

Правила по Проклятию

Игрок может находиться в одном из 3х состояний

1. **Человек** (тот, кого не коснулось проклятие). В этом состоянии игрок является обычным живым человеком (при себе имеет карту проклятия с закрытыми полосами проклятия и чистыми циклами + запечатанный конверт, выдаваемый на старте игры).
2. **Разумная нежить** (вы прокляты, но ещё не канули в бездну беспамятства). Когда игрок переходит в это состояние, игрок обязан вскрыть конверт, выдаваемый на начало игры, изучить информационное послание, которое находится внутри, и активировать правило по душам (см. правила по душам). Также в конверте лежит 1 чип человечности, который необходимо вклеить в текущий на данный момент цикл на карте проклятия. Для разумной нежити в конверте лежит специальный маркер, который игрок должен надеть на видное место (маркер и место его ношения будут показаны на момент начала игры).
3. **Пустой** (в этом состоянии игрок должен отыгрывать потерявшего ум зомби. Он не может бегать в небоевой ситуации, не может разговаривать и совершать осмысленные действия; при этом может заниматься тем, что было основной профессией при жизни: стражник может встать и охранять, нападая на любое живое существо, кузнец может стучать молотком хоть по земле, ему уже все равно и т.д. Пустые крайне агрессивны). Пустым вы становитесь, если, будучи в состоянии 2, пропускаете цикл человечности, то есть по времени вступаете в цикл с не вклеенным чипом человечности. Для пустого действует такой же маркер, как и для разумной нежити.

Как перейти из состояния “человек” в состояние “разумная нежить”?

Всё игровое время разделено на временные промежутки - циклы. С момента начала игры активируется таймер и раз в цикл игрок должен оторвать одну (любую) полоску с карты проклятия.

Если под полоской не было надписи “Проклятие”, то вы продолжаете находиться в состоянии “человек”.

Если вы увидели надпись “Проклятие” то вы прокляты и переходите в состояние “разумная нежить”.

Начало нового цикла будет объявляться звуком, который будет продемонстрирован на начало игры. Время наступления циклов может ускоряться либо замедляться - это зависит от действия игроков.

МГ QUBE



Внешний вид Карты проклятия

10:00-14:00 19 июня	10:00-14:00 20 июня	10:00-14:00 21 июня
14:00-18:00 19 июня	14:00-18:00 20 июня	14:00-18:00 21 июня
18:00-22:00 19 июня	18:00-22:00 20 июня	18:00-22:00 21 июня
22:00-01:00 19-20 июня	22:00-01:00 20-21 июня	
01:00-10:00 20 июня	01:00-10:00 21 июня	

Рис.1 Лицевая сторона карты

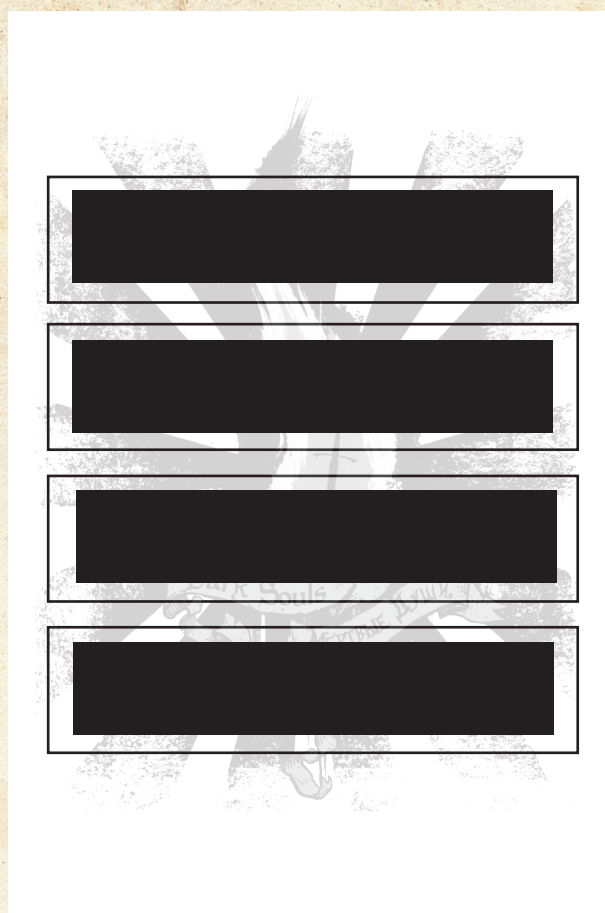
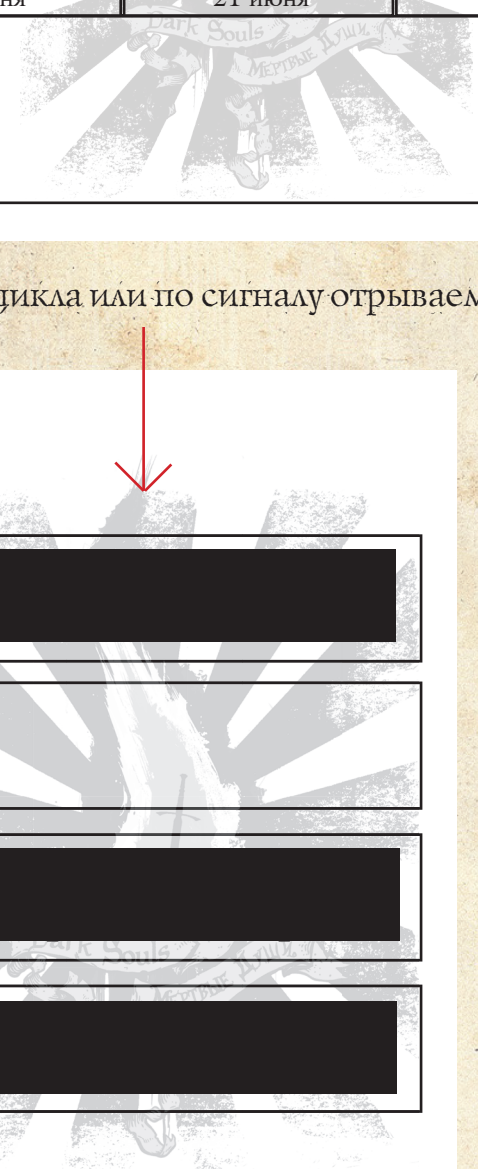


Рис.2. Обратная сторона карты



Действие проклятия

10:00-14:00 19 июня	10:00-14:00 20 июня	10:00-14:00 21 июня
14:00-18:00 19 июня	14:00-18:00 20 июня	14:00-18:00 21 июня
18:00-22:00 19 июня	18:00-22:00 20 июня	18:00-22:00 21 июня
22:00-01:00 19-20 июня	22:00-01:00 20-21 июня	
01:00-10:00 20 июня	01:00-10:00 21 июня	
		

← Смотрим сюда

Либо слышим сигнал, показанный на начало игры.

В конце цикла или по сигналу отрываем полоску (любую).



Повезло! Ждём следующий цикл или сигнал и повторяем операцию, если, вдруг, проклятия не оказалось после вскрытия всех полосок, Команда Проклятия сменит вам карту.

МГ QUBE



Удача покинула вас.

Проклятие.
Вскройте конверт

- 1) Вскрываете конверт
- 2) Сбрасываете душу в соответствии с правилами по душам.
- 3) Надеваете маркер нежити
- 4) Вклеиваете чип человечности в текущий цикл

10:00-14:00 19 июня	10:00-14:00 20 июня	10:00-14:00 21 июня
14:00-18:00 19 июня	14:00-18:00 20 июня	14:00-18:00 21 июня
18:00-22:00 19 июня	18:00-22:00 20 июня	18:00-22:00 21 июня
22:00-01:00 19-20 июня Человечность	22:00-01:00 20-21 июня	
01:00-10:00 20 июня	01:00-10:00 21 июня	

Человечность необходимо вклеивать в каждый цикл, иначе вы переходите в состояние «Пустой»



Где добывать человечность, находясь в состоянии “разумная нежить”?

- 1) 1 чип человечности лежит в конверте, выданном на старт игры.
- 2) Вы можете найти человечность в данжах, в душе (см. правила по душам)... ну, или просто найти.
- 3) Вы можете убить игрока, находящегося в состоянии “человек” и забрать из его закрытого конверта чип человечности (конверт может вскрыть только тот игрок, которому он принадлежит, но он должен отдать вам человечность по требованию).
- 4) Вы можете убить игрока, находящегося в состоянии “разумная нежить” и обменять его карту проклятия на свою (человечность можно вклеивать на любое кол-во циклов вперед).

ВАЖНО:

Игрок при себе может иметь только одну карту проклятия!

Команда Проклятия

На игре каждый цикл будет осуществляться проверка карт проклятия. Карты проклятия будет проверять команда игротехников - команда проклятия, которая будут представлены на начало игры. Это не игровые персонажи, и с ними нельзя взаимодействовать. Игрок должен по первому требованию предъявить им карту проклятия.

Команда проклятия не может быть атакована, подкуплена, не может рассказывать игровую информацию.

Если игрок не хочет находиться в состоянии “разумная нежить”, то он может сжечь свою карту проклятия в любом ближайшем игровом Костре и, надев белый хайратник, отправиться в мертвятник.

В состоянии “пустой” игрок может находиться от 30 до 60 минут. Чтобы покинуть этот грешный мир, игроку необходимо:

- 1) умереть;
- 2) дождаться окончания времени пребывания в состоянии “пустой”;
- 3) надеть белый хайратник и отправиться в мертвятник, но получить штраф в виде дополнительного времени отсидки в мертвятнике.

МГ QUBE



В процессе оптимизации правил, внешний вид карт может быть изменён, а некоторые элементы правил отредактированы. О подобных ситуациях мы сразу Вам сообщим и продемонстрируем актуальные правила и карту проклятия.

