

Ключевые концепции.

1) Следование здравому смыслу и инстинкту самосохранения.

Каждый игрок сам несёт ответственность за своё здоровье, безопасность и комфорт. Если вы принимаете участие в игре, вы обязуетесь соблюдать правила игры и следовать её ключевым концепциям. Не стоит также забывать о законодательстве РФ, правилах пожарной безопасности и т.п.

2) Целесообразность и увОжение.

На игру каждый игрок приезжает, прежде всего, играть в эту игру. Мы не запрещаем вам заниматься любой другой деятельностью на полигоне в игровое время, при условии, что эта деятельность не мешает играть ни одному игроку (включая вас), не нарушает общей игровой атмосферы и не приводит к таковым последствиям в дальнейшем.

2.1) Сухой закон в игровое время.

Мы не лишаем вас законного права отравляться алкоголем и другими разрешёнными веществами, однако просим воздержаться от этого на время после начала и до завершения игры. Игрок, нарушающий этот пункт, нарушает концепции предыдущих двух пунктов и подлежит немедленному изгнанию с позором из Волшебной Страны.

3) Ваша игра – в ваших руках!

Каждый игрок – мастер своего персонажа и своей игры. Мастера как таковые ведут политику невмешательства в дела игроков, однако оставляют за собой право жесточайшего мастерского произвола (и очень надеются никогда им не воспользоваться).

Некоторые вещи, которые тоже следует прописать в правилах.

Лица до 14 лет допускаются на полигон только в сопровождении родителя или близкого родственника.

Лица 14-18 лет допускаются на полигон в сопровождении родителя или близкого родственника либо в сопровождении отвечающего за них взрослого с запиской от родителей.

Правила по шляпам.

Шляпа – идентификатор принадлежности персонажа к локации и своеобразный хайратник, означающий, что персонаж - в игре.

Каждый игрок на начало игры должен иметь при себе шляпу как элемент костюма (исключение – дуболомы Урфина). Цвет шляпы должен соответствовать цвету стартовой локации персонажа этого игрока. Цвета костюма не регламентируются. Допускается использование дополнительных цветов в оформлении шляп, если они не мешают идентификации персонажа.

Если игрок играет, шляпа должна быть при нём. Поэтому настоятельно рекомендуем в рамках подготовки к игре подобрать себе такую шляпу, чтобы её можно было с комфортом носить продолжительное время. Снимать шляпу можно. Расставаться с ней нельзя – каждый игрок, встречающий игрока без шляпы, имеет полное право идентифицировать его как «идущего куда-то по жизни» и игнорировать все его слова о том что «он в игре, просто шляпу в палатке забыл».

При переходе из локации в локацию цвет шляпы сохраняется, т.е. **менять её не нужно.** Он также сохраняется в тех случаях, когда персонаж меняет фракцию, место жительства, политические пристрастия и тд. Есть только один способ изменить цвет шляпы – умереть и выйти другим персонажем в другой локации. Для таких случаев мастера предоставят некоторое ограниченное количество шляп, чтобы не обременять игроков излишней подготовкой.

Шляпа неотчуждаема. Как физический объект может быть заменена на другую аналогичного цвета в любой момент времени, как по жизни, так и по игре.

Выбор формы и типа шляп отдаются на откуп игрокам. Вы вправе сами выбирать, ходить в цилиндре или котелке, колпаке или треуголке, и т.д. Шляпа как элемент костюма может отражать характер вашего персонажа или передавать его историю, а может быть просто головным убором. При выборе советуем учитывать особенности региона. Голубая страна аграрная. Фиолетовая страна промышленная. Изумрудный город = урбан стайл. Страна марранов дикая, использование кожи и шкур даст +5 к аутентичности.

Сводная таблица шляп:

Страна	Цвет
Фиолетовая	Фиолетовый и его оттенки
Голубая	Голубой и его оттенки
Изумрудный Город	Изумрудный и его оттенки
Страна марранов	Коричневый, песочный и их оттенки, допускаются банданы телесного цвета в качестве шляпы.

Требования к шляпам:

1) Шляпа мечты:

- a. Имеет тулью и поля
- b. Цвет соответствует локации
- c. Соответствует лору (имеет бубенчики)
- d. Выглядит стильно и сочетается с костюмом
- e. Подходит игроку по размеру
- f. В ней комфортно продолжительное время
- g. Отсутствуют элементы, ломающие атмосферу игры

2) Шляпа «сойдёт»:

- a. Имеет тулью или поля
- b. Цвет соответствует локации
- c. В ней комфортно хотя бы непродолжительное время
- d. Отсутствуют элементы, ломающие атмосферу игры

3) Шляпа «недопуск»

- a. Цвет не соответствует локации
- b. Присутствуют элементы, ломающие атмосферу игры

Примеры элементов, ломающих атмосферу игры:

- откровенно современный вид,
- крупные логотипы реальных современных брендов,
- броские надписи, не имеющие отношения к лору,
- шепчет на ухо «а почему не слизерин?»
- является шлемом

Белый хайратник – идентификатор того что персонаж находится вне игры и с ним нельзя совершать никакие игровые взаимодействия. Читерить, снимая шляпу и наматывая хайратник всякий раз, когда персонажу грозит опасность, запрещается.

Примеры ситуаций, когда применяется хайратник:

- Персонаж умер и завершил посмертный квест, но игрок ещё не вышел новым персонажем.
- У игрока возникла острая необходимость совершить какие-то пожизнёвые дела вне пожизнёвой зоны своей локации.
- Игрок в хайратнике по указанию игротехника.

Если вы видите игрока без шляпы и без хайратника – вы вправе сами выбрать, взаимодействовать с ним или нет.

Дуболомы Урфина по умолчанию боевые единицы. Для их идентификации используются ленты через плечо. Одна лента для рядового и две ленты накрест для капрала.

Правила по игротехникам

Игротехников на игре 5 (пять), остерегайтесь подделок:

Данжевод. Это тот игротехник, который водит данжи. Кто не понял (мало ли есть такие) данж – от слова dungeon – подземелье – это особый квест, который проходит по своим правилам, в ограниченное время, для определённого круга игроков, которых данжевод берёт с собой в данж.

В игре данжевод может появляться под разными обличиями и приглашать отправиться с ним. Любой игрок может согласиться и отправиться в данж или же отказаться от такого предложения. Ходить в данжи не всегда безопасно, но всегда полезно.

В условиях данжа первое и последнее слово – за данжеводом. С ним нельзя спорить, его нельзя убить или ранить.

В условиях игры данжевод – это обычный персонаж, с которым можно играть как с другими персонажами, пока он не уйдёт в данж. Его можно даже ранить или убить, но тогда есть риск никогда больше не пройти тот данж, который он предлагал в этот раз, поэтому не рекомендуется.

Корчмарь. Этот игротехник живёт и работает в корчме, где любой может утолить голод, жажду и тоску. Корчмарь неуязвим по определению – кто в здравом уме будет кусать руку, которая его кормит? Поэтому даже не пытайтесь.

Более того, в корчме и вокруг неё всегда царит атмосфера комфорта и благоденствия - это небоевая зона.

Привратник Изумрудного Города. Этот игротехник раздаёт зелёные очки на входе в Город и забирает их обратно на выходе. Также является посредником между государственным аппаратом Волшебной Страны и народом Волшебной Страны. Настолько стар и опытен, что даже смерть его, похоже, не берёт. Поэтому даже не пытайтесь.

Ворона Кагги-Карр. Птица. Старый друг Страшилы Мудрого. Почтмейстер, разведчик и СМИ Изумрудного Города в одном лице.

Филин Гуамоко (полное имя Гуамоколатокинт) — мудрый советник, доставшийся Урфину в наследство от злой Гингеми. Эгоистичен и расчётлив. Птица.

Всё, что игрокам необходимо знать об игротехниках на игре Изумрудный Город 2020 – это то, что если игротехник даёт вам карточку, и на ней что-то написано, это что-то необходимо незамедлительно прочитать и выполнить.

Правила по власти

В каждой локации один раз в цикл проходят выборы.

Избранный лидер обладает правом решающего голоса в любом вопросе, касающемся его подопечных. Избранный лидер обладает правом издавать официальные нормативно-правовые акты, и все его подопечные обязаны исполнять то, что в них сказано.

Процедура выборов в каждой локации оригинальная.

Сводная таблица процедур выборов.

Локация	Наименование выборной должности	Процедура	Критерий победы	Ответствен ное за проведение выборов лицо	Возможност ь переизбран ия победителя
Изумрудный город	Правитель Всея Волшебной Страны	Назначение предыдущим правителем	Указ о назначении подписан предыдущим правителем	Правитель Всея Волшебной Страны	Да
Голубая страна	Старейшина	Прямые открытые выборы	>= 60% голосов	Председател ь или его заместитель	Да
Фиолетовая страна	Правитель	Представите льные тайные выборы	50% и 1 голос	Избирательн ый комитет	Да
Страна марранов	Вождь	Ритуал естественног о отбора	Выжить	Шаман	Да

Не смотря на лаконичность правил, **выборы – это самый важный аспект игры!**

Ведь если не избрать лидера в своей локации, на освободившееся место придёт кто-нибудь из соседней и будет тут свои порядки наводить. Устав, значит, свой притащит, в наш, значит, монастырь. Установит за что-нибудь смертную казнь или даже поднимет нОлОги!

Не пренебрегайте выборами и относитесь к ним со всей ответственностью.

Правила по экономике

В цивилизованных локациях в ходу два вида денег: деньга поменьше и деньга побольше. Одну большую деньгу можно обменять на 10 маленьких. Одну маленькую деньгу на 10 больших обменять нельзя... (нет, ну при определённых обстоятельствах конечно возможно, но мы сейчас не об этом говорим, а об официальном обменном курсе).

Также официальной игровой ценностью являются **изумрудные камушки**. Говорят, что один изумрудный камушек можно обменять на 10 больших денег.

На начало игры на всей территории Волшебной Страны царит **свободный рынок**. Это означает, что каждый продавец сам вправе устанавливать цену за те или иные товары или услуги, а покупатель – принимать решение о покупке. Торг уместен.

Игровое время для удобства разбито на циклы. Раз в цикл ответственные лица обязаны провести выборы в своей локации, работодатели обязаны выплатить оговоренную зарплату своим подчинённым, сборщик податей – собрать все налоги, члены профсоюза – уплатить членские взносы, нерадивые мужья – алименты, взяточники – взятки, розовощёкий торговец – отправить в дальний путь кОрОван, а доблестный варвар – его ограбить.

Одним словом – все, что касается регулярных денежных или правовых обязательств, привязано к игровым циклам.

Один игровой цикл равен четырём реальным часам и привязан к реальному времени:

- 1) 8:00 – 12:00
- 2) 12:00 – 16:00
- 3) 16:00 – 20:00

4) 20:00 – 8:00 – ночной цикл. На ночь игра не останавливается, но выборы не проводятся, а также всё, что запланировано с третьего цикла на следующий цикл, переносится на первый цикл следующего дня.

Правила по волшебству

Примем как данное, что злых волшебниц на момент игровых событий в Стране уже нет. Гудвин тоже улетел. Добрые волшебницы где-то там в своих жёлто-розовых странах и нам не докучают. Магия как активное игровое действие не вписывается в лор. Однако есть **волшебство**, и оно **предстаёт в следующих формах**:

Волшебство Гудвина. Используется правителями Изумрудного Города для поддержания конституционного строя на подконтрольных территориях. На нём вся Волшебная Страна – матушка держится.

Волшебный порошок Урфина. Вполне себе оживляет неживые объекты, сразу с встроенной стопроцентной субординацией, ~~без регистрации и сме.~~ Урфин Джюс знает, как его готовить. И больше никто.

Предметы с волшебными свойствами. Так называемые артефакты. Если вам подвернётся такой, внимательно изучите инструкцию перед первым включением.

Говорящие звери и птицы. Вы их обязательно встретите.

Правила по сексу

В Волшебной Стране секса нет...

... но есть любовь...

... а любовь это такая тонкая материя, которую не загнать в рамки правил...

... иными словами, игроки вправе сами выбирать любую модель отыгрыша данной темы, только бы она не противоречила описанным вначале ключевым концепциям.

Правила по хитам и боёвке.

Попадание любым игровым оружием и не оружием **снимает 1 хит** с персонажа.

Все персонажи, кроме марранов и дуболомов, **имеют 1 хит**.

Да, да, это Волшебная Страна, где мигуны и жевуны снимают шляпы с голов чтобы звон бубенчиков не мешал плакать. Игрок, пойми, ты ваншотная ткань. И твой товарищ тоже. И твой начальник тоже) Любая заруба может стать фатальной.

Все марраны имеют 2 хита.

Это дети суровой страны, закалённые в ежедневных боях.

Все дуболомы имеют 3 хита.

Они деревянные, а значит твёрдые. Но тупые.

Поражаемая зона полная кроме головы, шеи, паха, стоп и кистей.

- ✓ Защитная экипировка не даёт дополнительных хитов персонажу, но защищает тушку игрока по жизни.
- ✓ Разрешены удары любым игровым оружием кроме копий и их аналогов.
- ✓ Разрешены уколы любым игровым оружием кроме клинкового длиннее 30см.
- ✓ Разрешено использование стрелкового и метательного с натяжением не более 12кг и качественно гуманизированным боеприпасом.

Хиты снимаются в любом месте во всех локациях кроме их обозначенной пожизнёвой зоны и кроме обозначенной небоевой зоны корчмы, а также кроме ритуального круга марранов.

Данный пункт как бы намекает, что в интересах каждого игрока чётко обозначить границы пожизнёвой зоны своей локации, чтобы они визуально определялись другими игроками и не возникало казусов.

Также стоит пояснить, что ритуальный круг марранов является зоной-свободной-от-снятия-хитов только когда проходит ритуал (выборы вождя), в любой другой момент времени это просто кусок пространства, и хиты в нём так же снимаются.

В корчме можно драться по фану, хиты это снимать не будет, персонажи останутся живы, здоровы (а вот игроки – не факт).

Внимание, важный пункт! Каждый игрок сам считает свои хиты.

Это не значит, что можно игнорировать попадания стучающего по тебе дубиной враждебно настроенного персонажа из другой локации или кинжал под ребро от дружелюбного улыбающегося из своей.

Это значит что ты, например, можешь признать действия вашего градоначальника, в частности отмену тринадцатой зарплаты, крайне обидными, унижительными, несправедливыми, расценить их как попадание в самое сердечко, потерять один хит и окончить таким образом земной путь своего персонажа.

Макробоёвка на игре Изумрудный Город 2020 **не предусмотрена.**

Ночная боёвка с 21:00 до 06:00. В это время вонзаццо не рекомендуется, но если очень надо, то допускаются только ножи длиной до 30 см и дубинки длиной до 50 см.

Правила по допуску защитной и наступательной экипировки.

На игру **допускается текстолит и совместимые с ним варианты протектированного «оружия».**

Вся наступательная экипировка должна пройти процедуру чиповки. Не будут допущены пухи, имеющие потенциально травмоопасные элементы и/или дефекты, поломки, а также выбивающиеся из сеттинга по внешнему виду.

Во избежание конфузов по этому вопросу, рекомендуется связываться с мастерами до игры.

Защитная экипировка не должна иметь острых металлических краёв, шипов и других элементов, которые могут нанести ущерб здоровью игроков или их экипировке.

Шлемы разрешается носить отдельно от шляп, но при этом обязательно использовать какой-то элемент, соответствующий цвету локации, на самом шлеме и/или других участках защитной экипировки.

Использование щитов допускается при обязательном наличии шлема.

Щит защищает то, что защищает. Щит должен быть окантован кожей, резиной или тканью достаточной прочности. Щиты без окантовки или с металлической окантовкой не допускаются.

Памятка по смерти или «что делать, когда закончились хиты».

В текстовой форме:

1. Первое что необходимо сделать, когда Вы обнаружили, что счётчик хитов на нуле, это убедиться, что вам не мерещится, и это действительно так. Если это действительно так, то переходите к пункту 2. Если нет, продолжайте жить (играть) дальше.
2. Вспомните, кем вы были при жизни:
 - a. Дуболом
 - b. Марран
 - c. Простой смертный
 - d. Неэпически-эпический именной персонаж, которому мастера выдали персональную инструкцию.
3. Если в пункте 2. выбран ответ **d.** – вспоминаем (читаем) инструкцию и поступаем в соответствии с ней.
4. Если в пункте 2. выбран ответ **a.** – можно играть бревно, разложиться в тлен, покрыться мхом, отрастить опята, согреть друзей своим теплом (для этого от друзей потребуется пила, топор и источник огня). А когда надоест (или закончатся калории тепла), найти создателя своего, Урфина Джюса, и спросить, что случается с деревьями в загробном мире.
5. Если в пункте 2. выбран ответ **c.** – Вам крупно повезло! Так как Страна наша Волшебная, ясным ликом его мудрейшества Страшилы озарённая, то в ней нельзя так просто взять и умереть, испортив этим фактом всем настроение, а своим трупом – благолепный вид Страны.

Поэтому потеряв все хиты, немедленно приступайте к **квесту «задолбай всех** окружающих доказательством несправедливости произошедшего».

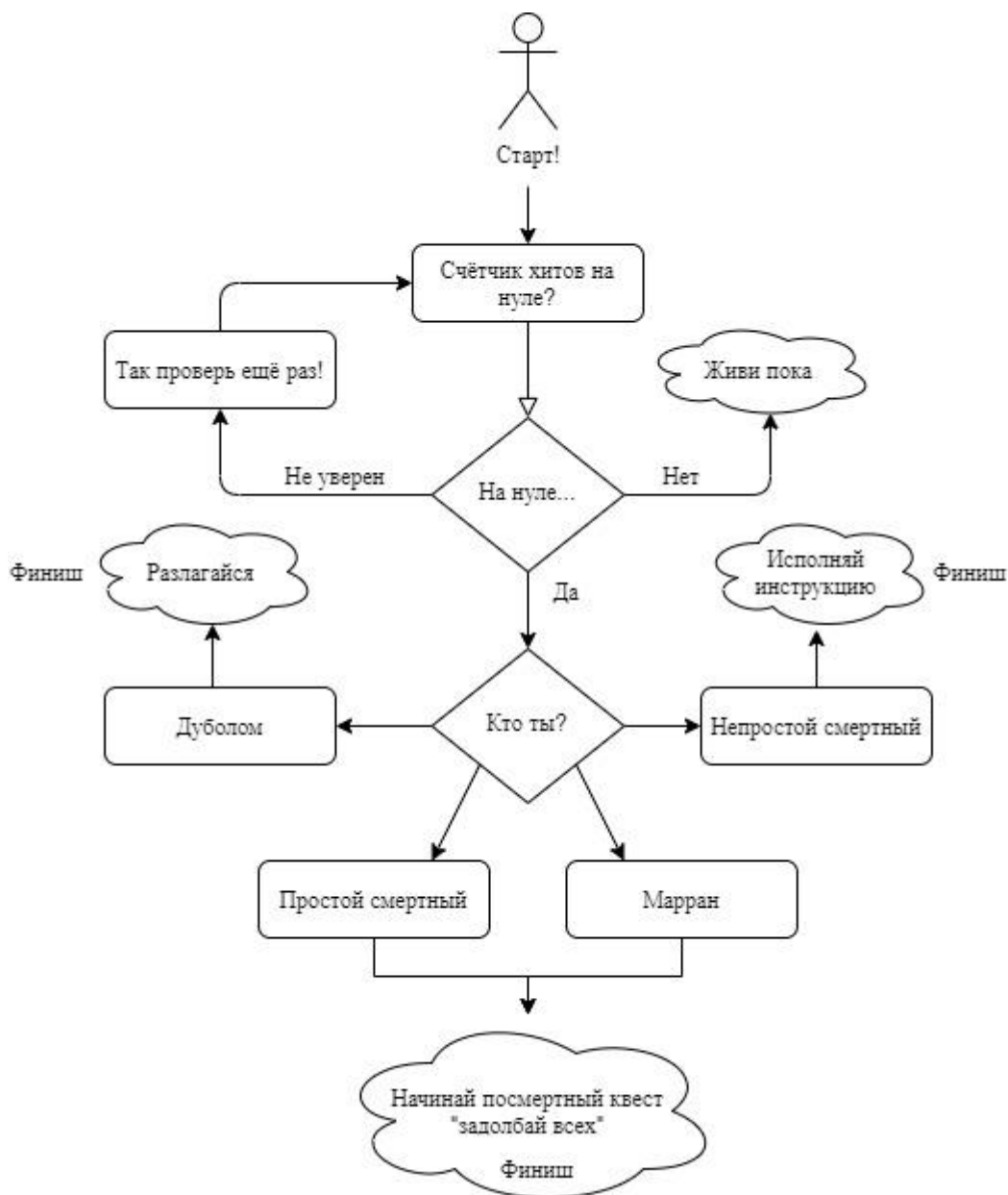
Важный нюанс! Это не значит, что надо ругаться с другими игроками на тему «да он в меня не попал, а я раньше в него попал, а он хиты не считает» и тому подобное. Эта часть должна быть уже пройдена в пункте 1.

Квест «задолбай всех» значит, что игрок, чей персонаж потерял все хиты, продолжая отыгрывать персонажа (уже с нулём хитов), не участвует ни в каких игровых взаимодействиях, квестах, беседах, спорах, драках, голосованиях и т.д. кроме квеста «задолбай всех». Он не делится важной игровой информацией. Не отвечает на вопросы. Не отдаёт и не получает предметы, деньги и игровые ценности. Не задаёт вопросы кроме философских риторических. Он вообще никак не влияет на развитие игрового процесса, это ему строжайше запрещено. Цель его существования с момента потери всех хитов – любыми путями сообщить максимальному количеству народа о том что он умер, и как это неправильно, а также получить обратную связь. И как только он окончательно всех заколебёт, ему

останется только одно – заколебать этим государство. А государство в свою очередь скажет, чем заканчивается этот квест.

6. Если в пункте 2. выбран ответ **b.** – всё то же самое что и в предыдущем пункте, то есть **квест «задолбай всех»**, только конечной инстанцией будет являться **шаман марранов**.

В форме блок-схемы:



ФИНИШ