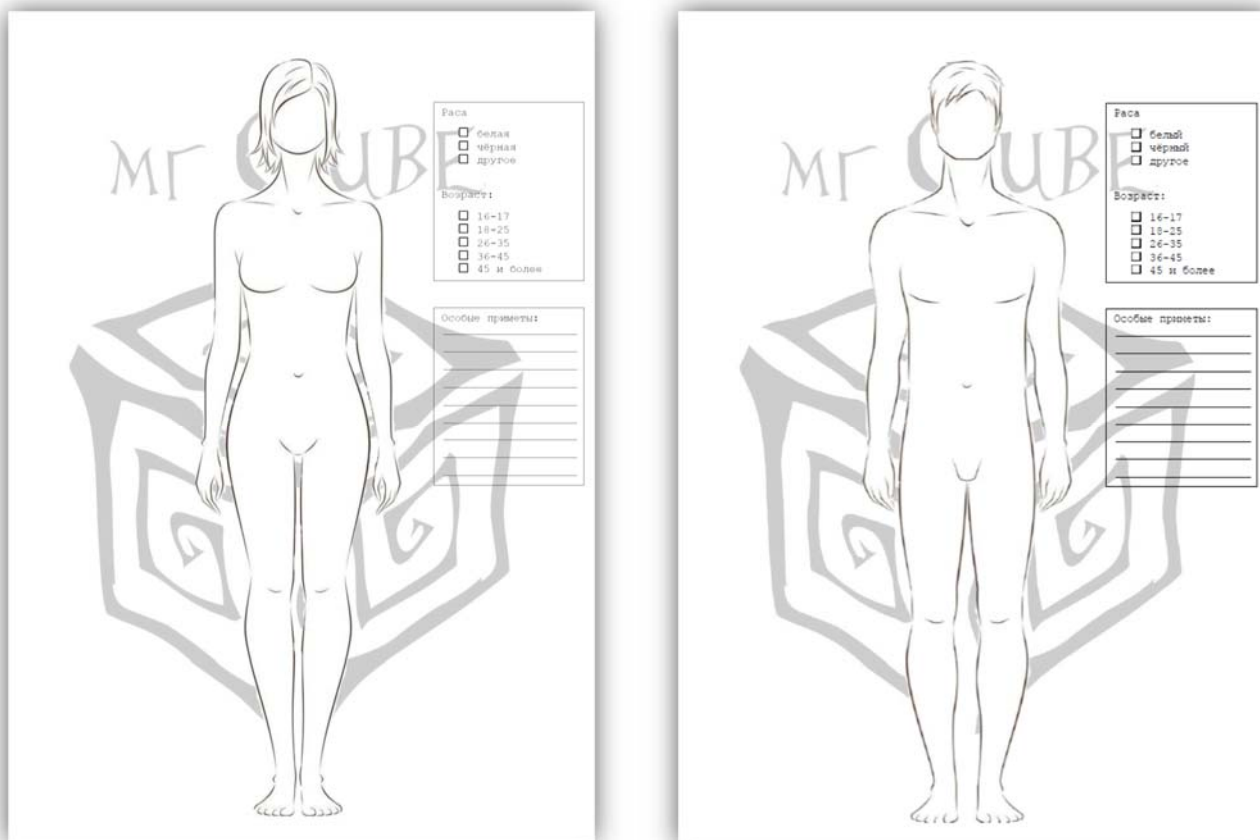
В случае, если ранение получено в результате попадания в *корпус*, персонаж теряет возможность передвигаться самостоятельно.

После повторного ранения любым оружием (2 удара «другим» оружием) персонаж моментально умирает.

1 попадание холодным или из огнестрельного оружия = 2 попадания другим оружием, за исключением Оглушения.

В случае, если персонаж был убит, в течение 15 минут после окончания боевого взаимодействия он остаётся на месте в лежачем (при плохой погоде – в сидячем) положении, не вступая во взаимодействия с другими персонажами. Если в течение этого времени кто-то обнаруживает тело, он может шёпотом спросить у мертвого персонажа, что он видит, и игрок обязан честно ответить.

По истечении 15 минут он надевает белый хайратник и идёт в мертвятник, по-прежнему не вступая во взаимодействия с другими персонажами. На месте, где лежит мёртвое тело, игрок должен оставить заполненный сертификат и все игровые предметы, которые были у персонажа. Сертификаты «тела» будут выданы при регистрации в раздаточном конверте и выглядят следующим образом:



5. Специальные воздействия

5.1 Оглушение. Для оглушения необходимо нанести несильный удар по спине персонажа небоевой частью любого оружия. Оглушенный персонаж ничего не видит, не слышит и ничего не помнит из того, что происходит с ним в ближайшие 5 минут. Оглушение возможно только со спины и не во время боя.

Кулуарного убийства на игре нет.

5.2 Увечье. Игроком в небоевой ситуации может быть заявлено определённое физическое воздействие на персонажа, например, «*простреливаю колено*», «*отрезаю палец*» и т.п. Объявление воздействия сопровождается прикосновением оружием (в том числе огнестрельным) к зоне воздействия. При этом из огнестрельного оружия должен быть произведён выстрел в землю. Увечье переводит в состояние тяжёлого ранения с необходимостью отыгрывать результат нанесённых повреждений.

5.3 Связывание. Связывание осуществляется «по игре» или «по жизни» по договорённости со связываемым. При связывании «по жизни» состояние связанного должно проверяться каждые 5-10 минут, один из осуществивших связывание игроков должен находиться в пределах слышимости. По первому требованию связывание «по жизни» должно быть заменено связыванием «по игре», при этом при замене верёвок связываемый не имеет права предпринимать попыток освободиться, т.к. ситуация не является игровой. Освобождение осуществляется «по жизни».

При связывании «по игре» на связываемые конечности накидывается свободная петля.

Освобождение осуществляется «перетиранием» верёвки о клинок любого холодного оружия в течение 60 секунд.

Использование наручников приравнивается к связыванию «по жизни». Конкретно используемые виды наручников обговариваются с мастерской группой (допускаются пластиковые или металлические образцы, которые могут быть сняты без использования специальных ключей; **наручники требуют чиповки у мастера по бёвке**). При использовании наручники не должны врезаться в конечности связываемого.

Наручники являются специальным средством, находящемся на вооружении полицейского департамента. Владение ими или их использование гражданскими лицами является незаконным.

5.4 **Перенос**. Переносить тяжелораненого, оглушённого или связанного персонажа можно «по жизни» (с разрешения переносимого) или «по игре» силами не менее, чем 2 персонажей. Перенос «по игре» осуществляется только шагом.

5.5 **Обыск**. Обыскать можно не сопротивляющегося, обездвиженного или раненого персонажа. Обыск проводится по игре, чётким вербальным указанием на обыскиваемую зону, например: «*обыскиваю левый бо-тинок*», «*Обыскиваю боковой карман сумки*». В случае, если в указанном месте обыскиваемый хранит игровые предметы, он обязан их предъявить. Обыск игровых помещений допускается проводить как вербально, так и по жизни.

Правила по призыву

Отправка призывников в учебный лагерь Форт Полк (Учебка) происходит 2 раза в день: в 11:00 и в 16:00.

1. Категории граждан с точки зрения призыва

Призыву в армию подлежит только мужская часть граждан США, которая с точки зрения призыва делится на несколько групп:

-  **Несовершеннолетние** (до 18 лет) и граждане свыше 26 лет, не состоящие на действительной военной службе. Эти группы лиц призыву не подлежат.
-  **Граждане, имеющие право на отсрочку** (по состоянию здоровья, учебе, полицейские). Обоснование отсрочки является задачей персонажа.
-  **Граждане в возрасте от 18 до 25 лет, не имеющие отсрочки.**
-  **Действующие военнослужащие.** Их призыв осуществляется не по повестке.

Все персонажи категории 4 и почти все – категории 3, имеют статус “I-A” – “Годен к военной службе”. Исключением являются персонажи с существенными физическими или психическими заболеваниями, факт которых официально подтвержден соответствующими лечебными заведениями (психиатрической лечебницей или госпиталем).

Пойти служить добровольцем могут граждане любого государства, находящиеся в призывном возрасте и имеющие статус “I-A”.

2. Призывная комиссия

Список лиц, которым рассылаются повестки, определяет **призывная комиссия** исходя из квоты, получаемой от федеральных властей. При превышении квоты в первую очередь в Учебку отправляются добровольцы. Далее – наиболее молодые призывники.

3. Процесс призыва в армию

Призыв в армию начинается с получения персонажем повестки – лично в руки персоналом Учебки или призывной комиссии.

После этого он должен явиться на призывной пункт не позднее чем за 15 минут до отправки в Учебку либо предоставить документы, дающие право на отсрочку или подтверждающие его негодность к службе (например, справку из университета или медицинское заключение). В противном случае, он будет считаться **уклонистом**.

Персонаж также имеет право обжаловать свой призыв в армию в суде в соответствии с игровым законодательством (дело «гражданин против штата»).

4. Уклонение от прохождения службы

В случае уклонения от службы в армии, персонаж может быть взят под стражу, объявлен в розыск или подвергнут иному наказанию, предусмотренному игровым законодательством (включая отправку в армию).

5. Отправка в армию

Призывники отправляются в армию с главной площади в сопровождении одного из сержантов Учебки. Призывнику запрещено иметь при себе какое-либо оружие.

Игрокам, которые по ряду признаков персонажа имеют шанс попасть в Учебку, мы рекомендуем привезти с собой на игру и иметь при себе при «отправке в армию» термобельё, удобную обувь (в идеале, берцы), ремень (желательно, зелёный) и любую зелёную некамуфляжную разгрузку (опционально).

Правила по медицине

Модель медицины состоит из нескольких блоков:

-  хирургия – лечение ранений и увечий;
-  терапия – лечение заболеваний медикаментозным путём;
-  психиатрия – как частный случай терапии, лечение заболеваний психики медикаментозным путём и при помощи специальных процедур.

Хирургическое лечение заболеваний не моделируется.

1. Медицинские профессии

На игре существуют следующие медицинские профессии:

-  **медсестра/медбрат** может оказывать первую врачебную помощь, ассистировать при выполнении операций, проводить процесс реабилитации раненых;
-  **хирург** может оказывать первую врачебную помощь, ассистировать при выполнении операций, проводить операции и процесс реабилитации раненых;
-  **врач общей практики** может оказывать первую врачебную помощь, ассистировать при выполнении операций, проводить операции, лечить физические болезни, проводить процесс реабилитации раненых;
-  **врач-психиатр** может оказывать первую медицинскую помощь, ассистировать при выполнении операций, лечить психические болезни, поводить процесс реабилитации раненых.

2. Госпиталь и операционная

Для лечения ранений и заболеваний необходимы **госпиталь**, оборудованный операционной и помещением для реабилитации (стационаром).

Операционная – закрытое со всех сторон помещение, имеющее крышу и оборудованное «стерильным» столом, который должен иметь высоту минимум 65 см над землей и позволять положить на нём одного человека.

Стационар – любое помещение, имеющее крышу и оборудованное койко-местами.

Койко-место – низкая лежанка из досок, покрытая изоспаном или несколькими слоями туристической пенки. Требования к койко-местам продиктованы необходимостью обеспечивать игроку комфорт и защиту от холода в течение длительного пребывания лёжа.

3. Хирургия

3.1 Ранения

На игре моделируются состояния лёгкого и тяжёлого ранения.

1 попадание холодным оружием	лёгкое ранение
1 попадание из огнестрельного оружия	
2 попадания любым другим оружием	

В случае, если лёгкое ранение получено в результате попадания в **конечность**, её функциональность ограничивается:

-  в руке нельзя держать оружие,
-  при попадании в ногу нельзя передвигаться бегом.

В случае, если лёгкое ранение получено в результате попадания в **корпус**, персонаж обязан до оказания первой помощи удерживать одну руку на месте попадания и не может передвигаться бегом.

Находясь в состоянии лёгкого ранения, персонаж может оказывать медицинскую помощь себе или другим персонажам, с соблюдением штрафов на иммобилизацию, в случае наличия таковых.

Состояние лёгкого ранения длится 20 минут, по истечении этого срока без медицинской помощи переходит в тяжёлое ранение.

20 мин. в состоянии лёгкого ранения без медицинской помощи	тяжёлое ранение
2 попадание холодным оружием	
2 попадания из огнестрельного оружия	
4 попадания любым другим оружием	

В случае, если тяжёлое ранение получено в результате попадания в *конечность*, персонаж теряет возможность её использования до оказания первой медицинской помощи:



рука «повисает», ей невозможно удерживать никакие предметы;



на ногу нельзя наступать.

В любом из указанных случаев раненный персонаж может передвигаться только медленным шагом (при ранении в ногу – с опорой на другого персонажа или трость/палку/костыль) или ползком.

В случае, если ранение получено в результате попадания в *корпус*, персонаж теряет возможность передвигаться самостоятельно.

Находясь в состоянии тяжёлого ранения, персонаж не может оказывать медицинскую помощь себе или другим.

Состояние тяжёлого ранения длится 10 минут, по истечении этого срока без медицинской помощи персонаж умирает.

После повторного ранения любым оружием (для «другого» - 2 удара) персонаж моментально умирает.

3.2 Первая помощь

Различают первую *доврачебную* и первую *врачебную* помощь. Первая доврачебная и врачебная помощь могут быть оказаны только лежащему пострадавшему.

Первая доврачебная или врачебная помощь может быть оказана только 1 раз, повторное оказание не приводит к изменению состояния персонажа. Эффекты оказания первой доврачебной и врачебной помощи не суммируются.

Первая доврачебная помощь может быть оказана любым персонажем. Для этого необходимо наложить на место ранения повязку так, чтобы она держалась без помощи рук. Повязка может быть наложена поверх одежды с использованием любых подручных материалов. Ширина повязки должна быть **не менее 10 см**.

При лёгком ранении первая доврачебная помощь позволяет увеличить срок до ухудшения состояния (т.е. перехода в тяжёлое ранение) до 30 минут.

При тяжёлом ранении оказание первой доврачебной помощи позволяет продлить данное состояние (т.е. время до смерти) до 20 минут.

Первая врачебная помощь оказывается только персонажами с профессиями «врач» (любой специализации) или «медсестра/медбрат». Она включает в себя: освобождение поражённого места от одежды, обработку раны и наложение повязки (материал для повязки – бинт и марля; сквозь неё не должна просматриваться кожа). В случае, если костюм персонажа не позволяет обнажить поражённое место, повязка накладывается на ближайший возможный участок тела (например: *при невозможности обнажить плечо – перевязывается предплечье*).

Правильное оказание первой врачебной помощи приводит к излечению легкого ранения через 40 минут и продлевает срок жизни тяжелораненого персонажа до 40 минут.

Факт оказания первой доврачебной или врачебной помощи НЕ приводит к нормализации функционального состояния персонажа: все ограничения на передвижение и использование поражённых конечностей продолжают действовать до момента смерти или полного излечения.

При переходе к лечению раненого, которому была изначально оказана первая доврачебная помощь, рана требует обработки раны антисептическими материалами.

При неправильном оказании первой врачебной помощи (например: *повязка наложена поверх одежды, через неё просвечивает кожа, она сползает с места первоначального наложения*) время жизни тяжело раненого персонажа продлевается только до 20 минут, при переходе к лечению также требуется обработка раны антисептическими материалами.

3.3 Лечение тяжёлых ранений

Лечение тяжёлых ранений проводится только в помещении, очипованном как «операционная».

Лечение отыгрывается следующим образом: на теле больного в месте ранения при помощи лейкопластыря закрепляются две полосы ткани белого цвета, либо две полосы рулонного лейкопластыря на тканевой основе. Полосы должны быть расположены встык друг к другу, иметь свободные края и длину не менее 15 см. После этого они сшиваются между собой особым швом (схема будет выслана врачам перед игрой), а место наложения шва бинтуется.

По истечении 30 минут повязка снимается, «шов» удаляется, место ранения протирается антисептическим материалом. В течение указанного времени пациент должен находиться в лежачем положении на оборудованной койке.

В зависимости от имеющихся в наличии ресурсов, есть два сценария реабилитации: с применением медикаментов и без.

В первом случае отыгрывается применение медикаментов, способствующих заживлению раны (по соответствующим правилам).

Во втором случае, после ранения остается шрам – примитивный рисунок йодом, который наносится врачом (инструкции будут высланы игрокам с соответствующей профессией до игры). Вне зависимости от способа реабилитации, пациент должен оставаться в больнице еще 30 минут.

3.4 Негативные последствия ранения

Качество лечения определяет вероятность наступления негативных последствий.

Негативные последствия наступают в следующих случаях:

Ожидание операции более 30 минут	Болевой шок
Проведение операции более, чем за 10 минут (от момента, когда пациент уложен на операционный стол, до наложения повязки)	
Неправильно оказанная врачебная помощь (отказ от использования антисептика)	Заражение крови
Проведение операции в помещении, не соответствующем требованиям правил	

Характер негативных последствий:

-  болевой шок – **травма психики** (необходимо активировать карту психического заболевания);
-  заражение крови при ранении конечности – **увечье** (ампутация конечности);
-  заражение крови при ранении в корпус – **смерть**.

Для купирования негативных последствий могут быть предприняты следующие меры:

Болевой шок	Использование обезболивающего средства
Заражение крови	Использование антисептика и антибиотика

3.5 Последствия оглушения

Оглушение приводит к незначительному ухудшению самочувствия персонажа (головная боль, тошнота и резь в глазах) продолжительностью в 1час. Симптомы снимаются приёмом аспирина и успокоительного препарата либо проходят сами (в случае медикаментозного лечения врач выдаст вам соответствующую карту болезни).

После 3-го оглушения в жизни персонажа (вне зависимости от промежутков между оглушениями) необходимо активировать карту психического заболевания (см. раздел «[Психические заболевания](#)»).

3.6 Ликвидация последствий увечья

При лечении увечья время на оказание медицинской помощи аналогично таковому для тяжёлого ранения, т.е. 10 минут.

В случае, если была заявлена ампутация какой-либо части тела, первая доврачебная или врачебная помощь продлевают время жизни персонажа, но не ампутированной части его тела. Другими словами, на то, чтобы пришить всё на место, есть только 10 минут. Лечение проходит аналогично лечению ранений, однако шов накладывается по окружности пришиваемой части тела, а время реабилитации составляет 1 час (**отсечение головы – не вылечивается!**).

В случае, если по истечении 10 минут ампутированная часть тела персонажа не была пришта на место, её восстановление отыгрывается *протезированием*. Для этого вокруг конечности требуется создать антуражный каркас, имитирующий протез.

Ношение такого протеза сокращает возможности персонажа:

-  если была восстановлена нога выше щиколотки – персонаж не может бегать,
-  если рука – не может держать огнестрельное оружие.

В случае, если было заявлено дробящее воздействие, на время реабилитации раздробленная конечность должна находиться в лубке из досок или картона в течение 1 часа.

Отыгрыш невылеченных последствий увечья может определяться индивидуально мастером и игроком в каждом конкретном случае.

4. Терапия

4.1 Карточка болезни

Карточка болезни – карточка, содержащая базовую информацию о заболевании, которое развилось у персонажа в результате совершения каких-либо действий или под влиянием окружающей среды.

Карточка может быть получена от мастера, игротехника или игрока, а также находиться в доступном для игрока месте в отдельных районах города. Увидев карту, игрок обязан взять её и отыгрывать обозначенные на ней симптомы, а также распространять карточки болезни дальше, если механизм «заражения» это предусматривает.

Игрок должен сохранять карточку болезни при себе до окончания лечения (с тем или иным результатом). Он может пытаться вылечить болезнь самостоятельно, или с помощью другого персонажа, в том числе лечащего врача. Для облегчения процесса лечения он может показать этому персонажу карточку болезни. По завершении лечения (независимо от результата) карточка сдается любому мастеру.

Механизм распространения («заражения») указан на карточке и различается в зависимости от болезни.

4.2 Содержание карточки болезни

Карточка болезни содержит следующую информацию:

-  способ передачи болезни – открытая информация;
-  начальные симптомы болезни – открытая информация;
-  кодировка болезни – открытая, но зашифрованная игротехническая информация, используется только мастером по медицине;
-  цветовые маркеры стадий развития болезни – открытая информация;
-  расшифровка цветовых маркеров – закрытая информация;
-  поле развития болезни – частично закрытое поле, содержащее информацию о течении болезни в зависимости от применённых способов лечения.

4.3 Лекарство

Лекарственное вещество моделируется полоской самоклеящейся бумаги. Её левая часть имеет фиксированную длину и содержит «ключ» – название лекарства. Правая представляет собой мерную линейку, отображающую конкретную дозировку препарата. Укорачивать данную линейку воспрещается.

4.4 Процесс развития и лечения болезни

При получении персонажем карточки болезни, на ней открыты поля, в п. 2 помеченные как «открытая информация». Опираясь на открытую информацию, персонаж может попробовать самостоятельно или с помощью врача вылечить болезнь. Также он может, если оценивает своё состояние как некритическое, подождать развития болезни для более точной постановки диагноза.

В случае, если персонаж начинает лечение, он открывает первую строку болезни, следующую на лицевой стороне карточки за начальными симптомами, и строку, отмеченную маркером аналогичного цвета на обороте. После этого он отыгрывает симптомы, описанные на открытой части карточки.

Применение лекарства осуществляется путём совмещения графического «ключа» лекарства с полем развития болезни по строке, содержащей аналогичный код. При этом линейка закрывает часть цветной строки поля развития болезни. Цвет, на котором заканчивается линейка, обозначает следующую стадию.

На обороте открывается следующая строка, содержащая описание стадии, начинается отыгрыш симптомов. При этом следующий приём медикаментов может состояться не ранее, чем через 15 минут.

Повторный приём медикаментов отмечается в строке поля лечения болезни, помеченной цветовым маркером, соответствующем отыгрываемому в настоящий момент состоянию.

В случае, если приёма медикаментов не происходит или медикамент не подошёл ни к одному из ключей в строке, переход на следующую по порядку стадию осуществляется спустя час после вскрытия строки соответствующей стадии (в подобном случае медикамент всё равно может считаться принятым). В случае, если приёма медикаментов не происходит в течение 1 часа после получения карточки болезни, вскрывается верхняя строка поля развития болезни.

Следование данному алгоритму приводит либо к излечению болезни, либо к переходу к осложнениям различной тяжести, вплоть до смерти. В обоих случаях «отыгранная» карточка болезни возвращается любому мастеру или игротехнику.

4.5 Психические заболевания и реакция на медикаменты

Каждому персонажу при регистрации выдаётся карточка, фиксирующая состояние психического здоровья и карточка, позволяющая отследить последствия приёма медикаментов, которые имеют побочный эффект. Поле для проверки побочного действия не содержит цветовых маркеров стадии развития болезней – только открытые графические ключи и закрытые шкалы результата приёма. Если был принят препарат, который имеет побочный эффект и не задействован в лечении болезни, персонаж обязан проверить его эффект. Результаты проверки также содержатся на универсальной карточке.

Лицевая сторона карточки психического заболевания содержит информацию о ходе болезни/лечения психического заболевания, к которому у персонажа имеется предрасположенность (определяется мастерами на основании квенты персонажа).

Есть универсальные (оглушение, передозировка веществами) и индивидуальные триггеры, которые провоцируют развитие заболевания.

Открывайте полосу соответствующего цвета, если принятое лекарство указало на него. Если лекарство указало на какую-либо стадию повторно, вы продолжаете переходить от стадии к стадии по общим правилам.										КБ
1										
2										
3										
4										
5										
6										

Откройте описание 1 стадии болезни, начните отыгрывать. Передайте новую карту тому, кто вступит с вами в физический контакт, когда вы находитесь на второй стадии.										КБ
1	код1		3	3	5	5	5	5	6*,3	
	код2		2	2	2	2	2	2	6*,2	
2	код1		3	3	5	5	5	5	6*,3	
	код2		3	3	3	3	3	3	6*,3	
3	код1		4	4	5	5	5	5	6*,4	
	код2		4	4	4	4	4	4	6*,4	
Минимальный перерыв между приемами лекарств - 15 минут										
Если никакое лекарство не было принято в течение часа - переход на следующую стадию										
Стадия развития болезни		Код лекарства	Начало вклейки лекарства		Поле развития болезни.					

Откройте карточку болезни, начните отыгрывать симптом под №1								ФБ4
1	код1		1	1	0	0	0	0
	код2		6	6	6	6	6	6
2	код1		2	1	1	0	0	0
	код2		2	1	1	3	3	3
3	код1		1	0	0	4*	4*	4*
	код2		6	6	6	6	6	6
4	код1		4	4	4	3	3	3
	код2		5	5	4	4	4	3
	код1		2	2	6	6	6	6
Минимальный перерыв между приемами лекарств - 15 минут								
Если никакое лекарство не было принято в течение часа - переход на следующую стадию								
код3								
код4								

Открывайте полосу соответствующего цвета, если принятое лекарство указало на него. Если лекарство указало на какую-либо стадию повторно, вы продолжаете переходить от стадии к стадии по общим правилам.										ФБ4
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
код5										
код6										

Правила по наркотическим веществам

1. Вещества

На игре моделируется несколько видов наркотических и психотропных веществ. Часть из данных веществ вызывает *привыкание*, часть — оказывает *разовое воздействие* на организм и психику персонажей.

Некоторые наркотические и психотропные вещества совпадают с моделируемыми медикаментами (см. правила по медицине, раздел «[Терапия](#)»). Обменять чипы одного вида на другой у мастера может любой персонаж.

Доза наркотического или психотропного вещества представляет собой пакет-гриппер, содержащий:

-  одну или несколько полосок самоклеящейся бумаги (для вызывающих привыкание веществ);
-  пластинку жевательной резинки, которую необходимо употребить при приёме дозы;
-  текст, определяющий поведение принявшего «дозу» в течение следующего часа.

Текст может описывать как непосредственное описание действий, так и идею, которая завладевает персонажем и вызывает жажду её немедленного воплощения. Данная идея не обязательно должна транслироваться принявшем дозу персонажем напрямую другому персонажу или в виде разборчивого бормотания, однако может влиять на направление его мыслей, стиль речи, настроение и скорость движения. Например, строка «Гнев, о Богиня, воспой Ахиллеса, Пелеева сына» явно может сделать движения вашего персонажа более плавными, а мысли — возвышенными, чем «День-ночь/день-ночь/мы идём по Африке!».

Наркотические и психотропные вещества, которые вызывают привыкание, требуют дополнительной *карточки зависимости*. Карточку зависимости можно получить у мастера или сотрудников психиатрической лечебницы. Карточка зависимости получается в случае, если на карточке болезни или листке с текстом стоит соответствующая пометка (#).

Карточка зависимости имеет следующий вид:



Каждая строка на обороте открывается 1 раз в 3 часа. С 00:00 до 9:00 строки не открываются.		КЕЗ
1		
2		
3		
4		
5		

Лицевая сторона состоит из кода, обозначающего тип принимаемого вещества, указаний по частоте употребления очередной дозы и поля приёма дозы с цветовым обозначением состояния (цветовое обозначение дублируется нумерацией).

На обороте помечается время начала приема и даётся расшифровка цветовых обозначений достигаемого состояния. Расшифровка будет закрыта, пока персонаж не достигнет указанной стадии в результате приема вещества.

Поле приёма дозы и расшифровки стадий различаются в зависимости от типа принимаемого вещества.

2. Прием веществ

В случае, *если вещество не вызывает привыкания*, его приём заключается в употреблении жевательной резинки и следованию указаниям в тексте.

В случае, *если вещество вызывает привыкание*, вышеописанные действия сопровождаются наклеиванием полоски самоклеящейся бумаги на очередную строку на лицевой стороне карточки зависимости. Цвет, на котором заканчивается полоска, описывает состояние персонажа в следующие полчаса (независимо от обозначенной частоты приема дозы).

Строки заклеиваются последовательно, начиная с верхней. В случае, если через указанный на карточке период времени очередная доза не была принята, текущее состояние обозначается первым слева цветовым маркером в строке.

Персонаж может принять полученную дозу не полностью, однако остаток самоклеящейся бумаги обязан сжечь либо выбросить в мусорный контейнер.

В случае, если были заполнены все строки карточки, персонаж должен обратиться к дежурному мастеру, мастеру по медицине или сотрудникам психиатрической лечебницы.

Правила по посмертию

Способы расстаться с жизнью

Смерть на игре может наступить вследствие:

-  невылеченного тяжёлого ранения или получения повторного ранения в данном состоянии;
-  невылеченной смертельной болезни;
-  специального воздействия (например: *ритуального убийства*).

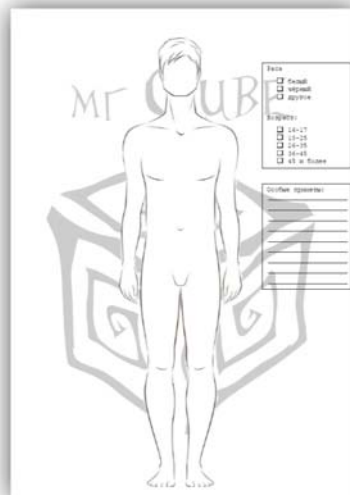
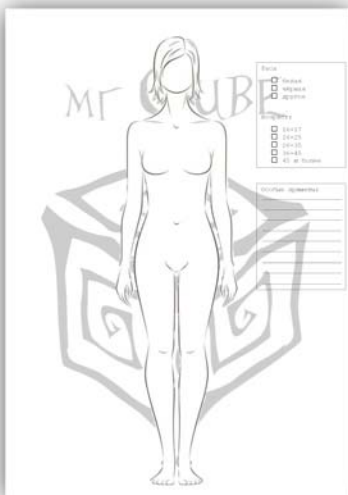
Также к смерти приравнивается вынесение персонажу приговора к длительному тюремному заключению или смертной казни. В этом случае персонаж конвоируется представителями власти до границы города и далее направляется в мертвятник.

Если вы умерли

В случае, если персонаж был убит, в течение 15 минут после окончания боевого взаимодействия он остаётся на месте в лежачем (при плохой погоде – в сидячем) положении, не вступая во взаимодействия с другими персонажами. При этом он **не** надевает белый хайратник, может быть осмотрен (обязан шёпотом отвечать на вопросы о состоянии и внешнем виде «тела») и подвергнут обыску. Персонаж с навыками судебно-медицинской экспертизы может получить подробный ответ о характере повреждений и способе их нанесения. Также он имеет право переписать номер игрового документа персонажа и направить запрос на установление личности.

Если «тело» было официально обнаружено, последующие манипуляции (опознание, вскрытие, похороны и т.п.) производятся, по соглашению игроков, либо с непосредственно отыгрывающим «тело» игроком, либо с предметом, его заменяющим (например: *он может оставить свою куртку, «куклу» из подручных материалов и т.п.*).

Если «тело» не было обнаружено, игрок берёт распечатанное изображение человека (есть в стартовом комплекте), отмечает на нём повреждения, полученные персонажем (пулевые – крестом, колото-резаные – линией), номер игрового документа и оставляет на месте смерти персонажа сертификат «тела» и все игровые предметы, которые были у персонажа. После этого он надевает белый хайратник и идёт в мертвятник, по-прежнему не вступая во взаимодействия с другими персонажами.



Похороны и новая роль

Убитый персонаж может присутствовать на собственных похоронах в качестве «мёртвого тела» или «духа», молча наблюдая за собственной похоронной церемонией. В последнем случае он обязан надеть белый хайратник и не должен вступать в игровые взаимодействия.

Исключения будут прописаны мастерами в отдельный сертификат.

Правильно организованные похороны существенно облегчают «загробную жизнь» персонажа. Работники похоронного бюро осведомлены о требованиях и тонкостях.

Новую роль определяют мастера мертвятника; они же выписывают новые игровые документы.

Настоятельно рекомендует игрокам иметь при себе дополнительный антураж или его элементы, позволяющие сменить имидж при выходе новой ролью.

Правила по экономике

Экономика игры направлена на моделирование основных аспектов американской действительности конца 1960х годов, в частности – дифференциации персонажей по доходам и социальному положению. Во вторую очередь, она предлагает множество возможностей быстро обогатиться за счет открытия бизнеса (как правило, в удачное время и удачном месте). Или так же быстро прогореть. В-третьих, это экономика, где важны в первую очередь способности, навыки, знания и талант каждого человека: инженера, медика, предпринимателя, и многих других.

1. Общие положения

Микроэкономика описывает взаимодействие на уровне персонажей, включая получение доходов от трудовой деятельности.

Макроэкономика моделирует взаимодействия между персонажами и различными экономическими субъектами (в первую очередь, предприятиями и государством).

На игре есть одна валюта – **доллар США (\$)**. За него продаются и покупаются все товары, оплачиваются услуги и т.д. Ресурсов в привычном понимании на игре нет.

Денежные средства игрока могут храниться как в форме наличности, так и на банковском счете игрока (подробнее см. [раздел «Банк»](#)).

Макроэкономические взаимодействия на игре привязаны к циклам: с 09:00 до 14:30 и с 14:30 до 22:00 (условный исторический аналог – периоды квартальной отчетности, не моделируемой на игре).

2. Недвижимость

Застройка полигона будет происходить в соответствии с мастерским планом.

Объект недвижимости – конструкция из четырех стен с явно обозначенным входом, с помощью которой моделируются различные здания. Право собственности или распоряжения недвижимостью требуются для функционирования предприятий (см. раздел [«Бизнес и его развитие»](#)) и некоммерческих организаций (религиозных, общественно-политических и т.д.). Такие объекты – в первую очередь, место ведения виртуального бизнеса – не будут совмещаться с используемыми в реальной деятельности строениями – например, кабаками.

Каждый объект недвижимости имеет:

-  адрес (должен быть указан на фасаде);
-  название;
-  собственника (многие здания находятся на старте игры в собственности штата, но есть и исключения);


Certificate of building


Название : _____

Адрес : _____

Стоимость аренды (цикл) : _____

Стоимость покупки : _____

Собственник : _____

Состояние : _____

Описание : _____

-  оценку стоимости;
-  размер арендной платы;
-  состояние;
-  возможность вмещать более одной организации.

Название и адрес здания будут указываться на табличках на фасаде, прочая информация – на сертификате объекта недвижимости.

В ходе игры объекты недвижимости могут быть проданы, куплены, сданы в аренду, отчуждены по решению суда, повреждены различными способами и т.д. Если здание повреждено, то для восстановления его функционала необходимо уплатить определенную сумму денег мастерам (и они его починят).

3. Труд и источники дохода

Каждый персонаж на игре имеет определенную *профессию* из ограниченного списка. В отдельных случаях профессия сопряжена с наличием у игрока знаний о той или иной модели. Также может сложиться ситуация, когда достаточно будет одних только знаний, без формального наличия профессии.

Каждой профессии соответствует *трудовая карточка*, которая является частью паспорта и разделена на несколько отрывных частей (будет выдана при регистрации). Эти отрывные части моделируют трудозатраты вашего персонажа в единицу времени. Каждая «единица» трудозатрат может быть реализована только в указанный на ней интервал времени (до начала или после окончания периода действия она не имеет ценности).

У каждого персонажа может быть только одна профессия. Любой человек в любой момент времени может бросить свою профессию и работать разнорабочим.

Заработать деньги можно несколькими способами. Остановимся подробно на тех из них, которые имеют модельную поддержку.

Оплата части профессионалов происходит из бюджетных средств. К ним относятся городские служащие, чиновники, полицейские, военные из призывной комиссии, а также медики. Бюджетная система включает в себя два уровня: городской и федеральный, – между которыми будут четко разделены расходные статьи по выплате жалования сотрудникам на тех или иных должностях. Городской бюджет будет находиться в ведении игроков, федеральный – игротехнический.

Все учреждения и предприятия, финансируемые из бюджета, будут иметь сертификат, в который сотрудникам необходимо будет своевременно вклеивать части карточек труда. Сертификат будет выдан игрокам на полигоне мастером по экономике.

Если ваша профессия не предполагает оплаты из бюджета, в вашем распоряжении частный бизнес. Вы можете открыть свое предприятие или стать наемным работником.

Если же вы не востребованы на рынке труда или попросту не хотите работать – вы всегда можете обменять отрывную часть карточки труда на *пособие по безработице*.

4. Виртуальный бизнес и его развитие

Правила по виртуальному бизнесу НЕ относятся к предприятиям, предоставляющим реальные услуги, имеющие реальную или игротехническую ценность (госпиталям, врачам частной практики, кабакам, казино и тому подобным предприятиям) – их деятельность происходит без применения трудовых карточек. Доходность вышеперечисленных предприятий сферы услуг в большинстве случаев будет превосходить доход виртуального бизнеса и будет зависеть только от их фактической работы.

На игре можно создавать *предприятия*, относящиеся к различным сферам экономики. Их список и подробные требования для открытия собственного дела будут представлены до игры, однако есть некоторые общие условия. **Если вы хотите вывезти заведение, которого нет в списке, рекомендуется обговорить это заранее с мастером по экономике.**

Для открытия бизнеса необходимы:

-  стартовый капитал;
-  помещение;
-  специалисты соответствующих профессий;
-  вывеска.

Регистрация предприятия происходит у мастера по экономике или его помощника. Игрок должен предоставить следующее:

-  трудовые карточки сотрудников;
-  стартовый капитал предприятия;
-  доказательство права пользования (собственности или аренды) объектом недвижимости, на территории которого размещено предприятие.

Личное присутствие персонажа, на чье имя регистрируется бизнес, обязательно.

После этого Мастер заполняет игровые (название, сферу деятельности и имя владельца) и игротехнические поля (ожидаемая сумма и время получения дохода) поля *сертификата предприятия*, клеивает туда отрывные части карточек труда сотрудников и отдает сертификат игроку. Игрок помещает *вывеску* предприятия на здании, где базируется «офис» компании. На вывеске должно быть указано название предприятия, описание сферы деятельности и имя владельца.

В дальнейшем для поддержания функционирования предприятия необходимы только трудовые карты.

Владелец бизнеса не может претендовать на пособие по безработице. Подобные попытки являются игровым моментом и преследуются законом.

Игрок может быть фактическим владельцем бизнеса, но передать практические вопросы управления (наём рабочих, вложение дополнительных средств) другому игроку. Вопросы такого рода и полномочия наемного управляющего решаются по игре.

Для обеспечения функционирования предприятия можно использовать только части карт труда, действительные на момент учреждения/старта очередного производственного оборота предприятия.

Скорость оборота средств предприятия (и получения прибыли) не будет превышать продолжительность экономического цикла. В случае, если предприятие открывается или начинает новый оборот производства поздно вечером, время получения дохода по усмотрению мастера может быть перенесено на утро.

Расчеты с сотрудниками предприятия владелец производит самостоятельно, этот момент является игровым событием и никак не моделируется. Трудовые споры могут стать предметом судебного разбирательства.

Каждое предприятие имеет свой *средний уровень доходности*, однако у вас есть возможность повлиять на величину дохода, который вы в итоге получите от своего предприятия:

-  *привлечение дополнительной рабочей силы*. Для разных типов предприятий ощутимый прирост выручки могут дать сотрудники разной квалификации. Эта информация будет известна предпринимателям и это нужно учитывать при найме.
-  *увеличение капитала*. Дополнительные вложения будут приносить дополнительный доход, но эффект от каждого последующего вложения будет существенно уменьшаться
-  *создание сетевого бизнеса*. Сетью считается два и более предприятия одного типа, открытые под одним названием и принадлежащие одному и тому же владельцу. При регистрации второго предприятия (и формировании таким образом сети) мастером будет проставлена соответствующая отметка в сертификатах. Для разных типов предприятий эффект от сетевого характера бизнеса будет разным. Таким образом, для предприятий одной сети, доход каждого из предприятий вырастет. При этом необходимо учитывать, что рынок товаров и услуг в Новом Орлеане не бесконечен, и каждое последующее открытое однотипное предприятие уменьшает доход всех уже существующих.

Business card

Название предприятия : _____

Адрес предприятия : _____

Тип предприятия : _____

Учредитель : _____

Уставной фонд : _____

Ожидаемый доход : _____

Количество сотрудников : _____

Налоги к уплате : _____

Трудовые карточки :

--	--	--	--	--	--

И, конечно, не стоит забывать, что **реклама** – двигатель торговли. Объявления в газетах и на радио, плакаты, листовки, слоганы, узнаваемые по всему городу – все это пойдет на пользу вашему бизнесу.

5. Налоги и банкротство

Налоговая система на игре упрощена и включает в себя только **подходный налог**. Сбор налогов с физических лиц происходит автоматически, то есть, персонажи получают средства из бюджета уже за вычетом налога.

Уплата налога виртуальными предприятиями происходит в момент получения дохода после оборота. При выдаче денег игроку, мастер озвучивает размер налога. Игрок-владелец предприятия самостоятельно принимает решение об уплате или неуплате налога. Эта информация не фиксируется в сертификате предприятия.

В любой момент владельцы предприятия, могут принять решение о ликвидации (банкротстве) предприятия. Оно может быть связано как с утратой факторов производства (поврежден объект недвижимости или потерял контроль над ним, нет работников, нет средств для запуска нового оборота производства), так и с неудовлетворенностью результатами деятельности предприятия.

Процедура банкротства происходит следующим образом: владелец передает мастеру сертификат предприятия и получает от него денежную компенсацию, которой моделируется сумма, вырученная от продажи оборудования. Размер компенсации зависит от состояния бизнеса на момент закрытия и, как правило, не превышает половины стартового капитала.

Банкротство физического лица на игре не моделируется, но может стать причиной игрового судебного процесса о взыскании долга. В частности, суд может принять решение о взыскании с должника определенного процента с получаемого им дохода.

6. Банк

На игре будет представлен игротехнический банк. Все его услуги можно разделить на пять типов:

-  операции со счетами клиентов;
-  операции по выдаче кредитов (условия вы сможете узнать на полигоне);
-  операции по привлечению депозитов (условия вы узнаете на игре);
-  инвестирование в ценные бумаги, драг. металлы и иные инструменты;
-  ответственное хранение материальных ценностей.

7. Примеры игровых предприятий

Цифры приведены для примера. Реальные будут существенно отличаться. С ними вы сможете ознакомиться перед началом игры.

Тип предприятия	Список сотрудников	Стартовый капитал/ Доход
Химчистка	1 клерк, 2 работника	25/50
Прачечная	1 клерк, 2 работника	20/40
Ремонт мелкой бытовой техники	1 клерк, 2 работника	30/65
Адвокатская контора	2 юриста + 2 клерка + 1 работник	50/180
Юридическая контора	2 юриста + 2 клерка + 1 работник	35/120
Доставка грузов	3 работника + 1 клерк + 1 логист	40/90
Бухгалтерия на аутсорсе	1 бухгалтер + 1 клерк + 1 работник	30/70
Автомойка	1 клерк, 2 работника, 1 бухгалтер	40/80

Если вы хотите вывести виртуальное предприятие, которое не упомянуто в списке выше, согласуете его с мастером по экономике.

8. Примерный уровень цен и зарплат

Финальные цифры будут приведены перед игрой.

Зарплаты бюджетников:

-  Мэр – 50 долларов;
-  Чиновники – 20-30 долларов;

-  Полицейские – 20-30 долларов;
-  Военные – 10-40 долларов;
-  Врачи – 20-35 долларов.

Примерные зарплаты в частном секторе:

-  Неквалифицированные сотрудники и разнорабочие – 5-10
-  Квалифицированные сотрудники – 10-20 долларов

Пособие по безработице – 5 долларов.

Правила по имуществу и взломам

1. Имущество и его ценность

Каждый игрок может привезти на игру ограниченное количество предметов, которые соотносятся с его ролью и моделируют его *имущество* на игре. Список имущества можно согласовать с МГ до игры. Эти предметы будут оценены (в игровой валюте) и промаркированы «*предмет в игре*». Примерная стоимость будет нанесена на предмет в виде кода. Алгоритм расшифровки кода является игровым знанием и будет известен не всем. Предметы в игре могут быть объектом купли-продажи за игровые деньги, при этом игрок вправе указать, возвращается ли ему предмет по окончании игры или «по жизни» остаётся у нового владельца.

Имущество может быть реализовано через представителя МГ. Предметы в игре могут быть обменены у МГ на сумму наличных, соответствующую коду стоимости. Конкретная сумма может меняться в зависимости от экономической ситуации на полигоне. Реализация имущества через владельца или сотрудников *антикварной лавки* может увеличить сумму выплаты.

Имущество с маркером «предмет в игре» должно находиться строго на игровой территории:

-  на руках у персонажей;
-  на улицах;
-  в игровых постройках, тайниках или сейфах.

2. Замки, двери и сейфы

Замок – фанерная пластина с двумя отверстиями для крепления на двери игрового помещения или сейфе. С лицевой стороны на замок наклеивается узор-код. Замок получается у МГ на полигоне до начала игры вместе с набором подходящих к нему «ключей», если это было согласовано заранее. Также замки можно будет приобрести во время игры. Для того чтобы приобрести запасные «ключи», необходимо будет предъявить исходный замок или ключ от него. Вид замка и ключа будет продемонстрирован на параде.

Дверь должна иметь чёткий контур, петли для крепления и непрозрачно закрывать дверной проём. В таком случае на неё может быть закреплен замок. (Например: *прорезь в нетканке – не считается дверью, открытый проём, перегородженный засовом – не считается дверью; прорезь с нарисованными вокруг «косяками» или же дверь, закреплённая в проёме, оббитая штакетником или обтянутая нетканкой – считается дверью и может иметь замок*). Двери, не имеющие замка, считаются открытыми для всех желающих.

Сейф – коробка или ящик, с жёстким корпусом и петлями для крепления замка. Запрещается навешивать замок на повреждённый (физически) сейф. Целый сейф с навешенным замком нельзя вскрывать иначе, чем снятием замка. Вместимость сейфа определяется его реальными габаритами.

Дверь и/или сейф считаются *закрытыми на замок*, если замок подвешен на петлях с помощью веревки или шпагата так, чтобы удерживать дверь или крышку сейфа в закрытом состоянии. Повреждение физического крепления замка является неигровым действием и не способствует вскрытию замка. Без применения ключа замок можно только взломать.

3. Взломы

Замок может быть взломан с помощью взрыва (подробнее – см. [раздел «Взрывы»](#)).

Персонаж, не имеющий ключей от замка, может перепилить или иным образом сломать замок на 2 и более частей. Такой замок считается необратимо разрушенным и не подлежит восстановлению/ремонту.

Персонаж, обладающий специальным навыком, будет снабжен МГ специальным маркером (будет продемонстрирован на параде). Для вскрытия замка он должен скопировать узор замка (кусочек кальки с таким узором считается «отмычкой») и оставить на замке «улики» – надписать свой ID или его часть (будет установлено для каждого взломщика индивидуально) на замок так, чтобы он оставался незаметным максимально долгое время. Обнаружение факта взлома будет зависеть от внимательности игроков.

Правила по взрывам

Единственным способом повреждения и/или уничтожения недвижимости, который моделируется на нашей игре, являются **взрывы**. Взорваны могут быть как коммерческие, так и общественные здания.

Вне зависимости от мощности (и, как следствие, степени разрушительности), взрыв моделируется закладыванием и подрывом шумовой петарды. Заряд закладывается и подрывается в присутствии мастера по бёвке либо любого другого свободного мастера. Вся пиротехника будет предоставлена МГ.

Пиротехника предоставляется МГ непосредственно на полигоне в случае, если игрок: представит обоснованное объяснение того, как и в каком количестве он мог получить взрывчатые вещества и, при необходимости, выплатит мастеру стоимость взрывчатки в игровой валюте.

Взрыв здания может нанести 4 степени урона:

- 1) **разрушенный замок**. Дверь, которая была заперта на этот замок, считается открытой. Замок не подлежит восстановлению. Пострадавших нет.
- 2) **выбитая дверь**. Дверь выбита, вне зависимости от наличия или отсутствия замка, через дверной проём можно пройти. Пострадавших нет. Восстановление (установка новой) двери требует расходов (сумма называется мастером и примерно одинакова для всех объектов недвижимости).
- 3) **разрушенная стена**. Через разрушенную стену можно войти в помещение. Находившиеся рядом получают лёгкое ранение (локализация ранения – на усмотрение пострадавших). Восстановление стены требует расходов (сумма называется мастером и примерно равна для всех объектов недвижимости).
- 4) **разрушенное здание**. В здание можно войти через любую стену. Все, кто находились в здании в момент взрыва, получают тяжелое ранение (локализация ранения – на усмотрение пострадавшего). Сейф и находящиеся в нём предметы не получают повреждений. Все неметаллические предметы, не находившиеся в сейфе в момент взрыва, уничтожаются. Объект недвижимости не подлежит восстановлению, однако на его месте может быть построено новое здание. Его постройка потребует времени и денег.

Мощность взрыва определяется мастером исходя из успешности подрыва заряда (реальной петарды) и соответствия заявленного количества взрывчатого вещества поставленной цели.

Физические последствия взрыва на местности отражаются мастером. **Взорванное здание обносится сигнальной лентой** (расцветка будет представлена на полигоне).

Правила по внешним взаимодействиям

Внешние взаимодействия – взаимодействия с общественными институтами и персонажами, находящимися за пределами непосредственно моделируемой на игре территории.

1. Телефон

Телефонная связь моделируется при помощи мобильных телефонов, расположенных в ключевых зданиях города (мэрия, полиция, госпиталь, учебный лагерь). Телефонные аппараты не предоставляются мастерской группой и являются преимуществом, которое опционально могут обеспечить себе игроки. Телефонные аппараты не могут во включённом виде покидать здания, за которым они закреплены. До игры мастерской группе необходимо предоставить номера телефонов для создания единого телефонного справочника.

Междугородние и международные звонки являются заказными. Для осуществления таких звонков используется только телефонный аппарат, расположенный в здании почтового отделения. Для осуществления звонка необходимо оставить заказ, содержащий информацию о его адресате (Фамилию, город, штат или страну). Между заказом и возможностью совершить звонок проходит:



при **междугороднем звонке** – 15 минут;



при **международном звонке** – 30 минут.

Услуги международной и междугородней связи являются платными.

2. Телеграф

Телеграф позволяет оперативно отправить и получить короткое текстовое сообщение. Реализуется в здании почты. Обработка и доставка одного сообщения с помощью телеграфа занимает минимум 30 минут.

3. Почта

Почта позволяет отправлять и получать длинные текстовые сообщения, открытки, посылки, содержащие игровые ценности или сертификаты на них (в ряде случаев пересылка ценностей или сертификатов может быть осуществлена по особым правилам, об этом будет сообщено особо). Пересылка реальных предметов возможна в только случае, если они были заявлены и/или предоставлены мастерской группе до игры (например: *при просьбе выслать Вам ружьё – Вы можете получить оружейный чип, а не привод непосредственно*). Обработка почтового отправления занимает минимум час.

Услуги, оказываемые отделением почты, в том числе телефонная связь являются платными.

Правила по законодательству

Представленная на игре модель не ставит своей целью полноценно реконструировать всю ту сложную систему взаимосвязей и правовых норм, свойственную для судебной системы США и, в частности, Луизианы. Мы постараемся отразить лишь ее наиболее характерные черты.

1. Виды правонарушений

В первую очередь, мы опубликуем наиболее интересующую всех часть – уголовное законодательство. Игрокам, выезжающим на роли полицейских, адвокатов, судей и работников администрации рекомендуется ознакомиться с углублёнными материалами (будут доступны позднее в группе, а также на полигоне).

Для обозначения степени тяжести преступления и/или правонарушения используются термины: **фелония** – тяжёлое преступление, «осознанное злодеяние»; **мисдиминор** – менее тяжелое преступление либо правонарушение.

Они также различаются по степени тяжести:

Фелония первой степени. Серьезнейшее преступление: *умышленное убийство с отягчающими обстоятельствами, похищение человека, государственная измена*. Карается тюремным заключением от года до пожизненного, возможно – смертной казнью. **В реалиях игры не обжалованное осуждение за фелонию первой степени приводит к окончанию игры для данного персонажа.**

Фелония второй степени. Серьезное преступление: *убийство, фальшивомонетничество, подлог документов, вооруженное нападение*. Карается тюремным заключением от года до десяти лет. **В реалиях игры не обжалованное осуждение за фелонию второй степени приводит к окончанию игры данного персонажа.**

Фелония третьей степени. Серьезное преступление: *убийство по небрежности, нападение без отягчающих обстоятельств, и т.п.* Карается тюремным заключением от года до двух. **В реалиях игры у осуждённого за фелонию третьей степени есть возможность остаться своим персонажем, выйти по УДО, выйти под надзор.**

Мисдиминор. Правонарушение. В реалиях игры – *причинение ущерба имуществу* (в зависимости от суммы ущерба может быть классифицировано как мелкий мисдиминор или нарушением), *посягательство на владение имуществом, препятствие исполнению закона*. Срок тюремного заключения – более года. **В реалиях игры – несколько часов.**

Мелкий мисдиминор. Мелкое правонарушение. Срок тюремного заключения – не более 30 дней. **В реалиях игры – 1 час.**

2. Судопроизводство и его алгоритм

На нашей игре каждый персонаж может просить о рассмотрении своего дела в суде. Соотношения истец-ответчик могут выглядеть следующим образом:

гражданин против гражданина (например: *владелец предприятия отказывается выплачивать жалование работнику*);

гражданин против штата (например: *военные проводят учения на земле, находящейся в собственности персонажа*);

штат против гражданина (пример: *дело против мафиозной группировки*).

В любом случае, судопроизводство происходит по следующему [алгоритму](#):

1) Персонаж обращается в полицию с [заявлением](#) на другое лицо (или на действия властей штата). **Проверка** по факту обращения и иные действия, вплоть до передачи дела в суд, должны произойти **в течение 2 часов**. Расследование также может быть инициировано полицией (формат «штат против гражданина»), тогда оно не ограничено по времени.

2) При наличии оснований (т.е. состава преступления), полиция задерживает подозреваемого и передает дело в суд. **Продолжительность следствия** по делу (т.е. срок задержания) **не может превышать 1 час**.

3) Если полиции не удастся задержать подозреваемого в течение 2 часов, он объявляется в [бессрочный федеральный розыск](#).

4) Если власти города отказываются прекращать действия, в которых усмотрен состав преступления, полиция вправе обратиться в [федеральные органы власти](#) (см. раздел «[Правила по внешним взаимодействиям](#)»).

Решение об открытии дела может принимать только полиция.

Если персонаж или городские власти не согласны с решением полиции, они могут [обжаловать](#) его, обратившись в федеральные органы власти (см. раздел «[Правила по внешним взаимодействиям](#)»).

3. Судебный процесс

Дела слушаются единолично, суд присяжных не моделируется.

Судебное заседание происходит в [зале суда](#) (расположено в здании мэрии) в присутствии [судьи](#), [адвоката](#) (-ов) сторон и [государственного обвинителя](#) (прокурора).

Участники судебного заседания должны быть уведомлены о нём **не менее чем за 1 час** (по желанию ответчика – за 2 часа).

Проведение судебного заседания является полностью игровым моментом. Протокол заседания может вестись или не вестись по соглашению сторон. Заседание включает в себя выступление сторон защиты и обвинения и проходит по принципу «innocent until proven guilty» («невиновен, пока не доказано обратное»). Таким образом, бремя доказательства лежит на обвиняющей стороне. В ходе выступления стороны могут привлекать свидетелей и предъявлять доказательства в поддержку своей позиции. Время, отведенное на выступления, регламентируется судьей.

Решение судьи должно быть принято в соответствии с действующим игровым законодательством. В спорной ситуации, судья должен руководствоваться собственной логикой и здравым смыслом.

Судебное заседание по времени не должно превышать 1 час, но может быть продлено по соглашению всех сторон при наличии на то объективных причин.

Решение суда штата может быть обжаловано в федеральном суде. Для этого представители защиты или обвинения должны по почте подать письменное прошение в произвольной форме (см. раздел «[Правила по внешним взаимодействиям](#)»).