

ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

Мы убеждены в том, что наши игроки прекрасно осведомлены о правилах морали, понимают, что такое этикет и как следует вести себя в общественных местах, поэтому не будем заострять внимание на этом. Напомним лишь, что в случае любого нештатного происшествия следует незамедлительно связаться с Мастерской Группой.

ПРАВИЛА ПО ВРЕМЕНИ ИЛИ СКАЗОЧНАЯ ЭКОНОМИКА.

- Наверное, нет, - осторожно ответила Алиса, - хотя я и провела немало времени за учебой.

- А, тогда все понятно, - сказал Шляпник. - Старик Время не станет терпеть, когда его пытаются провести. А вот если бы ты была с ним в хороших отношениях, он бы делал с часами практически все, что ты захочешь. Например, представь себе, что сейчас девять утра, как раз начинаются уроки, а ты только шепни намек Старику, и стрелки как закрутятся! Полвторого, пора обедать!

Как бы это не казалось странным, но самое ценное, что есть у жителей двух королевств – это время. Заказать какую-то услугу, приобрести у Овечки в магазине понравившуюся вещичку – всё это требует от вас времени. Даже чай отнимает изрядное количество времени! И как бы дорого вам оно не было, с каким бы трудом вы его не зарабатывали, в конечном итоге придётся его потратить. А вот с пользой или без – тут всё зависит от вас и ситуации.

Минимальная единица времени на игре – это минута. Считается, например, что выпить чашечку чая занимает всего 5 минут. Минуты моделируются бусинами. Следует помнить, что даже если у вас кончились бусины, то время-то у вас осталось, только теперь вы не можете тратить его отдельно от себя. Например, если вам очень-очень чего-то хочется, что стоит 20 минут, но у вас нет бусин, то вы можете попробовать договориться по-другому, предложив что-то сделать для продавца за эти 20 минут (массаж, а может быть, вы будете 20 минут катать его на спине). Такие сделки заключаются только при взаимном согласии игроков.

У каждого жителя на старте игры будет определённый запас времени (бусин), который можно будет пополнить разными способами: оказывая услуги Старику Времени, обменивая время других жителей на что-то своё.

Кроме того, в мире существует несколько мест и персонажей, общение с которыми может привести как к бесполезной трате времени, так и к увеличению его запасов. Само собой, одним из таких персонажей является Старик Время. Как узнать остальных? Вы сами это поймёте, общаясь с ними. Важно! Если кто-то утверждает, что после общения с ним вы бесцельно провели своё время и требует с вас минуту-другую, то такой персонаж должен предъявить вам сертификат «Сборщика времени». Иначе вы смело можете игнорировать подобные просьбы. Если вы не можете расплатиться со «Сборщиком времени» бусинами, то вынуждены оказать ему услугу. Торговаться со «Сборщиком времени» запрещено.

Также любой житель королевств может попросту найти бусины времени, они могут быть рассыпаны где угодно – под ногами, на лесной тропинке, да мало ли где кто-то когда-то потерял немного времени!

ПРАВИЛА ПО ПЛЕНЕНИЮ И ОБЫСКУ.

- Обдумайте свое решение! - сказал Король присяжным.

- Нет, нет, - торопливо прервал его Кролик. - Еще рано. Надо, чтобы все было по правилам.

- Вызвать первого свидетеля, - приказал Король. Белый Кролик трижды протрубил в трубу и закричал: - Первый свидетель!

Даже в волшебной стране совершаются преступления, а значит, существуют преступники. А там, где есть преступники, есть и полиция (возможно тайная, но, тем не менее!), и тюрьмы и прочие прелести цивилизованного мира.

1. Задержание.

Если вдруг вам потребовалось задержать кого-то – нет ничего проще. Две фигуры или карты могут преспокойно удерживать другую фигуру или карту. Для этого необходимо взять крепко, не причиняя боли, другого персонажа за плечо, руку, ногу или любое другое удобное место.

Помните, что как только вас держат двое – вырываться, убегать и как-то сопротивляться нельзя. Кроме того при попытках вырваться или схватить другого не пользуйтесь приёмами рукопашного боя и других единоборств.

Любого удерживаемого персонажа можно отвести в любую точку.

Важно! Таких персонажей, как Гусеница, Чеширский Кот, Старик Время нельзя удержать. Кот попросту исчезнет, а Гусеница сможет стать такой большой или маленькой, что её и не удержать вовсе. Точно также ни у одной фигуры или карты не возникнет желания удерживать Ночных Страхов – эти создания способны убивать одним своим взглядом.

2. Связывание.

Для того чтобы связать кого-то нужно привязать верёвкой, ремнём или чем-то подходящим руки персонажа к его телу. Руки должны находиться вдоль тела. Такой персонаж не может самостоятельно передвигаться, однако теперь его может вести за собой куда угодно любой другой один персонаж.

Если связанного персонажа оставить без присмотра одного на 15 минут, то ему станет скучно и он имеет право отправиться куда пожелает. Передвигаться такому персонажу следует только шагом.

Помните о том, что снимать верёвки самостоятельно нельзя – требуется просить помощи кого-то ещё. Развязать верёвки может любой не связанный персонаж. То есть два связанных игрока должны искать третьего не связанного.

Любого свободно гуляющего связанного персонажа может схватить и отвести куда захочется любой не связанный персонаж. Для этого достаточно просто коснуться связанного и сказать фразу: «Теперь ты пойдёшь со мной» или аналогичную.

3. Заключение в тюрьму.

Любого персонажа можно посадить в тюрьму. Для этого необходимо выпустить Королевский приказ о пленении (далее Приказ). Выпустить такой Приказ имеет право Червонная Королева, Червонный Король, Черные и Белые Король с Королевой. Никто другой такие Приказы выпускать не может. Карты подчиняются только Приказам своих Короля и Королевы, фигуры подчиняются только Приказам Короля и Королевы своего цвета.

Приказ всегда именной (в нём указано, какую карту или фигуру следует пленить). Приказ имеет вид таблички формата ~а5, которая вешается на шею заключённому. Если заключённый не согласен вешать табличку себе на шею, то его необходимо сначала связать. Как только табличка с правильным Приказом оказалась на шее у игрока – он считается заключённым.

Заключённый должен незамедлительно отправиться в тюрьму. Если с заключённым в тюрьме ничего не происходит более 15 минут, то заключённый имеет право пойти по своим делам, однако обязан незамедлительно вернуться обратно в тюрьму по требованию любого другого игрока, который коснется заключённого рукой. Игрок, идущий в тюрьму, не имеет права задерживаться и останавливаться. Никто не имеет права задерживать такого персонажа. На все вопросы такой игрок должен отвечать: «Я иду в тюрьму».

Освободить заключённого могут только Король или Королева, которым подчиняется данная фигура или карта. Король или Королева должны снять табличку своими руками и уничтожить её.

4. Обыск и допрос.

Обыскать можно только персонажа, посаженного в тюрьму. Во всех остальных случаях вы можете только вежливо просить фигуру или карту отдать что-то вам, даже если игрок связан или задержан. Обыск моделируется игрой в камень-ножницы-бумага. Два игрока играют четыре раунда. Результаты обыска зависят от количества побед обыскиваемого:

4 победы: ничего не нашли, все предметы остаются на месте.

3 победы: нашли всё, кроме запаса времени. Необходимо отдать все игровые предметы, кроме личных запасов времени.

2 победы: все предметы найдены, необходимо их отдать.

Обыскиваемый не в праве утаивать игровые предметы.

Важно! Обыскать персонажа можно один раз, ещё раз обыскать получится, только если персонажа повторно посадят в тюрьму.

ПРАВИЛА ПО РЕШЕНИЮ КОНФЛИКТОВ.

Раз Трулля и Траляля

Решили вздуть друг дружку.

Из-за того, что Траляля

Испортит погремушку.

Между картами и фигурами порой возникают споры и конфликты. В первую очередь такие споры следует решать словестно и вежливо.

Если решить спор словами не получилось, то можно пожаловаться королю или королеве. Для решения спора может быть собран суд. Следует помнить, что все фигуры и карты пользуются судом Страны Чудес.

Если вы не хотите прибегать к суду, то можете решить конфликт следующим образом:

Противники становятся на расстоянии вытянутых рук лицом друг к другу, держа ноги вместе. Упираются в ладони друг друга и пытаются вывести оппонента из равновесия. Кто первый сделает шаг или оторвёт ладонь от ладони противника, тот проиграл. Вцепляться в руки оппонента (сплестать пальцы) и касаться его кроме как ладони ладонями нельзя. Кто нарушит правила, также считается проигравшим.

Проигравший впадает в уныние и полностью признаёт победу оппонента. Если предметом спора была вещь, она достаётся победителю. Нельзя спорить по одному и тому же вопросу дважды.

НОЧЬ И НОЧНЫЕ СТРАХИ.

Птицы заторопились по домам. Старая Сорока начала кутаться в шаль.

- Пойду-ка я домой! - сказала она. - Ночной воздух вреден моему горлу.

А Канарейка стала кликать дрожащим голоском своих детишек:

- Идемте-ка домой, мои дорогие! Вам давно пора в постель!

Ночь, это время, когда становится темно. Ночь – это время Ночных Страхов и прочих ужасов. Однако сложилось так, что Ночные стражи выходят только в полночь, а спать отправляются в 6 часов утра. Об этом все карты и фигуры в курсе. Технически ночь на игре длится с 00.00 до 06.00 МСК.

Чем же так опасны эти самые Ночные Страхи? Ночные страхи умеют влиять на разум персонажей, подчинять их своей воле и убивать. Если персонажа ночью коснулся Ночной Страх – персонаж в его власти. Страх может заставить фигуру или карту идти за ним, отвечать честно на все вопросы, а кроме того, Ночной Страх может сообщить карте или фигуре о том, что она умерла.

Любой персонаж обязан подчиняться приказам коснувшегося его Ночного Страха таким как: следовать за ночным страхом, стоять на месте, замереть и не шевелиться, отвечать на вопросы правду, умереть и т.п.. Если Ночной Страх заставил персонажа стоять на месте и не отдаёт других приказов более 15 минут, то персонаж вправе убежать. Ночному Страху требуется вновь коснуться игрока, чтобы отдать новый приказ.

Если вы встретите Ночного Страха днём, то можете не так сильно его бояться. Единственное, что он сможет сделать с вами – это убить. Но убить персонажа днём Ночной Страх может только на территории болота и своего дома.

Бармаглот и Брандашмыг приравниваются к ночным страхам. Узнать Ночного Страха тоже не сложно. При встрече с ним вам обязательно станет очевидно, что это именно Ночной Страх.

СМЕРТЬ.

Тут она вышла на полянку, где стоял маленький домик, не более четырех футов вышиной.

- Кто бы там ни жил, - подумала Алиса, - в таком виде мне туда нельзя идти. Перепугаю их до смерти!

Смерть – это событие крайне не приятное, обидное и унижительное. Каждой фигуре или карте, которая умудрилась умереть, от расстройства даже плакать хочется. И хорошо, если вы умерли ночью, например, от лап Ночных Страхов, тогда можно расплакаться и уйти спать до утра, чтобы после рассказать всем друзьям о своем горе в надежде на сочувствие.

Умереть днём обидно вдвойне. Это надо очень сильно постараться, перессориться со всеми или настолько насолить Старикау Время, что он крутанёт ваше время так, что оно закончится. Если вы умудрились умереть днём, то прямая дорога вам в Дом Ночных Страхов, может быть, они знают, что делать в таком случае.

Умерший персонаж может не больше минуты пообщаться со своими убийцами о том, какие эти самые убийцы нехорошие, после чего обязан незамедлительно отправиться спать в свою постель ночью или в Дом Ночных Страхов днём. Если по пути с мёртвым кто-нибудь пытается заговорить, то умерший обязан сообщить о том, что он умер и не останавливаясь проследовать дальше.

Любой умерший персонаж возвращается обратно на утро следующего дня. Если персонаж умер днём, то вернуться он сможет и раньше следующего утра. Персонаж помнит о том унижении, которое ему пришлось пережить и имеет право в красках описывать свою смерть.