

Правила игры

«Смутное время»

Общие правила

Это правила, без соблюдения которых игрок не будет допущен до игры или, в случае их неисполнения, будет немедленно удален с нее.

- Игровой мастер (любой организатор игры, отыгрывающий роль или нет) - следит за безопасностью и исполнением игровых правил на игровой территории. Его слово - закон.
- Неисполнение игровых правил влечет временное или полное отстранение участника от игры. Незнание правил игры не является оправданием.
- Игроки должны бережно относиться к своим товарищам по игре. Не нужно бить со всей силы, в большинстве случаев необходимо лишь коснуться своего противника.
- Вежливо относитесь к своим товарищам. Старайтесь избегать ссор и перехода на личные оскорбления. В случае спорной ситуации лучше обратиться к игровому мастеру.
- С игровым реквизитом, выданным на игру, необходимо бережно обращаться и следить за его состоянием. Если вы заметили поломку или потерянный реквизит, сообщите об этом ближайшему игровому мастеру.
- Игра происходит на четко указанной территории, покидать ее без ведома игровых мастеров строго запрещено.
- Игрок не должен нарушать игровую атмосферу, в противном случае он будет временно удален с игры.

Фракции

В игре существуют разные фракции, за представителей которых могут играть участники. Среди фракций представлены такие как:

Московское царство



*Шведское
Великодержавие*



Речь Посполитая



Сечь



Экономика

Игры

Все игроки фракций расселены по разным городам, в течении игры они могут менять свой город только если их город захватили и только в случае приказа игрового мастера.

Города и фракции:

Московское царство

Москва

Новгород

Тула

Смоленск

Речь Посполитая

Варшава

Краков

Ревель

Шведское

великодержавие

Уппсала

Линчёпинг

Кальмар

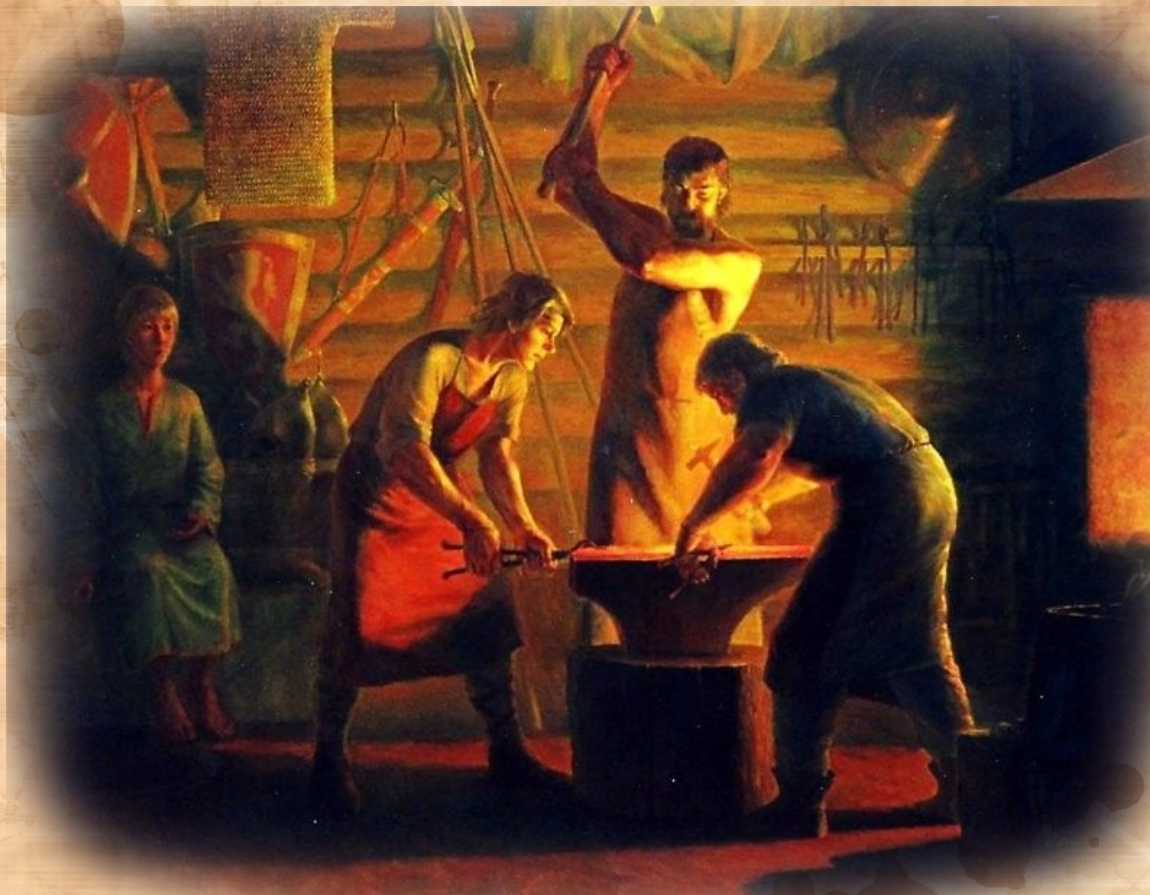
Сечь

Базавлук



Игровая валюта -
чеканные
железные монеты

Производства



В каждом городе можно разместить одно из производств, в зависимости от того, в какой промышленный регион входит данный город. Все продукты производств представляют одинаковую ценность, один товар равноценно обменивается на другой.

Производств а

Общее Лесозаготовки

В городах

1. Добыча дерева
2. Выпаривание соли
3. Переплавка железа

Ремесла

1. Переписывание книг
2. Чеканка монет
3. Плетение из проволоки
4. Производство свечей
5. Плетение оберегов

Оплата любой работы, будь то ремесло или производство - 2 монеты
Результат работы отдается игроку, он может продать или обменять его на
Ярмарке

Игроки могут развивать свой город с помощью построек разного типа. В том числе, игроки могут построить в городе **Место для ремесел**, куда придет определенный мастер, который может дать игрокам ремесленную работу.

Постройки в городах:

Место для ремесла (только одно)

Эффект: В город приходит ремесленник и открывает свое ремесло. Появляется 1 рабочее место.

Стоимость постройки: 1 монета



Поле

Эффект: Позволяет добывать ресурс "Еда", который позже можно либо продать либо употребить в пищу для восстановления очков здоровья после смерти.

Стоимость постройки: 1 монета

Постройки в городах:

Кузня

Эффект: В ней можно заказывать и чинить оружие.

Стоимость постройки: 3 монеты



Мастерская пушкаря:

Эффект: В этом здании можно покупать осадные орудия.

Стоимость постройки: 5 монет и 2 ед. соли

Церковь

Эффект: Из-за увеличения количества горожан в городе, где есть церковь, она улучшает благосостояние города и дает ему по 3 монеты каждые 10 минут.

Стоимость постройки: 3 монеты

Стены

Эффект: Защищают город от вторжения неприятеля.

Существует два вида стен, их можно строить только последовательно, например, нельзя построить каменную стен, если у вас нет деревянной.

1. Деревянная стена:

Эффект: Имеет 20 очков обороны

Это значит, что для уничтожения деревянной стены необходимо либо произвести по ней 5 выстрелов из пушки, либо 20 ударов.

Стоимость постройки: 10 монет

2. Каменная стена:

Эффект: Имеет 40 очков обороны

Таран на нее не действует, для уничтожения нужно 10 выстрелов из пушки.

Стоимость постройки: 15 монет

Ярмарка (одна на фракцию, находится там, где впервые построена)

Эффект: Ярмарка это место для покупки и продажи, торг осуществляется только на ярмарке, обменивать ресурсы между городами можно **ТОЛЬКО** на ярмарке. Когда создается ярмарка, каждый город может прислать своего представителя, который будет осуществлять торг от лица этого города. На ярмарке можно торговать ресурсами и продуктами ремесел, можно осуществлять как обмен 1 к 1, так и продажу за монеты.

Стоимость постройки: 3 монеты



Система жизни и смерти в игре

Очки здоровья

Каждый из игроков имеет одинаковое количество очков здоровья. Очки здоровья отображаются белыми полосками бумажного скотча, вертикально прикрепленными к груди. После боя игрок, получивший повреждения, должен снять с себя столько полос, сколько раз он был ранен оружием, лапами животных и т.д., вплоть до 0. Очки здоровья делятся на два типа: основные и броня.

Основные – у каждого игрока изначально два очка здоровья. (Скотч белого цвета)

Броня -- очки, превышающие основное значение, доступны вашей фракции, их можно приобрести лишь у игрового мастера. В случае потери не могут быть излечены. (Скотч синего цвета)

Излечение

-Перевязка в госпитале

В случае если очки здоровья упали до 0, игрок считается тяжело раненным. Он должен отыграть потерю сознания и то, что он ранен. После чего, полежав на земле 5 сек, встает, скрещивает руки и идет в локацию Госпиталь. В Госпитале игрока перевязывают, а после дают историческую справку, о том годе, в который возвращается игрок. После прочтения исторической справки игрок рассказывает ее врачу. В результате этих действий игрок вводится в игру и считается живым, ему восстанавливают 1 очко здоровья.

Восстановление

Если у игрока осталась всего 1 ед. здоровья из 2, то он может восстановить свое здоровье с помощью ресурса **Еда**, который добывается на полях. Восстановление происходит в присутствии игрового мастера, который и добавляет полосу бумажного скотча на грудь игрока вплоть до максимума.

Система боя

Виды оружия

В игре существует множество разнообразных видов оружия. Для создания любого снаряжения требуются различные ресурсы и одна монета. Оружие может быть приобретено у кузнеца (за ресурсы) или куплено/выменено (за золото или ресурсы) у торговцев. Оружие нельзя отобрать прямо из рук, однако можно взять если оно было оставлено или забыто.

Холодное оружие

Урон

1. Шашка - 1 удар - 1.ед. здоровья
2. Бердыш - 1 удар - 1.ед. здоровья

Стоимость

1. Сабля (Шашка) (2 железа 1 дерево)
2. Бердыш ДВУРУЧНОЕ (1 железа 2 дерева)

Огнестрельное оружие

Урон

1. Пистолет - 1 попадание - 2.ед. здоровья и броня (если есть)
2. Пищаль - 1 попадание - 2.ед. здоровья и броня (если есть)

Стоимость

1. Пистолет (2 дерева 1 железо)
2. Пищаль (2 железа 2 дерева 1 соль)



Осадные орудия

Пушка (картечь или ядро)



Урон

1 попадание в человека -2.ед. здоровья и броня (если есть)

1 попадание в стену - 4 очка обороны

Стоимость - 10 монет

Таран - большое бревно, которое должны держать 5 человек и совершать им удары в ворота

Урон

1 удар в стену - 1 очко обороны

Стоимость - 5 монет

Порох

Любому огнестрельному оружию в игре требуется порох и пули, в игре порох заменяет белая пшеничная мука. Перед выстрелом любое огнестрельное оружие необходимо зарядить в следующем порядке:

1. Заложить пулю в дуло
2. Высыпать в дуло порох
3. Протолкнуть все это шомполом

Далее можно произвести выстрел. Выстрел, произведенный не по данным правилам, не считается действительным. Действителен выстрел или нет, решает только игровой мастер.

Порох покупается у мастера, который стоит на городе. **Стоимость пороха** - 1 монета за 4 баночки

Зона поражения

Любое оружие отнимает у игрока одно очко здоровья при попадании в корпус, верхнюю часть рук до локтей, верхнюю часть ног до колен.

Захват городов

Штурм

Некоторые поселения в игре имеют укрепления из дерева и камня. В игре присутствует два вида стен:

1. Деревянная стена:

Эффект: Имеет 20 очков обороны

Это значит, что для уничтожения деревянной стены необходимо либо произвести по ней 5 выстрелов из пушки, либо 20 ударов.

2. Каменная стена:

Эффект: Имеет 40 очков обороны

Таран на нее не действует, для уничтожения нужно 10 выстрелов из пушки.

Осада

Игрокам необходимо окружить город войсками, не впускать и не выпускать из него ни одного игрока, после окружения необходимо сказать игровому мастеру "Фракция ..." начала осаду города "...". После этого момента начинается отсчет мастером времени, когда город сдастся.

Расчет времени:

Изначально у каждого города это время равно 15 минутам, однако, если в городе есть построенные здания то за каждое здание к этому времени прибавляется 3 минуты.

Например, если в городе 3 здания, то время его осады – $15 + 3 + 3 + 3 = 24$ минуты

Игроки, укрывшиеся в городе, могут выйти за ворота и атаковать осаждающих.

Осада считается снятой, когда все кто осаждают город убиты.

Игровые предметы

К игрокам в руки во время игры может попасть множество предметов, оружие, ресурсы и т.д. Всё это может быть отобрано у них в случае тяжелого ранения. Для этого другой игрок должен подойти к тяжело раненому и произнести: “отдай всё, что относится к игре”. После этой фразы всё содержимое карманов сумок и т.д. должно оказаться перед игроком, попросившим предъявить предметы, он может забрать все или не все.

Фракционные преимущества

Шведское великодержавие –
Могут носить броню
(Стоимость брони 3 монеты)

Сечь-
Могут покупать пистолеты

Московское царство –
Могут покупать бердыши

Речь Посполитая-
1 Пушка с начала игры



ИГРАЙ ЧЕСТНО!