

РИ «Городъ N. 1918»

Омск, 27-30 марта 2025 года

МГ «Трое в лодке, не считая собаки»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Время и Пространство

Время игры

Игра начнется вечером в четверг 27 марта, завершится в ночь с субботы на воскресенье 30 марта и будет разделена на 5 циклов.

Структура каждого цикла такова:

- В начале цикла меняется (или нет) политическая власть в городе. В пространстве игры появляются игротехники, которые играют роли наделенных властью лиц: чрезвычайных комиссаров, командиров красной либо белой армии, и т.п.
- В ходе цикла горожане могут выйти на рабочие смены на любое из четырех производств: текстильную фабрику, хлебозавод, патронный завод, химкомбинат. От того, какими окажутся итоги производственного цикла, отчасти будет зависеть ситуация на Войне.
- В финале цикла происходит фаза Войны (в отдельном пространстве моделируются боевые столкновения, происходящие на подступах к городу), и персонажи могут отправиться воевать.
- Далее мастера обсчитывают итоги военной фазы — и от этого зависит, какой из сторон (красным или белым) в следующем цикле будет принадлежать политическая власть в городе.

Первый цикл начинается со стартом игры

Второй цикл — в обед пятницы

Третий цикл — вечером пятницы

Четвертый цикл — в первой половине дня субботы

Пятый цикл — в субботу вечером

Точное время начала циклов и фаз будет опубликовано перед игрой.

Параллельно смене циклов у нас будут происходить завтраки, обеды и ужины в столовой базы.

ВАЖНО! В течение первых двух циклов принадлежность политической власти в городе сценарно закреплена, а персонажи обладают «сюжетной броней», то есть не могут погибнуть ни при каких обстоятельствах.

На протяжении всего первого цикла власть в городе принадлежит красным, в городе действует Совдеп. Экономические итоги и исход Войны первого цикла только косвенно повлияют на политическую ситуацию в городе — власть в любом случае сменится! Случится мятеж белочехов, и во втором цикле к власти непременно придут белые.

Наконец, кто окажется у власти в третьем цикле и далее, уже целиком и полностью будет зависеть от итогов первого и второго цикла! Точно так же и в последних циклах, четвертом и пятом: политическая ситуация там тоже будет целиком зависеть от предыдущих действий игроков (прежде всего — от действий в области экономики и итогов Войны).

Начиная с третьего цикла с персонажей спадает «сюжетная броня», и становится возможной игровая смерть.

Пространство игры

Вся игра будет происходить в одном двухэтажном здании — корпусе детского лагеря.

Первый этаж корпуса моделирует центральную улицу города — Воскресенский проспект. Здесь находится несколько особняков, огромный доходный дом (в нем живут, в частности, и несколько бедных семей!), трактир, а также Дом призрения для неимущих и ветеранов Германской войны.

Второй этаж корпуса — это прочие городские районы.

Все (в том числе жилые!) комнаты первого этажа будут моделировать те или иные игровые помещения: особняки, каморки и проч. Ряд этих помещений будет считаться статусными, удобными, обширными; ряд — напротив, неудобными, «черными» помещениями. При этом технически все комнаты и кровати в корпусе почти одинаковы.

ВАЖНО!

1. На старте игры мы поселим вас в конкретную комнату, которая будет моделировать жилище вашей семьи.
2. В ходе игры вы можете быть переселены из этой комнаты в другую! — один или вместе с прочими членами вашей семьи. Будьте готовы к таким пертурбациям (технически условия вашего проживания в лагере не изменятся — все комнаты и кровати плюс-минус одинаково комфортны).

Итак, комнаты первого этажа будут моделировать соседские жилища, куда неуместно входить без стука и т.п.; коридоры и холл первого этажа — единую улицу, где, так или иначе, эти жилища и расположены.

Лестница на второй этаж и сам второй этаж — это «другие районы города». Вот что будет находиться на втором этаже:

- Четыре крупнейших городских производства, принадлежащих разным хозяевам — отдельные комнаты, куда можно будет ходить «на смены». Производства будут моделированы отдельными мини-играми (см. Правила по Экономике).
- Война — холл второго этажа, в котором в финале каждого цикла будут моделироваться сражения, происходящие в разных районах города (см. Правила по Войне).
- Музей — отдельное, надыгровое пространство, предназначенное для рефлексии происходящего игроками прямо в ходе игры. Находится в отдельной комнате (см. Правила по Музею).
- Торговый Район - специальная комната для совершения экономических действий.

Игроки могут свободно перемещаться по всему пространству первого этажа, а также по коридорам второго этажа, и в любое время посещать Музей.

Любые игровые взаимодействия на первом этаже считаются взаимодействиями, происходящими либо в домах Воскресенского проспекта, либо на самом проспекте, под окнами его жителей.

Игровые взаимодействия на лестнице жилого корпуса и в коридорах второго этажа происходят «где-то еще в городе». При этом игрокам нельзя в любое время посещать производственные зоны (только в течение смен, которые длятся около получаса), и нельзя в любое время появляться на Войне (только в ходе фазы Войны — она занимает последние полчаса каждого цикла). Коридоры второго этажа - хорошее место для разговоров без лишних свидетелей, либо чтобы «затеряться» на какое-то время. Считается, что, находясь там, ваш персонаж пребывает где-то в иной части города, его НЕЛЬЗЯ случайно встретить, узнать, взаимодействовать с ним. Если двое или более персонажей отправились на второй этаж вдвоем или более крупной группой, в рамках этой группы они имеют право на любые взаимодействия. Все это касается только коридоров второго этажа и холла второго этажа (вне Войны): подкараулить персонажа у входа на производственное предприятие или в Торговый Район вполне возможно.

Из корпуса можно будет выйти в любой момент (на перекур, «подышать» и т.д.). Однако мы просим вас избегать значимых игровых взаимодействий на улице (вести разговоры — можно!)

Также мы просим вас не покидать корпус дольше, чем на 10-15 минут — ведь присутствие вашего персонажа может оказаться критически важным для игры других игроков.

В течение пятницы и субботы предусмотрено трехразовое питание в столовой базы (включено во взнос). Столовая находится в отдельном корпусе (одна минута ходьбы от нашего).

Значимые игровые взаимодействия в столовой тоже исключены — ТОЛЬКО диалоги! Но при этом мы просим вас, посещая столовую, не выпадать из образа и игры в целом.

Действует единое на всю игру правило: в столовой занимайте место за столом, где сидят члены вашей семьи. Если у вас с ними хорошие отношения — вы можете отыграть семейную трапезу или просто обменяться новостями. Если отношения

драматически напряженные, или если они разрушены — ну что же, вам придется есть в молчании. Пожалуйста, не считайте столовую местом, где игры нет.

Музей

Музей — особое игровое пространство, существующее отдельно от остальной игры, “над” ней.

Это — место, находясь в котором можно попробовать осмыслить происходящее внутри игры и выразить это символическим образом.

Как будет выглядеть Музей

Это отдельная комната, на стенах которой наклеены листы ватмана. В Музее расположены таблички с фамилиями семей персонажей (Дом призрения считается за отдельную “семью”), и место рядом с каждой табличкой — место для той памяти и того наследия, которое останется от вашей игровой семьи.

В Музее будут находиться вещи, которые вы туда принесете, а также появляться те надписи, которые вы там оставите. В ходе всей игры пространство Музея будет меняться, отражая происходящие игровые события и вашу на них реакцию.

Музей, цели и ценности персонажа

Вводная каждого персонажа будет содержать такие пункты, как его цели и ценности.

- Пример ценности: “Благополучие семьи”
- Пример цели: “Защитить семью от репрессий”

Перед началом игры мы попросим каждую семью сделать вот что:

- Каждый игрок должен принести в Музей одну вещь, символизирующую нечто, важное для персонажа или его семьи. С этой вещью вам должно быть не жаль расстаться “по жизни” (она может оказаться сломана!)
- Каждый игрок должен написать на ватмане рядом с табличкой семьи ценности его персонажа
- Каждый игрок может написать на ватмане одну-две открытых цели своего персонажа (тайные писать не надо!)
- Каждый игрок может оставить на ватмане что угодно еще: рисунок, четверостишие и т.д., символизирующее состояние персонажа и/или семьи на старте игры

Что делать в Музее по ходу игры

Наша игра будет поделена на циклы — и в течение каждого цикла мы будем просить вас регулярно обращаться к целям и ценностям вашего персонажа, чтобы подумать и понять:

- Сумел персонаж добиться чего-либо?

- Что произошло с его ценностями: они изменились, они оказались под надежной защитой, они были втоптаны в грязь?
- А что с целями и ценностями других персонажей? С судьбой всего города?..

Если хотите, в любое время можно будет прийти в Музей и отразить то, что, по вашему мнению, произошло с персонажем, с другими персонажами, с городом:

- ...Например, перечеркнуть какую-либо из целей или ценностей на ватмане
- ...Например, дописать, как изменилась та или иная формулировка
- ...Например, оставить на ватмане еще одно стихотворение, рисунок и т.д.
- ...Например, переместить или сломать какую-либо вещь

Правила этих взаимодействий:

- Свои собственные надписи и рисунки вы можете править любое количество раз. Со своими вещами можно производить любые манипуляции любое количество раз.
- С надписями и/или рисунками, созданными кем-то еще, а также с вещами, принадлежащими кому-то еще, вы можете провзаимодействовать дважды за цикл. (Дописать, перечеркнуть, ответить... Переместить, сломать, починить, бросить, поднять с пола...).
- Итого за цикл возможны **два** взаимодействия с чужими объектами и сколько угодно взаимодействий со своими объектами, новыми и старыми.
- Исключение из этих правил — самое последнее послание, которое персонаж может оставить после своей гибели. Оно не идет в счет прочих — персонаж может оставить его всегда, и оно может быть любым.

При этом:

- В Музее запрещены любые вербальные коммуникации между игроками и персонажами
- Свои надписи и рисунки можно оставлять только синим цветом
- Дополнять, перечеркивать, исправлять чужое — можно только красным
- Если персонаж погиб, то свое последнее послание он оставляет черным
- В большинстве случаев нельзя ничего закрашивать до состояния нечитаемости — только перечеркивать
- Но **один раз за игру** каждый игрок может уничтожить (закрасить, разодрать на мелкие клочки и т.п.) любую другую надпись
- В качестве последнего послания игрок также может уничтожить одно любое чужое (даже если он так уже делал раньше).
- Общенная лексика разрешена. Стёб — неуместен.
- **ПОЖАЛУЙСТА, НИЧЕГО НЕ ПИШИТЕ И НЕ РИСУЙТЕ НА СТЕНАХ БАЗЫ — ТОЛЬКО НА ВАТМАНЕ**

Важно. Не будет никакой отмашки, чтобы “все игроки шли в музей”. Сами выбирайте время, когда (по вашему мнению) туда уместно будет прийти (это можно делать любое количество раз за цикл). Ограничение только одно: не стоит “сбегать” в музей от других персонажей, т.е. использовать его, чтобы прекратить нежелательные для персонажа социальные взаимодействия. Ведь в пространстве прочей игры Музея не существует.

Если вам не хочется играть в Музей — можно этого не делать, т.е. не ходить туда. (но на старте игры зафиксировать ценности персонажа на ватмане, а также принести одну вещь — всё равно попросим). При этом мы надеемся, что вы будете приходить в Музей. Наша игра — это разговор на сложную тему, и Музей мы видим как один из уровней этого диалога. Пускай это пространство станет нашим совместным художественным высказыванием — возможно, несогласованным, в чем-то противоречащим само себе, однако — сложным и искренним.

Социальные Взаимодействия

Правила Этикета

Даже в эпоху смуты и безвременья в обществе существуют определенные правила общения. Одни правила служат пристанищем и утешением для тех, кто оплакивает старый мир. Другие правила служат символом неизбежных перемен для тех, кто создает новый мир. Описанное ниже носит рекомендательный характер, но будет здорово, если вместо “эй, ты!” игроки будут придерживаться этих обращений.

“Гражданин/гражданка” - универсальное обращение, использовалось широко, всеми и ко всем. Особенно подходит, если вы видите человека впервые и затрудняетесь определить, к какому классу он принадлежит.

“Товарищ” - вопреки киноштампам, большевики и сочувствующие им не использовали это обращение повсеместно. Товарищ для красных - это “свой”: либо большевик, либо проверенный идейно-верный человек, либо представитель эксплуатируемого класса, рабочий, солдат, крестьянин. Офицер или буржуй - не товарищ и никогда им не будет.

“Господин/госпожа [фамилия]” - старорежимное обращение, которое после Февраля вполне может быть использовано к любым гражданским лицам, относящимся к привилегированным классам: дворяне, купцы, интеллигенция.

“Господин [воинский чин]” - принятое среди офицеров после Февраля обращение внутри армии. Казаков это бесило, они предпочитали “царское” обращение: “ваше благородие” к младшим офицерам, “ваше высокоблагородие” - к старшим офицерам. К нижним чинам армии (т.е. не офицерам) обращались просто “братец”, по имени или по фамилии.

Представители непривилегированных классов (солдаты, рабочие, крестьяне) обращались друг к другу по имени или по имени и отчеству. При этом старшее поколение могло обращаться к младшему просто по имени, а младшее к старшему - по имени и отчеству. Дети почти всегда обращались к обоим родителям на “вы”.

Правила Брошей

Перед началом игры ряд игроков получают одинаковые броши (будут показаны всем на параде). Такую брошь необходимо всегда носить на видном месте, она неотчуждаема и в пространстве игры ее нет. Брошь является маркером богатства, что будет влиять на некоторые аспекты правил по экономике. Богатые персонажи привыкли к определенному уровню бытового комфорта и поэтому вынуждены тратить больше ресурсов в каждый экономический цикл, чем бедные персонажи. В ходе игры богатый персонаж может обеднеть, тогда брошь снимается. (Однако, конечно же, это событие является нежелательным с точки зрения большинства богатых персонажей и приведет их к тяжелому моральному кризису, см. Правила Колец Гнева).

Правила Колец Гнева

На игре в доступном для всех игроков месте будет находиться чаша с кольцами самых разных размеров, отпечатанными на 3D-принтере. Это Кольца Гнева. Их необходимо носить на пальцах рук, по одному кольцу на пальце. Кольца Гнева не отчуждаемы и в пространстве игры их нет. Это маркеры раздражения, злости, отчаянности, ярости, социального недовольства персонажа. Скрывать Кольца Гнева нельзя никогда. Если вы хотите носить перчатки, подберите себе подходящие кольца, чтобы надеть их поверх перчаток. У игрока может быть от 0 до 10 колец. Игрок берет из чаши и надевает новое кольцо в дополнение к имеющимся если:

1. Персонаж испытывает сильное раздражение/гнев по поводу игровых событий;
2. Обстоятельства игры сложились так, что выполнение одной из личных целей персонажа стало невозможным;
3. Персонаж значительно ухудшил отношения с членом/членами своей семьи или с другими близкими ему людьми ИЛИ член/члены его семьи или другие близкие ему люди значительно ухудшили отношения с персонажем;
4. Этого требуют от персонажа какие-либо правила игры (например, Правила по Боевым Взаимодействиям).

Игрок снимает одно кольцо и возвращает его в чашу, если:

1. Персонаж стал свидетелем проявления справедливости, возмездия, правильного правосудия, разрешившего важный для персонажа конфликт;
2. Персонаж преуспел в выполнении личной цели;
3. Персонаж принял участие в активном публичном шумном социальном событии, где кроме него приняли участие еще по крайней мере четыре персонажа (митинг, стачка, демонстрация и т.д.)

Игрок может снять более одного кольца за раз:

1. Персонаж победил в драке (более подробно см. Правила по Боевым Взаимодействиям, и в этом случае игрок снимает два кольца)
2. Персонаж непосредственно сам совершил убийство, в котором он видит проявление социальной справедливости (в этом и только в этом случае игрок

снимает пять колец). На приведение в исполнение приговора это не распространяется: приводящий приговор в исполнение (например, участник расстрельной команды) снимает только одно кольцо.

В зависимости от количества Колец Гнева у игрока меняется отыгрыш, меняется поведение его персонажа:

0-1 кольцо - персонаж ведет себя как обычно

2-4 кольца - персонаж становится категоричнее в суждениях; он не будет размахивать перед белыми офицерами красным флагом, но в менее опасной ситуации не считает нужным скрывать свое мнение; у персонажа очень усиливается желание выполнить личную цель; персонаж не склонен выжидать и медлить без крайней необходимости

ПРИМЕР: рабочий может выступить с про-большевистской речью в трактире, нисколько не заботясь о том, что на него могут донести местным белым властям

5-7 колец - персонаж стремится выполнить личную цель, даже заплатив за это очень высокую цену; у персонажа притупляется инстинкт самосохранения, он становится особенно агрессивен как на словах, так и на деле

ПРИМЕР: желая добиться свадьбы с возлюбленной из богатой семьи, бедный молодой человек идет на шантаж и прямые угрозы, пользуясь своими связями в преступном мире

8-9 колец - персонаж на грани отчаяния, а отчаяние толкает его на страшные и опасные поступки; кроме этого, персонаж с 8 или более кольцами испытывает крайне сильное желание принять участие в начинающейся у него на глазах драке

ПРИМЕР: отчаявшись найти денег на лекарства для больных родителей, их дочь устраивает вооруженное ограбление богатого дома

10 колец - персонаж начинает вести себя максимально неадекватно, его личный моральный запрет на насилие исчезает абсолютно

ПРИМЕР: отец бедной семьи сводит счеты не только с богачом, который платит ему гроши, недостаточные для прокорма семьи, но и с родственниками этого богача, его детьми

Как вы видите, большинство формулировок в Правилах по Кольцам относительно размыты: вам самим предстоит определять, что значит “категоричнее”, “неадекватно”, испытывает ли персонаж ту или иную эмоцию в достаточно сильной степени. Однако есть и несколько исключений, четких правил, указывающих, что кольцо должно быть надето обязательно. Когда вы сами решаете, надевать ли кольцо, помните, что мы играем в игру, посвященную гражданскому противостоянию, отношению людей к социальной справедливости или несправедливости. В случае, если вы сомневаетесь, надевать кольцо или нет, лучше надеть. И последнее: помните, что если личные психологические проблемы персонажа могут быть каким-то образом купированы, то огромные социальные проблемы того периода в любом случае должны вызывать тяжелый отклик в сердцах людей. Чем больше у игрока колец, тем в большей степени негатив вашего персонажа

выплескивается не только на конкретных персонажей, но на всех представителей того или иного социального класса.

Правила по смене взглядов

На игре для каждого персонажа предзадана картина мира — “красная”, “белая” или “зеленая” (напомним, что она шире, нежели просто политическая позиция).

Мы предполагаем, что эта картина мира может измениться в ходе игры, однако чтобы такое произошло, на персонажа должно быть оказано действительно сильное воздействие — другими персонажами, внешними или внутренними обстоятельствами, и т.д.

При этом среди **целей** ваших персонажей могут быть и такие: “Переубедить N в том-то”. Это не обязательно означает “заставить N поменять политическую/мировоззренческую позицию”. Такого формата цели могут быть и более скромными — например “убедить мужа не препятствовать браку дочери” или “убедить больную жену не следовать сомнительным рецептам знахарки”.

Для определения, переменял ли персонаж N свои взгляды (и, соответственно, добился ли своих целей ваш персонаж, который ставил целью его переубедить!) используется простая двухступенчатая модель.

1. Если вы хотите кого-то в чем-то переубедить, добейтесь от него, чтобы он явно признал вашу правоту, произнес фразу “Я ошибался!” — и притом вы пожали бы руки, обнялись, похлопали друг друга по плечам и т.п.
2. Если переубежденный персонаж был искренен, он более не должен совершать действий, противоречащих его заявлению о перемене позиции. Если он **НЕ БЫЛ** искренен, то до конца текущего цикла этот персонаж **обязан** совершить яркое (в идеале — публичное) действие, показывающее, что он **НЕ** был переубежден, а солгал — и открыто заявить об этом тому, кому лгал.

Таким образом, игрок, у которого в целях персонажа стоит “переубедить N в том-то” **в конце цикла** может подвести итог:

- если важный разговор состоялся, N признал, что его мнение изменилось
- и если притом до конца цикла N явно **НЕ** показал, что он врал или до сих пор колеблется —
- значит, перемена взглядов была четкой и искренней, и цель выполнена.

Эти правила не являются жесткими — и это не игра “на корову”. Не надо пытаться по этим правилам обмануть другого игрока — хотя персонаж вполне может обмануть другого персонажа! Стремитесь к тому, чтобы вы оба (как игроки) явно понимали — вот здесь один персонаж показывает, что переменял свое мнение, а вот здесь становится очевидно, что он соврал. Пусть это будет драматично!

Если где-то в игре возникнет недоразумение (например, кто-то отметит себе как выполненную цель “переубедить N”, а игрок, играющий N, не даст четко и вовремя

понять другому, что его персонаж соврал) — ну что же, это не страшно. Значит, N оказался еще более хитрым (или еще более запутавшимся!) человеком, чем вы полагали. **Используйте эти правила для накала драмы, а не для игры в достижение формальных целей.**

Правила по игротехникам

В начале каждого игрового цикла к игрокам будет выходить команда игротехников, представляющая высшее руководство города (красное или белое). Игротехники будут озвучивать важную для персонажей информацию и раздавать поручения. В отношении игротехников есть следующие рекомендации:

1. Не следует играть с игротехниками сверх необходимого минимума, не следует пытаться их обмануть, переубедить. Примите их информацию как истину, а их поручения вашим персонажам - как факт, от которого не отвертеться;
2. Не следует предпринимать насильственные действия в отношении персонажей, представленных игротехниками. Фокус нашей игры в взаимодействии игроков с другими игроками.

Правила по виртуальному отряду

В начале каждого экономического цикла игротехники, изображающие высшее местное руководство красных или белых (в зависимости от того, какая власть устанавливается в городе в начале цикла) вручает ОДНОМУ персонажу виртуальное отделение бдительных и мотивированных солдат (далее - Отряд). Отряд моделируется красной повязкой на руке (красные) и бело-зеленой (белые) и передается персонажу сроком до конца текущего цикла.

Кто получит Отряд, зависит от итогов общения персонажей с высшим руководством в начале цикла. Заметим лишь, что решение в любом случае за игротехниками, а передача персонажу Отряда означает, что этот персонаж будет нести перед руководством особенно большую ответственность за выполнение возложенных на него поручений.

Отряд ВСЕГДА сопровождает персонажа, отряд НЕЛЬЗЯ передать другому персонажу, от Отряда НЕЛЬЗЯ отказаться. Персонаж с Отрядом:

1. не может быть подвергнут физическому насилию: любые попытки атаковать его, удерживать его, начать с ним драку, зафиксировать на стуле и пытать и т.д. невозможны;
2. может в одиночку выломать дверь (т.е. ему не нужны для этого персонажи-помощники, но время на выламывание двери и использование подручных средств по-прежнему необходимо);
3. может вытащить одну дополнительную карту при обыске помещения;
4. может ОДИН РАЗ за цикл использовать слово-маркёр “Мандат!”.

Игрок с Отрядом поднимает правую руку и громко и чётко произносит слово “Мандат!”, после чего заявляет эффект. Игроки обязаны верить заявленному, а их персонажи обязаны реагировать соответственно. “Мандат!” может быть использован для того, чтобы:

1. немедленно убить одного персонажа в обход всех правил по убийству, за исключением Сюжетной Брони (предполагается, что солдаты совершают расправу на месте);
2. начать удерживание одного персонажа (персонаж считается под конвоем, он с руками за спиной обязан следовать за персонажем с Отрядом до тех пор, пока его не отпустят, либо до истечения 15 минут); удерживаемого таким образом персонажа нельзя запирасть, чтобы не выключать игрока из игры;
3. провести пытку одного персонажа;
4. провести тотальный обыск одного дома (при этом обыске карты в тумбочках не тянутся вовсе, можно сразу осматривать тумбочки).

Возможно, во второй половине игры персонаж с Отрядом получит возможность использовать “Мандат!” дважды за цикл. Об этом игроку сообщат игротехники при выдаче повязки. В любом случае, игроки обязаны верить любому использованию “Мандата!”

Правила по Экономике

Мы очень старались, чтобы приведенные ниже правила не нуждались в присутствии и контроле со стороны мастеров или игротехников. В связи с этим подавляющее количество операций, связанных с экономикой, игроки совершают самостоятельно и “на честность”. Мы не сомневаемся, что можем доверять в этом нашим игрокам.

Материальные ценности

На игре существуют следующие материальные ценности:

1. Ресурсы четырех типов: продукты, одежда, патроны и лекарства (моделируются соответствующими чипами);
2. Игровые деньги;
3. Драгоценности (моделируются соответствующими чипами);
4. Ценные предметы (моделируются настоящими предметами, к которым привязана желтая ленточка);
5. Облигации (бывают “красными”, то есть выданными большевистским правительством, и “белыми”, то есть выданными антибольшевистскими властями).

За исключением редких ситуаций, указанных в правилах ниже, все эти материальные ценности отчуждаемы: могут быть добровольно переданы, украдены, отняты силой.

Особым типом материальных ценностей являются объекты недвижимости: дома (реальные, то есть игровые помещения, и виртуальные) и земельные участки (виртуальные). Более подробно о недвижимости рассказано в разделе Недвижимость.

Торговый Район

На игре существует особая локация, которая называется Торговый Район. Это весьма обширная часть Николаевска, где находятся всевозможные товарные склады, магазины, распределительные конторы и пр. Торговый Район моделируется отдельной комнатой на втором этаже корпуса. В этой комнате есть несколько подписанных столов, на которых размещены коробки с различными названиями:

1. Стол “СКЛАДЫ” с 6 коробками: “Продуктовый склад”, “Склад одежды”, “Патронный склад”, “Склад лекарств”, “Внешняя торговля” и “Деньги”;
2. Стол “МАГАЗИН”, где разложены чипы ресурсов, а также стоит 1 коробка “Деньги”;
3. Стол “НА ФРОНТ” с 2 коробками: “Красным” и “Белым”;
4. Стена с прикрепленными к ней конвертами, подписанная “ОБЛИГАЦИИ”;
5. Кроме этого, иногда в комнате может появляться коробка с надписью “ЗАГОВОР”. О взаимодействии с ней см. Правила Заговора.

Торговый Район - в большой степени техническая локация, поэтому в этой комнате категорически запрещены любые игровые взаимодействия. В коридоре перед дверью в комнату взаимодействовать можно без ограничений, а в самой комнате - нет. Если вы, находясь в этой комнате по своим делам, стали свидетелями действий других игроков в этой комнате (будь то воровство ресурсов со склада или отправка ресурсов на фронт), то считайте, что это мета-информация, полученная вами как игроком, но не как персонажем. Мы надеемся, что вы не станете использовать мета-информацию на игре.

Рассмотрим более подробно, для каких действий предназначены столы и коробки. Стол “СКЛАДЫ”:

1. Этот стол моделирует городские склады. В коробки “Продуктовый склад”, “Склад одежды”, “Патронный склад”, “Склад лекарств” помещаются чипы соответствующих ресурсов, произведенных четырьмя городскими предприятиями. Ресурсы хранятся на складах и могут быть законно изъяты или украдены оттуда (см. раздел Производство);
2. В коробку “Внешняя торговля” вместе со специальным сопроводительным письмом помещаются ресурсы, проданные в другие части города, не моделируемые на игре (см. раздел Внешняя Торговля);
3. Из коробки “Деньги” игрок, чей персонаж совершил акт Внешней Торговли, берет деньги в соответствии с суммарной стоимостью только что проданных им ресурсов (на столе будет табличка с актуальными ценами, цены в ходе игры будут меняться).

Стол “МАГАЗИН”:

1. Этот стол моделирует городской магазин, где персонажи игры могут приобрести нужные им ресурсы за деньги (на столе будет табличка с актуальными ценами, цены в ходе игры будут меняться);
2. Ресурсы на столе размещаются сразу после окончания рабочей смены, на которой они были произведены (см. раздел Производство). Ресурсы конечны, возможен дефицит, спекуляция и т.д.
3. В коробку “Деньги” на этом столе игроки помещают свои игровые деньги, потраченные на покупку ресурсов в магазине.

Стол “НА ФРОНТ”:

1. Этот стол моделирует помощь Красной Армии либо антибольшевистским вооруженным силам;
2. В коробку “Красным” помещаются ресурсы, отправленные из города для поддержки Красной Армии;
3. В коробку “Белым” помещаются ресурсы, отправленные из города для поддержки антибольшевистских вооруженных сил;
4. Перед Войной мастера подсчитывают ресурсы в обеих коробках и преобразуют их в жетоны поддержки той или иной стороны на Войне (см. Правила Войны);
5. На столе также лежат красные и белые облигации (см. раздел Снабжение Армий и раздел Облигации).

Стена “ОБЛИГАЦИИ”:

1. Эта стена с большим количеством прикрепленных к ней конвертов моделирует несгораемый запас облигаций, хранящихся у персонажей;
2. Если у персонажа нет ни одной облигации, он никак не может взаимодействовать с конвертами;
3. Как только у персонажа появляется облигация, он может либо носить ее вне Торгового Района при себе (тогда облигация отчуждаема по общим правилам), либо подписать ОДИН из конвертов на стене своим именем и положить облигацию туда;
4. С конвертом, на котором есть имя персонажа, ни при каких условиях не может взаимодействовать никто, кроме этого персонажа; в вашем конверте нельзя хранить ничего, кроме облигаций, принадлежащих вашему персонажу; в конверте может храниться неограниченное количество облигаций (см. раздел Облигации).

На стенах в комнате “Торговый Район”, в нескольких экземплярах будут размещены подсказки, напоминающие игрокам все существенные аспекты взаимодействий в этой комнате.

Потребление ресурсов

В течение каждого игрового цикла каждый бедный персонаж должен употребить необходимый для жизни минимум продуктов. Для этого нужно опустить 1 чип продуктов

в конверт на двери вашего дома. Таким образом, бедная семья из 4 человек должна в течение цикла потратить 4 чипа продуктов. Если у персонажа нет продуктов, он получает 1 Кольцо Гнева и ещё 1 дополнительное Кольцо Гнева, если не поели его дети.

В течение каждого игрового цикла каждый богатый персонаж должен употребить 2 единицы продуктов (2 чипа) и дополнительно потратить некоторую сумму рублей на поддержание привычного уровня комфорта (в первом цикле это 40 рублей, в ходе игры сумма может меняться). Для этого нужно опустить чипы продуктов и деньги в конверт на двери вашего дома. Таким образом, богатая семья из 4 человек должна в течение цикла потратить 8 чипов продуктов и 160 рублей. Если эти условия не соблюдены, персонаж получает 2 Кольца Гнева, а вся его семья на следующий цикл считается бедной (снимите броши и опустите в конверт). Чтобы вернуть статус богатой семьи, нужно полностью выполнить условия текущего цикла - статус богатства вернется в цикле, следующем за текущим.

Производство ресурсов

Ресурсы производятся на четырех городских предприятиях. Хлебозавод производит продукты, текстильная мануфактура - одежду, патронный завод - патроны, химическое предприятие - лекарства. С каждым предприятием связана пара предметов: Амбарная Книга (на игре их четыре, по одному для каждого предприятия) и Ключ (на игре их четыре, по одному для каждого склада в локации Торговый Район).

Амбарная Книга - маркер персонажа, которому принадлежит предприятие. Амбарная Книга моделируется выданной мастерами амбарной книгой, в которую в ходе игры можно вносить записи. Амбарная Книга сама по себе неотчуждаема, она передается лишь вместе с правом собственности на соответствующее предприятие. В начале игры все четыре Амбарные Книги хранятся у четырех владельцев предприятий, как это указано в списке ролей.

ПРИМЕР 1. Купец Добропасов решил эмигрировать в Париж и продал свой свечной заводик купцу Ананьеву. После юридического оформления сделки Амбарная Книга свечного заводика меняет владельца.

ПРИМЕР 2. Николаевский Совдеп постановил, что свечной заводик купца Добропасова должен принадлежать трудовому народу, и национализировал его. После юридического оформления соответствующего постановления Совдепа Амбарная Книга передается кому-либо из членов Совдепа.

Ключ - маркер бригадира предприятия, персонажа, имеющего доступ к соответствующему складу. Только персонаж с Ключом может положить ресурсы на соответствующий склад и взять (украсть) их оттуда. Ключ неотчуждаем, владелец ключа может лишь добровольно или вынужденно (например, под пытками или под угрозой смерти) передать его новому владельцу. В начале игры все четыре Ключа находятся у бригадиров соответствующих предприятий, как это указано в списке ролей.

Наконец, еще одно важное понятие для экономики - **партия** ресурсов. Партия - ПЯТЬ чипов одного любого ресурса. Отправлять ресурсы на Внешнюю Торговлю (см. ниже) и на фронт (см. ниже) можно только и исключительно партиями.

Последовательность производства

В каждом цикле владелец фабрики или бригадир (человек, у которого сейчас есть Ключ) может организовать до двух рабочих смен. Более двух смен на одном предприятии за цикл нельзя провести ни при каких условиях. На каждом предприятии есть специальный лист, куда вносятся имена участников смены. На этом же идет подсчет смен за цикл.

В начале игры все рабочие закреплены за определенным предприятием. Это означает, что если они не явятся на рабочую смену, к ним могут применить наказание. ВАЖНО: правила не обязывают игроков являться на смену, это свободный выбор каждого персонажа.

Минимум за 30 минут до желаемого начала смены владелец фабрики или бригадир вывешивает на специальной доске объявление, где указывает точное время начала смены. ВАЖНО: мы просим игроков учитывать, что ВСЕ производственные смены должны завершиться хотя бы за 15 минут до начала Войны в этом цикле. Это нужно, чтобы мастера успели произвести все подсчеты, а игроки успели принять участие в Войне в том или ином качестве (см. Правила Войны).

Рабочая смена моделируется настольной игрой в специальной комнате, моделирующей предприятие, на втором этаже корпуса. Всего таких комнат будет, соответственно, четыре, они будут подписаны. На рабочую смену обязательно выходит бригадир и рабочие (минимум 3, максимум 5 человек, не считая бригадира). ВАЖНО: таким образом, без личного участия бригадира смена вообще не может быть проведена. Длительность смены - примерно 20 минут. От результатов настольной игры и количества рабочих зависит количество произведенных ресурсов. Опытный бригадир (который работает на том же предприятии, где работал на старте игры) увеличивает выработку (это будет указано в личных вводных бригадиров). По каждой настольной игре будет проведен воркшоп, правила будут размещены в комнате, моделирующей то или иное мероприятие.

Сразу после завершения настольной игры игроки подсчитывают результат, берут из специальной коробки произведенные ресурсы и выкладывают на стол. Затем все игроки закрывают глаза. Бригадир произносит фразу-маркер “Смена окончена”. По своему желанию рабочие (включая бригадира) могут украсть часть продукции. Тот, кто хочет что-то украсть, открывает глаза, забирает со стола от 1 до 3 единиц ресурсов и прячет в карман. Делать это нужно максимально бесшумно - запрещается говорить или как-то иначе демаскировать факт воровства. Бригадир считает до 10 и объявляет: “Все на выход!”, после этого он собирает оставшиеся карточки ресурсов и вместе с рабочими покидает комнату. ВАЖНО: таким образом, вне производственных смен заходить в комнаты, моделирующие предприятия, нельзя.

Немедленно после окончания смены ИГРОК, исполняющий роль бригадира, относит произведенные ресурсы в комнату Торговый Район и выполняет там следующую последовательность действий:

1. Игрок, исполняющий роль бригадира, аккуратно раскладывает на столе “МАГАЗИН” столько чипов ресурсов, сколько указано в мастерской памятке, вклеенной в Амбарную Книгу. Игрок, исполняющий роль бригадира текстильной мануфактуры, пропускает этот пункт;

2. Игрок, исполняющий роль бригадира, помещает в коробку “Внешняя Торговля” вместе со специальным сопроводительным письмом столько партий ресурсов, сколько указано в мастерской памятке, вклеенной в Амбарную Книгу, и берет из коробки “Деньги” сумму в соответствии с общей стоимостью только что проданных им ресурсов;
3. Игрок, исполняющий роль бригадира, помещает все оставшиеся произведенные в эту смену ресурсы на склад своего предприятия.

ВАЖНО: все три действия, перечисленные выше, выполняет ИГРОК, не персонаж. Он обязан сделать все так и в той последовательности, как здесь указано. После выполнения пункта 3 игрок немедленно покидает комнату Торговый Район - и с этого момента вновь волен действовать как персонаж по своему усмотрению.

ПРИМЕР. Игрок Ваня из Уфы, который играет бригадира Тихона Ворюгина, честно приносит произведенные на смене чипы ресурсов, раскладывает нужное количество в Магазине, отправляет нужное количество партий ресурсов с сопроводительным письмом на Внешнюю Торговлю, берет за них деньги, оставшиеся чипы кладет в коробку склада своего предприятия. Затем, не задерживаясь, быстро выходит из комнаты, облегченно вздыхает, снова становится бригадиром Тихоном Ворюгиным, возвращается в комнату, крадет все ресурсы со склада своего предприятия, со специальным сопроводительным письмом помещает их в коробку “Внешняя Торговля”, забирает из коробки “Деньги” вырученную сумму и идет на первый этаж корпуса кутить и жить свою лучшую жизнь. О воровстве и растрате скоро узнают, и военная комендатура белых приговаривает Тихона Ворюгина к расстрелу.

Правила эффективного ведения хозяйства подразумевают, что после каждой смены рачительный хозяин должен записать в Амбарной Книге, сколько ресурсов было произведено и доставлено на склады. Владельцы предприятий могут делать это сами, посещая рабочие смены, либо верить в людскую честность и доверять сведениям от своих бригадиров.

Внешняя торговля

Все владельцы предприятий имеют долгосрочные договоры о поставках своей продукции в другие части города. Это означает, что они обязаны продать оговоренное количество партий ресурсов каждый цикл (точное количество на каждый цикл будет в мастерской памятке, вклеенной в Амбарную Книгу) по оговоренной цене. Эти ресурсы отправляются получателям сразу после поступления на склад в конце рабочей смены, деньги за поставку получает бригадир (см. раздел Производство). Каждая отправка ресурсов по Внешней Торговле должна обязательно сопровождаться письмом, содержащим информацию о количестве, стоимости отправляемого товара, а также об имени отправителя, дате отправки и т.д. Готовые для заполнения бланки таких писем будут храниться на столе “СКЛАДЫ” рядом с коробкой “Внешняя Торговля” Нарушение поставок приведет к существенному наказанию со стороны властей города.

Внутренняя торговля

Персонажи могут свободно продавать, покупать или обменивать любые материальные ценности (кроме облигаций и недвижимости) вне комнаты Торговый Район. Напомним, что в комнате Торговый Район запрещены любые игровые взаимодействия, а все

операции, которые в ней можно провести, исчерпываются разделом Торговый Район. Текущие цены на продукты, одежду, патроны и лекарства определяются мастерами и вывешиваются на видном месте на первом этаже. Игроки не обязаны вести торговлю по этим ценам, но могут на них ориентироваться.

Правило чемоданов

На первом этаже корпуса, у начала лестницы на второй этаже, будет храниться некоторое количество чемоданов. Они нужны для того, чтобы доставить чипы ресурсов из любой локации в Торговый Район (за исключением случая, когда произведенную продукцию после смены в Торговый Район несет игрок, исполняющий роль бригадира - ему чемодан не нужен). Для чемоданов действуют следующие правила:

1. Помещать чипы ресурсов в чемодан можно только в игровом помещении (доме, трактире, управе и т.д.), на улице (в коридоре) нельзя;
2. В чемодан можно поместить неограниченное количество ресурсов;
3. Если персонаж с чемоданом подвергнут обыску, он обязан открыть чемодан и предъявить все содержимое;
4. После использования чемодан должен быть как можно скорее возвращен к началу лестницы;
5. Намеренно задерживать операции с чемоданами, создавая искусственный дефицит чемоданов, запрещено; если, несмотря на это, вы не нашли у лестницы ни одного чемодана, это значит, что в городе временный недостаток извозчиков... или жители города со страшной силой переправляют куда-то десятки пудов товаров.

Как пользоваться чемоданом? ПРИМЕР. Мещанин Иммануил Скопидомский, будучи бригадиром, украл со склада 70 чипов патронов и захотел отправить их в 10-ю Армию товарищу Фрунзе. Сделать это можно только через Торговый Район. 70 чипов патронов он принес со склада к себе домой без всякого чемодана, а вот доставить их в Торговый Район для отправки на фронт можно только в чемодане. Поэтому он пошел к лестнице, взял там один чемодан, с ним дошел до своего дома, там положил чипы в чемодан и пошел с чемоданом на второй этаж. По пути его не обыскали, и он без приключений донес чемодан до Торгового Района. Там он положил все чипы в ящик “Красным” и с пустым чемоданом и легким сердцем поспешил обратно на первый этаж, к началу лестницы, и вернул чемодан на место, после чего выпил в трактире водки за пролетариев всех стран.

Снабжение Армий

В Торговом Районе персонажи могут поместить любое количество партий ресурсов в коробки “Красным” и “Белым”, тем самым оказывая помощь той или иной стороне в Войне текущего цикла. Обращаем внимание, что все такие операции должны быть выполнены **не позднее, чем за 15 минут до начала Войны**, чтобы мастера успели подсчитать полученные красными и белыми армиями ресурсы и подготовить жетоны для Войны.

ВАЖНО. За **единовременную** отставку 10 партий любых ресурсов на фронт персонаж получает Облигацию (см. раздел Облигации). Если эти 10 партий были отправлены белым, то персонаж получает белую облигацию. Если красным, то красную. Облигации

будут лежать в Торговом Районе на столе “НА ФРОНТ” рядом с коробками “Красным” и “Белым”. Напомним, что Облигации можно хранить при себе или спрятать в доме (тогда они полностью отчуждаемы по общим правилам), а можно положить в конверт в Торговом Районе (см. раздел Торговый Район).

Недвижимость

На видном месте на первом этаже корпуса будет размещена большой план Воскресенского проспекта, моделируемой на игре улицы. На этом плане будут указаны все моделируемые на игре локации, включая предприятия, а также все существующие в пространстве игры виртуальные объекты недвижимости (здания и участки земли).

У каждого объекта на этом плане уже есть или может быть собственник. Право собственности подтверждается соответствующей записью в **Земской Книге**, оно подразумевает возможность распоряжаться объектом недвижимости по своему усмотрению. Земская Книга - неотчуждаемый маркер, символ действующей власти, записи в ней делает только назначенный представитель действующей власти. В случае смены власти игрок, у которого была в тот момент Земская Книга, обязан передать ее игротехникам, в начале нового цикла изображающими новую власть. В отличие от Амбарной Книги, где можно делать записи по своему усмотрению, в Земской Книге обязательно должна быть зафиксирована каждая сделка с недвижимостью (в формате “Наименование объекта недвижимости, подпись прежнего владельца, подпись нового владельца, **подпись специально уполномоченного представителя действующей власти**, дата). Именно запись в Земской Книге - и только она - является юридическим подтверждением перехода права собственности от одного персонажа к другому.

ПРИМЕР 1. Купец Добропасов решил эмигрировать в Париж и продал свой свечной заводик купцу Ананьеву. Для этого оба купца отправились в городскую управу, нашли там чиновника, регистрирующего сделки с недвижимостью и в его присутствии поставили свои подписи в Земской Книге. Чиновник скрепил их сделку своей подписью. После этого произошел законный переход права собственности.

ПРИМЕР 2. Николаевский Совдеп постановил, что свечной заводик купца Добропасова должен принадлежать трудовому народу, и национализировал его. Председатель Совдепа поставил свою подпись под соответствующей записью в Земской Книге, и Совдепу нет совершенно никакого дела до того, что подписи Добропасова там нет и не будет. Диктатура пролетариата не нуждается в подписи какого-то буржуя, чтобы передать свечной заводик в руки трудового народа. Пока у власти большевики, завод де-юре Добропасову больше не принадлежит.

ВАЖНО: при смене в городе власти новая власть **совершенно не обязана** признавать юридическую силу **каких-либо** сделок с недвижимостью, заключенных прежней властью. Все спорные вопросы персонажи решают между собой в пространстве игры.

Расходы на предприятия и жилые помещения

Владельцы предприятий и недвижимости обязаны тратить определенную сумму денег на их содержание. Эту сумму в любой момент в течение цикла можно передать мастерам. Для предприятий это 2000 рублей в цикл. Предприятий, владелец которой не выплатил эту сумму, находится на грани банкротства (мастера немедленно отмечают это на плане

улицы). Начиная с этого момента, любой персонаж может выкупить частичное право собственности, внося эту сумму вместо владельца предприятия. Если ситуация повторится в следующем цикле, и тот же персонаж вылатит содержание фабрики второй цикл подряд - текущий собственник **обязан будет** продать этому персонажу свое обанкротившееся предприятие по минимальной цене в 1000 рублей.

Для жилых помещений стоимость содержания разная и указана на плане улицы. Здания, стоимость содержания которых не была выплачена в течение цикла, в конце цикла теряют 1 уровень состояния. Все его жильцы берут по 1 Кольцу Гнева.

Несмотря на то, что все комнаты корпуса визуально не отличаются, они моделируют дома разного уровня благосостояния. Для некоторых персонажей вполне нормально жить в доходном доме, другим необходим комфортный особняк. Для улучшения состояния здания нужно организовать ремонтные работы (выплатить двойную цену содержания), это может сделать только собственник. Состояние здания улучшится в конце цикла. Текущий и максимальный уровень состояния домов своевременно отображается мастерами на плане Воскресенского проспекта.

Облигации

Недвижимость, разумеется, стоит очень дорого. Покупка и продажа недвижимости осуществляется как за игровые деньги (по договоренности), так и за Облигации (по договоренности). Облигации могут быть красными или белыми, текущая власть признает только “свои” Облигации.

Облигацию можно получить за определенные заслуги перед красными или белыми, например за единовременную отправку на фронт 10 партий любых ресурсов (см. раздел Снабжение Армий). Кроме этого, возможно, облигации можно будет приобрести у игротехников или получить у них же за некоторые особые заслуги.

Облигацию в любой момент можно передать другому персонажу. Облигации, вынесенные за пределы Торгового Района, становятся отчуждаемыми, но они в любом случае не могут быть уничтожены никаким способом.

Один из наиболее частых способов использования Облигаций на игре - покупка у местной власти или у нынешних владельцев моделируемых на игре или виртуальных объектов недвижимости. Стоимость моделируемого на игре объекта недвижимости в Облигациях равна его текущему уровню состояния. Стоимость виртуального объекта недвижимости в Облигациях отображается мастерами на плане улицы. Решение о том, продавать подателю Облигаций объект недвижимости или нет, остается за персонажами, относящимися к местной власти. Это не регламентируется правилами игры и решается персонажами самостоятельно в пространстве игры.

Правила по Боевым Взаимодействиям

Перестрелки

Открытое ношение огнестрельного оружия разрешено только представителям армии (солдатам и офицерам), контролирующей город. Обнаружение оружия или патронов при обыске может привести к наказанию.

Для моделирования используется оружие, стреляющие пороховыми боеприпасами (57, 33 и 15 мм).

Допускается только оружие, внешне подходящее историческому моменту. Оружие ярких, неуместных цветов не допускается.

Найденные боеприпасы могут подбираться и использоваться повторно.

Запрещается стрелять в упор в незащищенные части тела, а так же целиться в лицо и в голову. Холостые выстрелы в потолок в церемониальных целях считаются полноценными выстрелами (для отыгрыша реакции). Рикошеты от потолка не засчитываются.

Попадание из огнестрельного оружия в туловище приводит к **тяжелому ранению**, попадание в конечность приводит к **легкому ранению**.

Рукопашные бои

Кулачный поединок моделируется столкновением лицом к лицу с использованием Колец Гнева. Порядок драки следующий:

1. Игрок, желающий начать драку вскидывает сжатый кулак над головой и произносит маркерную фразу “Драка!” и указать на Жертву. Инициатор драки считается Нападающим. После этого драку нельзя прервать до её окончания.
2. Жертва не может избежать начавшейся драки
3. Нападающий и Жертва становятся друг напротив друга
4. Все желающие поддержать одну из сторон становятся в шеренгу плечом к плечу, на это отводится 20 секунд. Участники образуют пары. Если кому-то пары не досталось, он может положить руку на плечо соседа и назвать количество своих колец - они добавляются к количеству колец соседа на время этой драки, если у него есть нож - передать и его тоже.
5. Нападающий объявляет “Начали!”.
6. Противники сцепляются правыми руками и играют в аналог игры “камень, ножницы бумага”, но на счет три показывают от 0 до 5 пальцев левой рукой. Кто показал меньше пальцев - пропустил удар. Три пропущенных удара приводят к травме и поражению. При равном количестве - оба противника пропустили удар. Каждый участник драки не может показать больше пальцев в течение этой драки, чем у него есть колец.
7. В массовой драке побеждает сторона, на которой больше победителей в парах. При равном количестве исход решает победитель в паре Нападающий-Жертва. При ничьей и в этой паре тоже победителей в драке нет.
8. Драка считается законченной когда все пары выявили победителя.

Все проигравшие в драке берут по 1 кольцу.

Ножи и холодное оружие

Допускается только резиновое и протектированное оружие без острых углов и травмоопасных частей.

Уличная поножовщина проводится аналогично драке, но каждый пропущенный удар приводит к легкому ранению. Нож должен быть зажат в правой руке (той, которой вы сцепляетесь с противником).

Длинномерное холодное оружие (шашки) носят исключительно декоративный характер.

Офицерская дуэль

Любой офицер или дворянин мужского пола может вызвать другого офицера или дворянина мужского пола на дуэль по правилам чести. Дуэль проводится только на огнестрельном оружии. Правила и регламент устанавливаются игроками по договоренности.

Удержание

Для удержания два человека должны обеими руками держать жертву за любую часть руки или туловища. Жертва не может оказывать существенное физическое сопротивление.

Удержание - единственный способ ограничить перемещения персонажа. Нельзя запирать двери или иным способом блокировать игроков. В ситуациях, когда вам необходимо использовать “оглушение” - используйте удержание. Оглушения в чистом виде на игре нет.

Пытки и обыск

Удерживаемый или добровольно согласный человек может быть подвергнут обыску. Для этого нужно совершить похлопывание по карманам и отыграть осмотр сумки. После этого обыскиваемый должен предъявить все игровые предметы. Подвергнутый обыску берет 1 кольцо.

Для проведения пыток жертву нужно усадить на стул и обозначить связывание рук за спиной. Далее жертве задаются вопросы. Если ответы не удовлетворяют палача, обозначаются удары хлопками возле уха и пинками по ножкам стула, жертва получает травму. Снова задаются вопросы и при необходимости снова наносятся “удары” - тогда жертва получает легкое ранение. Снова задаются вопросы и при необходимости снова наносятся удары - жертва обязательно отвечает правду и теряет сознание. Если жертва была невиновна и действительно не знала ответ - палач берет кольцо. При первой возможности жертва берет от 1 до 3-х колец на своё усмотрение. Более подробно о тонких моментах допроса как такового см. соответствующий раздел Правил по Криминалистике и Криминалу.

Воровство и обыск помещения

Чипы ресурсов, чипы драгоценностей, игровые деньги и дорогостоящие личные предметы (отмеченные желтой атласной лентой) можно хранить либо в тумбочках жилых помещений первого этажа, либо на видном месте. Если вы хотите что-то спрятать - положите это в нижнюю часть тумбочки, за дверцей, перемешайте карточки на верхней полке и разложите в произвольном порядке. Карточки стоит время от времени перемешивать.

Если персонаж не является жителем помещения, но хочет проникнуть в него тайно, он должен использовать отмычку (расходуемый предмет) - где их раздобыть, вам придется выяснить самим. Отмычки одноразовые - после вскрытия надорвите карточку отмычки и оставьте за порогом внутри помещения.

В помещение также можно вломиться силой. Для этого минимум 2 человека с тяжелыми предметами (винтовка, табуретка) должны долго (около минуты) и шумно ломиться в дверь (не нужно воздействовать на дверь силой). После этого можно открыть дверь и войти.

Если персонаж, не являющийся жителем данного помещения, хочет найти хранящиеся в доме ценности, он берет одну карточку, находящуюся на верхней полке тумбочки. Если карточка пустая - обыск не удался, ничего ценного найдено не было. Если на карточке изображена шкатулка - вы можете открыть дверцу и забрать содержимое. После попытки обыска положите карточку на место. Количество карточек может быть разным. Каждую тумбочку можно обыскать только один раз. ПРИ ЭТОМ, если в воровстве участвует несколько персонажей, **каждый** из них имеет право **один раз** провзаимодействовать с конвертом: у организованной группы воров больше шансов найти ценности, чем у вора-одиночки.

Воровство чипов ресурсов из помещения: в случае, если вор находит в помещении и решает похитить более четырех любых чипов ресурсов (в любой комбинации), то после выхода из помещения вор обязан немедленно перенести эти чипы в свою тумбочку, т.е. спрятать в своем помещении/помещении подельника по договоренности и т.д. Расхаживать по городу с мешками хлеба и ящиками патронов «в кармане пиджака» нельзя!

Травмы, ранения, лечение и смерть

Травма

Травма может быть получена в результате драки, после лечения ранения или участия в Войне. Травма окончательно излечивается при смене цикла. Травмированный персонаж не может совершать удержание или совершать убийство.

Травма влечет за собой бездействие травмированной части. Травма обозначается соответствующей повязкой.

Травма ноги приводит к хромоте

Травма руки приводит к полному бездействию этой руки

Обширная травма (после поражения корпуса) приводит к общей слабости. Повязка накладывается на туловище.

Легкое ранение

Легкое ранение может быть получено в перестрелке, на дуэли или в поножовщине. Необработанная легкая рана через 20 минут переходит в тяжёлую. Легкая рана должна быть перевязана в помещении, после этого она переходит в травму соответствующей части тела. Если перевязку выполнил профессиональный врач или сестра милосердия рана не переходит в травму. Рана в любом случае излечивается при смене цикла. После перевязки раненый берет 1 кольцо.

Раненый персонаж не может совершать удержание или совершать убийство.

Тяжелое ранение

Тяжелое ранение может быть получено в перестрелке или на дуэли. Необработанная тяжелая рана через 20 минут приводит к смерти. Тяжело раненый может стонать и негромко просить о помощи, очень медленно передвигаться, но не может кричать.

Тяжелое ранение может быть обработано только в помещении, после чего оно переходит в травму соответствующей части тела. Если перевязку выполнил профессиональный врач или сестра милосердия, затратив 1 единицу лекарств, рана не переходит в травму. Рана в любом случае излечивается при смене цикла. После перевязки раненый берет 2 кольца.

Раненый персонаж не может совершать удержание или совершать убийство.

Смерть

Смерть наступает в следующих случаях:

- Тяжело раненому не оказана помощь в течение 20 минут
- Убийство (см. далее)
- Казнь по приговору суда (см. далее)
- Публичная смерть через “Мандат!” (см. Правила по Отряду)

Сюжетная броня

Пока действует правило “Сюжетная броня” тяжело раненые могут ожидать помощи сколько угодно.

Пока действует правило “Сюжетная броня”, ни один персонаж на игре не может быть убит или казнен.

Убийство

Причинение смерти другому персонажу - действие морально сложное, оставляющее неизгладимый след на жителях нашей улицы. Это должно быть крайним средством разрешения конфликта, к нему нужно подготовиться обстоятельно и провести драматически, театрально.

Убить персонажа можно только из огнестрельного оружия и только тогда, когда жертва уже находится в состоянии тяжелого ранения. Жертву должны удерживать двое. Убийца произносит небольшую речь, 3-4 фразы, в которой объясняет жертве мотивы своего поступка, после чего стреляет в упор в сердце. До момента последнего выстрела убийство можно прервать, например, ранив одного из удерживающих.

Казнь

Если действующая власть решила, что некий член общества должен быть казнен, она должна соблюсти процедуру:

Должно состояться заседание суда минимум из трех человек. Состав судей утверждается действующей властью. На заседании единогласно выносятся и записываются приговор, в котором указывается обвиняемый, его злодеяния, а также время казни (но не ранее чем через 20 минут после заседания). Судьи ставят свои имена и подписи на приговоре.

Приговор вывешивается на доске объявлений для всеобщего обозрения. Снимать приговор с доски нельзя, это могут сделать только судьи в том же составе.

К назначенному времени должна собраться расстрельная команда из пяти человек с заряженным оружием, либо Отряд (см. Правила по Отряду). До назначенного времени суд в том же составе может отменить своё решение.

Казнь обязательно проводится публично, минимум при трех свидетелях. Казнь не может состояться в фазу войны. Свидетели сами трактуют для себя - было ли это актом террора или справедливости.

Правила по криминалистике

...и криминалу

Этот блок правил описывает, как совершать преступления, а также — как расследовать уже совершенные.

Концепт части правил был позаимствован из [правил](#) игры “Северное сияние”, прошедшей в январе-феврале 2025 года под Москвой. За это мы искренне благодарим ее авторов!

На игре будет несколько персонажей, обладающих навыком **Дознаватель**, несколько персонажей, обладающих навыком **Сыщик**, несколько персонажей, обладающих навыком **Фальсификатор**, и несколько персонажей, обладающих навыком **Верификатор**. Это не обозначается никак — просто обладатели данного навыка будут об этом знать. Один человек может обладать несколькими такими навыками или только одним.

Что дает навык:

1. Только Дознаватели могут задавать другим персонажам вопросы, в ответ на которые нельзя лгать.
2. Только Сыщики могут обнаруживать Улики.
3. Только Фальсификаторы могут изготавливать фальшивые документы.
4. Только Верификаторы могут проверять подлинность документов.

Навыки Дознаватель, Сыщик и Фальсификатор никоим образом нельзя получить в ходе игры. Навык Верификатора можно получить в ходе игры.

Дознаватель

Дознавателем не обязательно должен быть представитель власти. Это просто хороший психолог! Дознаватели могут задавать любым другим персонажам специальные вопросы, в ответ на которые нельзя лгать.

Маркер такого вопроса — фраза **“Посмотрите мне в глаза. Я хотел бы задать вам чрезвычайно важный вопрос”**.

Говорить так могут только Дознаватели. Если вы не Дознаватель — не используйте эту фразу. Если Дознаватель перепутал или слегка переформулировал маркерную фразу — это не дает вам возможности врать! Важна не точность формулировки, а сам факт обозначения, что применяется навык.

Если к вам применили данный навык (то есть задали подобный вопрос) — у вас есть три варианта действий.

Если в данном игровом цикле вы еще не отвечали на подобные вопросы **3 раза** — то:

- Вы должны либо **честно ответить**
- Либо **отказаться отвечать** — принимая, что окружающие могут истолковать это как признак вашей вины, причастности к преступлению

Или, если в данном игровом цикле вы уже отвечали на подобные вопросы 3 раза, то:

- Вы можете либо так же **честно ответить** (если хотите)
- Либо **сослаться на усталость**. Для этого используется другая маркерная фраза: **“Я чрезвычайно устал от этих вопросов”**.

Если персонаж ссылается на усталость — Дознаватель не должен считать это игровым доказательством вины. Это значит лишь, что разговор не складывается, и персонаж, который ссылается на усталость, действительно не готов сейчас его продолжать (занят, вымотался, не доверяет Дознавателю и т.п. — в зависимости от конкретной игровой ситуации).

Не важно, какие именно Дознаватели задавали вам маркированные вопросы, и какие именно это были вопросы (одинаковые, похожие или совсем разные). Важно только одно: в течение Цикла вы должны правдиво ответить на ТРИ таких вопроса подряд — или явным образом уклониться от ответа. На четвертый уже можно не отвечать, ссылаясь на усталость.

Дознаватели могут задавать эти вопросы и друг другу — работает точно так же.

Если вы честно отвечаете на вопрос, не нужно юлить, пытаться отделаться формальными, пустыми ответами и т.п. Отвечайте как есть.

При этом — **ВАЖНО!** — Дознаватель не должен задавать общие вопросы всем подряд “по радиусу”. У него должна быть конкретная причина подойти именно к этому человеку и задать именно этот вопрос — основание для подозрений, что данному персонажу известно кое-что важное.

Пример 1. Милиционер Степанов узнал от бывшей купчихи Брюхановой, что разнорабочего Гришку Штыря видели ночью на пустой улице с огромным тяжелым чемоданом. Милиционер вправе подойти к Гришке и сказать: “Ну-ка, в глаза смотри. Григорий, у меня чрезвычайно важный вопрос: а что в чемодане-то было, который ты вчера ночью мимо дома Брюхановых нес?” **Так делать можно.**

Пример 2. Дворник Семёныч очень хочет раскрыть преступление — кражу бриллиантового кольца из дома генерал-губернатора. Для этого он в кабаке подсаживается к каждому посетителю и говорит: “Чрезвычайно важный вопрос! Знаешь чего-нибудь про пропажу брьюльянтов?” **Так делать не надо.**

Пример 3. Милиционер Степанов задает Гришке вопрос: “Григорий, а что в чемодане-то было?” Гришка, который тащил несколько булок хлеба, десяток винтовочных магазинов с патронами и краденую икону, отвечает: “Хлеб!” **Так делать не надо** — раз уж тебя уличили, требуется полный ответ.

Пример 4. Милиционер Степанов уличает Гришку Штыря в том, что тот тащил подозрительный чемодан; Гришка пробалтывается, что нес хлеб, патроны и краденую икону. “Еще один чрезвычайно важный вопрос! Где сейчас эта икона?” — спрашивает милиционер. “Устал я от этих вопросов, — бормочет Гришка, — чрезвычайно”. **Так делать можно.** Степанов понимает: Гришка в панике от того, как глупо проговорился, больше он в ближайшее время ничего ему не скажет. Милиционер может поместить Гришку под стражу, рассчитывая допросить его после (см. ниже).

Сыщики и Улики

Сыщиком не обязательно должен быть представитель власти. Это просто наблюдательный человек. Только Сыщики на игре имеют право находить Улики.

Уликой считается специальная записка, помещенная в оставленный на виду **красный конверт**.

Когда и как оставлять за собой Улики

Если ваш персонаж совершил преступление, действуйте следующим образом:

- Как только появляется такая возможность, максимально оперативно отправляйтесь на мастерку и возьмите там красный конверт.
- Согласовав текст с мастером, напишите записку, которая будет вас уличать. Вложите ее в конверт.
- Возвращайтесь туда, где было совершено преступление и оставьте конверт на видном месте — или пусть это сделает мастер.

Как описывать Улики

Напишите текст длиной 2-5 предложений, в котором будут содержаться реальные приметы и указания, которые помогут Сыщику найти именно вас. Не нужно описывать совсем уж уникальные приметы (свидетельствовать против себя “в лоб”), однако и слишком универсальные, общие описания, под которые подходит половина игроков — это неспортивно! Дайте Сыщику возможность решить несложную интеллектуальную загадку, чтобы он всё-таки мог вас вычислить.

Пример 1. Тихон Ворюгин (кстати, бригадир на заводе) обзавелся отмычкой, в одиночку проник в дом купца Брюханова и обчистил его (забрал чипы ресурсов из тумбочки). Немедленно после этого Вася из Уфы, играющий Тихона — длинный очкарик — оставляет записку: “На полу следы мужской обуви — грабитель был один и, кажется, это был рослый мужчина. Обувь явно пролетарская, но не самая дешевая. На столе валяется смятое полотенце — возможно, грабитель схватил его, чтобы утереть пот или протереть очки”. **Это хорошее описание:** скорее всего, на игре несколько высоких мужчин, играющих пролетариев, и двое-трое из них в очках.

Пример 2. Графиня Чепушинская, страдающая kleptomанией, не удержалась и вынесла из церкви со службы серебряную лампадку. После этого игрок пишет записку: “Вы видели женщину в платке” — предполагая, что ее персонаж специально скрывал лицо. **Это плохое описание** — во-первых, в обычной ситуации персонаж платок не носит, а во-вторых, в церкви любая женщина была бы с покрытой головой.

Когда точно надо оставлять улики:

- Вы влезли в чужой дом, используя отмычку
- Вы вломились в чужой дом, но шума никто не заметил
- Вы присвоили чужое имущество: оружие, карточки ресурсов, карточки драгоценностей, предмет с желтой лентой, игровые деньги или бумаги
- Вы втроем убили четвертого персонажа, и больше никто об этом не узнал
- **Обязательно:** когда вы отправляете ресурсы на Фронт, независимо от того, какая в городе власть. В этом случае Улики кладутся в Торговом районе — рядом с коробкой “Белым” или рядом с коробкой “Красным”. Сопровождайте отправку ресурсов записками типа: “Рядом с подводой, груженной хлебом, был замечен человек с офицерской выправкой, в папахе и с казачьей нагайкой на поясе”, “Когда

рабочие грузили патронные ящики, рядом вертелась юная девушка в красной косынке и раздавала указания” — и т.п.

Когда можно не оставлять Улики:

- Если свидетелями вашего преступления стало более 3 человек со стороны

Когда НЕ НУЖНО оставлять Улики:

- Если вы крадете ресурсы после смены на заводе (см. раздел “Последовательность производства” в Правилах по экономике)
- Если вы, будучи Фальсификатором, подделываете бумаги (см. ниже)

Что делать, если вы видите красный конверт с Уликой

- Если вы не Сыщик — ничего не делать. Можно позвать Сыщика, сказав, что “там что-то странное”.
- Если вы Сыщик — можно достать из конверта записку, прочесть ее и переписать себе в блокнот, однако **не забирайте записку — прочитав, верните ее в конверт и оставьте его на месте!** Другой Сыщик, если он придет сюда достаточно быстро, тоже сможет ознакомиться с этой Уликой. Красные конверты и вложенные в них записки выводят из игры только мастера.

Может сложиться ситуация, когда вы, будучи Сыщиком, хотели бы уничтожить Улику. Увы, этого нельзя сделать — считается, что сведения о произошедшем уже разползлись.

Пример. Сыщик Пётр Лупоглазов, друг Тихона Ворюгина, осматривает дом купца Брюханова и обнаруживает Улики, указующие на Тихона: следы сапог и проч. Сыщик и рад бы схватить веник и уничтожить следы, да не выйдет! (Например, вы можете считать, что в дверь как раз заглянула прислуга Брюхановых, и теперь замечать следы поздно: всё равно разболтают).

Фальсификатор и Верификатор

Верификатор — не обязательно представитель власти, Фальсификатор — не обязательно преступник. Это просто люди, которые в силу жизненного опыта обладают соответствующими умениями.

Персонажи, которые на начало игры будут обладать этими навыками, получают ссылку на закрытые правила. Если навыка у вас нет, вам стоит запомнить вот что.

На игре будут присутствовать игровые документы — и часть из них может оказаться фальшивками.

Документы выглядят как листы А4 с текстом, описывающим, какой именно перед вами документ (закладная, дарственная, завещание, личный дневник....) Часть документов будет храниться в бумажных папках с тесемками — “для антуража”.

Каждый игровой документ будет иметь **код** в правом верхнем углу первой страницы. Если вы не Верификатор, не обращайтесь на код внимания.

Чтобы создавать и распознавать фальшивки, используются специальные инструменты, которые моделируются УФ-ручкой и УФ-фонариком. Предметы это отчуждаемые. При этом:

- Никто, кроме Фальсификаторов, не может использовать УФ-ручку.
- Кто угодно может использовать УФ-фонарик, т.е. пытаться светить на документы, чтобы что-то понять.

Иначе говоря, недостаточно наличия инструмента, чтобы создавать фальшивки. Для этого во вводной вашего персонажа должен быть указан навык Фальсификатор. Если навыка нет — получить его на игре нельзя.

Но также недостаточно наличия инструмента, чтобы распознавать фальшивки. Для этого вам как персонажу И ИГРОКУ нужно понимать — **как трактовать** по отношению к коду документа то, что вы увидели с помощью УФ-фонарика.

- Если в начале игры вы имеете навык Верификатор — то вы получите ссылку на закрытые правила, где это будет разъяснено.
- Если в начале игры вы не были Верификатором, но в ходе игры как персонаж И как игрок получили необходимое знание, либо даже САМИ догадались, как осуществляется трактовка — поздравляем, вы теперь тоже Верификатор!
- Если персонаж говорит, что он Верификатор, выбирайте сами: поверить ему на слово или потребовать объяснить, как именно он пришел к выводу о том, что документ является оригиналом или подделкой. В ответ персонаж (игрок) может раскрыть содержание закрытых правил по верификации — или не делать этого, решение принимает он сам.

Допрос под пытками

Допрос под пытками является способом выбить из человека правду вне зависимости от того, на какие вопросы он сегодня уже отвечал и сколько раз. Такой допрос может проводить кто угодно — не обязательно Дознаватель. Данные правила дополняют и разъясняют некоторые моменты, изложенные в Правилах по Боевым взаимодействиям.

Важно:

- Вопросы под пытками должны касаться **одной** определенной темы. Она должна быть заявлена в начале допроса.
- Тот, кто допрашивает, может спрашивать трижды — на третий раз жертва пыток обязательно скажет правду, отвечая на ВСЕ прозвучавшие вопросы по данной теме. Каждая итерация допроса сопровождается своими эффектами: после первой жертва получает травму, после второй — легкое ранение. Вплоть до третьей итерации пыток жертва может врать (или нет).
- Один человек может быть подвергнут допросу не более трех раз за цикл.

Пример. Полицейский Кабанов знает, что Гришка Штырь спёр икону. Кабанов подвергает Гришку допросу под пытками, интересуясь, и кому Гришка продал краденое, и были ли у него подельники, и не вынес ли тот кроме иконы что-нибудь еще. Однако Кабанов не должен спрашивать, знает ли Гришка что-то касаемо покушения на генерал-губернатора, которое готовят красные террористы — ведь это совершенно иная тема, требующая отдельного допроса.

- Кабанов спрашивает: “Где икона, гад?” — и лупит Гришку (первая итерация, Гришка получает травму). “Не знаю”, — хрипит Гришка (враньё).
- “А ну говори, кому продал!” — орет Кабанов и снова дает оплеуху (вторая итерация, Гришка получает легкое ранение и решает сознаться). “Старухе-процентнице”, — говорит чистую правду Гришка.
- Кабанов, однако, в сомнениях, и решает удостовериться в словах Григория, отмутив того еще сильнее. “Кому продал??” — повторяет он; а потом, спохватившись, задает еще два вопроса: “Один был? Что еще вынес?!” “Был один, больше ничего не брал, продал старухе”, — говорит чистую правду Гришка и теряет сознание.
- Поскольку Гришка всё-таки был виновен, Кабанов может не брать Кольцо Гнева, а вот Гришка, когда очнется — должен.

Если вас пытаются подвергнуть допросу в четвертый раз в течение цикла — ничего не выйдет. Ваш персонаж чересчур утомлен. Можно сразу “потерять сознание”.

Несколько допросов подряд НЕ приводят к получению тяжелых ранений, однако приводят к накоплению травм и легких ранений. После третьего допроса персонаж представляет собой печальное зрелище. (Притом между допросами можно получать медицинскую помощь).

Помещение под стражу

Надолго заблокировать одинокого игрока (а значит, и персонажа!) на игре нельзя. Помещение под стражу отыгрывается тем, что персонажа приводят в подходящую комнату **на 1 этаже** — и оставляют там за закрытой дверью. (Естественно, тот, кто берет под стражу, должен иметь право использовать эту комнату).

Отконвоировать персонажа к месту заключения можно вот как:

- Либо двое, удерживая, ведут третьего (насильственно)
- Либо персонажа ведет персонаж, имеющий виртуальный отряд (насильственно)
- Либо тот идет с вами сам (ненасильственно)

Далее можно либо оставить персонажа в комнате одного, либо оставить сторожа внутри либо снаружи.

- Если в комнате или ее за ее дверью оставлен сторож, он должен постоянно коммуницировать с помещенным под стражу (можно из-за двери). Сторожа могут меняться. В этом случае заключенный имеет право сбежать через 15-30 минут

(улучив удобную паузу в разговоре, объявить о своем побеге и выйти за дверь — считается, что сторожа отвлеклись либо заснули). Можно НЕ сбегать, если вы сами не хотите. Другие персонажи могут помогать побегу, пытаясь отвлечь сторожей.

- Если сторожа нет, заключенный имеет право сбежать через 5-10 минут.

Сбежавший из-под стражи немедленно поднимается на 2 этаж — помешать этому нельзя — и может находиться там сколько хочет, не коммуницируя НИ С КЕМ. Но когда вы спускаетесь вниз, вас опять могут поместить под стражу, если заметят — по тем же правилам.

Доступ в помещения

- Если игровая дверь закрыта и хозяин помещения не отпирает ее, то открыть ее можно, только используя отмычку либо взломав дверь (см. Правила по Боевым взаимодействиям). Хозяином считается тот, кому помещение принадлежит по данным Земской книги! (см. Правила по экономике).
- В помещения, где моделируется производство (хлеба, патронов, текстильное и химическое производства) можно входить только если вы явились на рабочую смену (см. Правила по экономике).
- В Торговый Район можно прийти любому, но ВСЕ взаимодействия с игровыми карточками там происходят в индивидуальном порядке — не нужно болтать ни “по игре”, ни “по жизни”, персонажи не встречаются там друг друга.
- Двери в кабак, а также туда, где будет заседать Совдеп либо городская Управа, не запираются ни при каких обстоятельствах. Ведь и то и другое — публичное место.

Заговоры и их разоблачение

В ходе игры некоторые персонажи могут получить (через игротехников) особую цель — участвовать в заговоре. Допускаем и то, что некоторые заговоры могут быть рождены силами самих игроков!

Под заговором в данном случае имеется в виду действие, которое будет совершенно персонажами (притом, вероятно, НЕ персонажами игроков!) **за пределами игры.**

Пример заговора: Взорвать железнодорожный мост. В пространстве игры нет моста, в боевых правилах нет взрывчатки и т.д. Тем не менее, одни игроки могут получить сведения, что такой заговор готовится — и посылить в этом поучаствовать, а другие игроки — попытаться помешать им. Возможно, именно эта помощь (или ее срыв!) окажутся той малостью, которая и приведет к успеху или краху всего заговора.

В нашей игре, чтобы способствовать заговору, игроки должны сделать следующее:

- Доподлинно узнать, в чем состоит **предмет заговора** (т.е. какое конкретно действие предполагают совершить заговорщики; в нашем случае — “взорвать мост”)

- Узнать, какая именно помощь требуется организаторам. Например: собрать столько-то конкретных ресурсов, заполучить такой-то игровой предмет, добиться отставки от власти в данном цикле такого-то персонажа и т.д.
- Осуществить эти доступные действия, по ходу дела оставляя соответствующие улики там, где это предусмотрено правилами.

Заговоры ВСЕГДА требуют финансовых вливаний и передачи моделируемых чипами ресурсов “куда-то по подозрительным каналам”. Поэтому в Торговом районе будет периодически появляться особый ящик с надписью “Заговор”. Ресурсы и деньги, которые идут на эту цель, игроки должны помещать именно туда.

Как и в случае со снабжением Фронта, ресурсы на Заговор могут идти только Партиями (см. Правила по экономике). Для того, чтобы переместить ресурсы со Складов в распоряжение заговорщиков (т.е. в нужный ящик) — нужен Ключ от Склада, находящийся у бригадира того или иного производства (см. Правила по экономике). Такое перемещение ресурсов не требует Сопроводительных писем, но требует оставлять Улики у ящика (аналогично отправке на Фронт).

При этом:

- никоим образом нельзя вернуть обратно деньги или ресурсы, которые были помещены в ящик “Заговор” (нельзя ничего из него достать)
- Все Сыщики могут по общим правилам обнаруживать и использовать Улики, лежащие рядом с данным ящиком (просто приходя в Торговый район)

Если в течение цикла ВСЕ условия помощи заговору были выполнены — он считается успешным! (Например, считается, что загородный мост был успешно кем-то взорван).

Чтобы помешать заговору, персонажи, которые этого хотят, должны **в течение цикла** сделать следующее:

- Доподлинно узнать о существовании заговора (Улики, обнаруженной у ящика, может быть достаточно).
- Узнать, в чем состоит предмет заговора (скорее всего, тут потребуются совокупные усилия Сыщиков и Дознавателей).
- Узнать, кто из персонажей игры участвует в заговоре (хотя бы одна фигура!)
- Нарушить хотя бы одно условие успешности заговора (не допустить перемещения нужного количества ресурсов и т.д.)

Если это произошло — заговор НЕ удался (мост не был взорван).

Если какое-то из условий не выполнено (например, противники заговора не могут назвать предмет заговора, хотя успешно препятствуют перемещению ресурсов) — заговор считается реализованным (неким окольным путем).

Чтобы понять, был ли сорван заговор, игрокам, которые к этому стремятся, будет необходимо **в конце цикла подойти к мастерам**. Мы вместе с вами проверим, были предприняты все необходимые для его срыва действия — или нет.

Со сведениями о том, что кто-то из персонажей участвовал в заговоре, а другой пытался его сорвать, в игре можно делать что угодно.

Правила Войны

Война - особый, завершающий этап каждого игрового цикла. Он проходит на втором этаже корпуса в специально отведенном для этого помещении в присутствии игротехников. Война моделирует реальные боевые действия между Красной Армией и антибольшевистскими силами на подступах к городу. От обсчета мастерами итогов Войны зависит то, сменится ли в новом цикле в городе власть. Напомним, что во втором цикле к власти в городе обязательно придут белые, а дальнейшая судьба города уже полностью в руках игроков.

В Войне одновременно может участвовать до 10 игроков: до 5 игроков за красных и до 5 игроков за белых. “Зрителем” прийти нельзя. Игрок может принять участие в Войне в одном из двух качеств: как безликий статист или как персонаж.

Участие в Войне в качестве безликого статиста

Любой игрок может принять участие в Войне в «роли» некоего **командира роты**. В этом случае он не имеет никаких специальных маркеров и участвует в Войне, фактически, как игротехник. Он получает приказы **старшего командира** и старается исполнить их как можно лучше и точнее, не сомневаясь и не пытаясь уклониться от их исполнения. В этом случае, разумеется, считается, что персонаж этого игрока в боевых действиях не участвует.

ПРИМЕР. Девушка Маша из Нижнего Новгорода, играющая на нашей игре купчиху Василису Сильвестровну, заскучала и решила принять участие в ближайшей модели Войны. Во время Войны девушка Маша в строгом соответствии с изложенными ниже правилами выполняла приказы своего старшего командира, «погибла» под огнем неприятеля вместе со всей своей ротой и по окончании Войны отправилась на первый этаж. Достигнув первого этажа, девушка Маша вновь вернулась в роль купчихи Василисы Сильвестровны и продолжила игру. О войне Василиса Сильвестровна ничего не знает, ибо все это время пила чай с душевной подругой Аграфеной Поликарповной.

Участие в Войне в качестве своего персонажа

В этом случае считается, что персонаж лично отправился на фронт и принял участие в боевых действиях. Все персонажи, участвующие в Войне в одном цикле, отлично видят и узнают друг друга, запоминают, кто с какой стороны «баррикад» стоял с винтовкой в руке. Это поле для дальнейшего общения вне модели Войны. Все игроки, чьи персонажи участвуют в боевых действиях, на время Войны должны прикрепить белое перекрестье в область сердца (выдается мастерами и символизирует мишень). Перекрестье - маркер персонажа на Войне. В ходе Войны персонаж может быть ранен или убит. Отметим, что для ряда персонажей личное участие в Войне может быть важной личной целью.

ПРИМЕР. Юнкер Павлуша отправился добровольцем на фронт, так как давно мечтал совершить подвиг во имя Государя и Отечества. Каково же было его удивление, когда он увидел, что во главе одного из отрядов красных на него движется бывший поручик Лошаков, который был его преподавателем в юнкерском училище. Чудом выжив в сражении, юнкер Павлуша стремглав бежит в белую комендатуру и докладывает, что поручик Лошаков изменил присяге и открыто перешел на сторону большевиков.

Модель Войны

Пространство, моделирующее поле битвы, состоит из тактического стола, двух стульев и 8 полевых укреплений (тумбочек или стульев).

На тактическом столе разложена карта, поле 20*20 клеток.

На поле есть ключевые точки: склады, поле, телеграф (состав и расположение точек могут меняться).

Очки всех видов моделируются карточками с цифрами и иконками.

С каждой стороны в Войне участвует по 5 рот:

1 командирская рота (имеет 5 очков **Здоровья**), ею командует старший командир, отдающий приказы всем прочим ротам своей стороны.

1 тыловая рота (имеет 3 очка **Здоровья**), ею командует игрок «в роли» безликого статиста либо персонаж

3 пехотные роты, пронумерованные с 1ой по 3ю (имеет 4 очка **Здоровья**), ими командуют игроки «в роли» безликих статистов либо персонажи

«В поле» каждую роту изображает игрок (в качестве безликого статиста или в качестве персонажа), а на карте каждая рота обозначается соответствующим жетоном.

ВАЖНО! Для того, чтобы Война состоялась, в ней должен принять участие хотя бы один игрок (в этом случае он автоматически становится старшим командиром одной из армий по своему усмотрению и немедленно одерживает сокрушительную победу). При этом мы очень надеемся, что в Войне всегда будет принимать участие все 10 необходимых игроков, ведь от исхода Войны зависит слишком многое в сюжете игры.

Подготовка:

1. Заработанные в цикле ресурсы для каждой стороны конвертируются в очки и распределяются по армии, 1 партия ресурса конвертируется в 1 очко (все эти расчеты делают мастера до начала Войны):

Продовольствие конвертируются в очки **Маневра** и передаются старшему командиру (но не более 40 на всех)

Патроны конвертируются в очки **Атаки** и передаются старшему командиру (не более 40 на всех)

Одежда конвертируется в очки **Защиты** и передаются старшему командиру (не более 25 на всех)

Медикаменты конвертируются в **Лекарства** и передаются тыловой роте (не более 10)

Обе стороны имеют по 5 очков маневрирования.

Нападающая сторона имеет 5 дополнительных очков **Атаки** для распределения по ротам

Защищающаяся сторона имеет 5 дополнительных очков **Защиты** для распределения по ротам

2. Тыловая и пехотная роты (игроки) занимают позиции за баррикадами. Баррикады пронумерованы соответственно ротам. Старшие командиры занимают места за тактическим столом с картой.
3. Старшие командиры распределяют карточки Атаки и Защиты, они раскладываются на полевые укрепления перед бойцами.
4. Каждая сторона расставляет фишки своих рот в своей зоне расстановки (отмечена цветом на карте). Перед старшими командирами раскладываются пронумерованные карточки рот, на них размещаются фишки здоровья.

Сражение длится 3 хода. Каждый ход делится на 3 фазы:

- Маневрирование
- Бой
- Эвакуация раненых

Цель - занять и удержать как можно больше ключевых точек.

Фаза маневрирования

Старшие командиры передвигают роты, солдаты замерли на полевых укреплениях. На передвижение 1 роты на 1 клетку тратится 1 очко маневра.

Начинает нападающая сторона (которая в данный момент НЕ удерживает город) (например, белые).

Белые передвигают фишки своих рот на расстояние от 0 до 2х клеток, командирская рота - до трех. На передвижение отводится 1 минута.

Красные передвигают фишки своих рот на расстояние от 0 до 2х клеток, командирская рота - до трех. На передвижение отводится 1 минута.

Фаза боя

Старший командир отдает устные приказы своим ротам в произвольной форме (в интересах старшего командира отдавать четкие и недвусмысленные приказы):

- В атаку с полной силой!
- В наступление!
- Удерживать позиции!

Пехотные и тыловая роты (игроки) решают как трактовать приказ:

- Каждая рота передает старшему командиру через игротехника столько очков **Атаки** и **Защиты**, сколько считает нужным, в сумме от 0 до 5 (рота с **Ранеными** - от 0 до 3)

Если персонаж участвует в битве лично, при выборе количества карточек он руководствуется своими целями, характером и отношением к противнику. Безликие статисты стараются следовать приказам старшего командира так точно, насколько это в их силах.

Назначенные в этой фазе очки защиты и атаки раскладываются рядом с очками здоровья каждой из рот.

Старший командир нападающей стороны направляет атаки на фишки противника. Если фишка противника находится на расстоянии 0-1 клетки, ей наносится столько **Повреждений**, сколько очков **Атаки** потрачено атакующей фишкой, на расстоянии 2-3 клетки - в 2 раза меньше (с округлением вниз).

Командирская рота всегда добавляет 1 очко **Атаки**, и ещё 1 очко **Атаки** дополнительно, если ее возглавляет персонаж, имеющий военный опыт.

Пехотная рота добавляет 1 очко Атаки, если ее возглавляет персонаж, имеющий военный опыт.

Фишка противника теряет столько очков **Защиты** и **Здоровья**, сколько нанесено повреждений (сначала **Защита** потом **Здоровье**). Если потеряно хотя бы одно очко здоровья - рота считается ротой с **Ранеными**.

После завершения подсчетов отдается сигнал (рожок). Включаются свето-шумовые эффекты - начинается постановочная часть сражения. Все роты стреляют в этот момент в сторону противника, отыгрывая атаку.

Игротехник забирает у раненых рот соответствующее число очков **Здоровья**.

Фаза эвакуации раненых

Старший командир выбирает 1 раненую роту в радиусе 3х клеток от тыловой и отдает устный приказ оказать ей помощь.

Тыловая рота (игрок) подходит к указанной роте (или остается на месте, если приказано оказать помощь себе) и накладывает повязку. Таким образом можно восстановить до 3 очков **Здоровья**, затратив 1 очко **Лекарств** на каждое.

Если тыловую роту возглавляет персонаж, один раз за сражение он может оказать помощь одной роте дополнительно по своему выбору.

Если на конец этой фазы рота восстановила число очков **Здоровья** до начального, с неё снимает статус роты с **Ранеными**. Если на конец этой фазы у роты осталось 0 очков здоровья - рота считается выбывшей и удаляется с поля боя.

Подведение итогов

Побеждает сторона, удерживающая большее количество контрольных точек. (При равном количестве побеждают обороняющиеся).

Персонажи, которые участвовали в сражении, отныне считаются имеющими военный опыт.

Если их рота в конце последней фазы имела максимум очков **Здоровья**, но хотя бы 1 раз за бой теряла здоровье - они выходят из сражения с небольшой травмой (повязка на запястье, руке). Если их рота в конце последней фазы имела неполное число очков **Здоровья**, они выходят из сражения с травмой (рука на перевязи, хромота). Если рота игрока выбыла - персонаж глубоко контужен (в 1 и 2 цикле игры) или погибает.

ВАЖНО! Перед игрой мы проведем небольшой воркшоп по модели Войны для всех заинтересованных игроков. Игрокам, планирующим выступить на игре в роли старших командиров, следует обязательно присутствовать на воркшопе.