

ПРАВИЛА ИГРЫ СО СТРАТЕГИЧЕСКОЙ КАРТОЙ

ДИСКЛЕЙМЕР

Это опциональная модель, сделанная для того, чтобы персонажи в мире игры имеющие войска и власть, не сочиняли бы армады и армии на ходу каждый раз в новом месте, а остальным было бы возможно посмотреть, что в общем происходит, проходя мимо и бросив взгляд на карту. Может так сложиться, что вам не придется по сюжету отдать ни одного приказа - так бывает. Не стоит воспринимать эту модель, как основной игровой ресурс и стараться во что-бы то ни стало его эффективно утилизировать.

Корова в этой механике не зарыта (коровы вообще в этой игре нет!), смысл игры не в ее выигрывании, но если уж вам выпало играть в поле войны и политики, то делайте это по следующим правилам - так будет нагляднее и интереснее и вам, и всем окружающим.

ОБЩИЕ МОМЕНТЫ

В игре со стратегической картой участвуют 5 государств и представляющие их игроки, обладающие возможностью отдавать приказы войскам. Суть игры - передвигаться или контролировать регионы на общей стратегической карте, используя приказы и войска. Карта будет одна и будет находиться в месте потенциально доступном для всех персонажей игры.

Карта - это **визуализация ролевой игры, а не наоборот**. Карта отображает ваши поступки в ролевой игре, самостоятельные же действия на карте, не подкрепленные действиями в игре, попросту невозможны.

Игра со стратегической картой доступна определенным персонажам, наделенным властью, которая будет визуализироваться в виде токенов приказов. Эта власть ограничена, ее можно передать другому человеку на добровольной основе в рамках логики мира ролевой игры.

Например:

Это нормально, если военачальник условно “подаст в отставку” и вернет сеньору власть, которой тот его когда-то наделил. Также нормально, если военачальник или монарх решит передать часть своих полномочий своему ближайшему

советнику. Это ненормально и не сработает, если тот же военачальник решит отдать токен власти своей любовнице или сыну, у которого еще молоко на губах не обсохло.

Если персонаж умирает на ролевой игре, его токены власти переходят к его сеньору. Один персонаж не может иметь в своем распоряжении более 3 токенов приказов. Так, к примеру, сеньор, получивший токены власти от своего умершего генерала, **обязан** передать их кому-то еще.

ОСНОВЫ ХОДА

Как и сама ролевая игра, игра со стратегической картой осуществляется в рамках 3 актов. В каждом акте:

- Игрок может отдать 1 приказ за акт, потратив токен приказа.
- Каждый тип войска может сделать 1 движение за акт без траты токена приказа.

Хотя токен приказа не тратится на движение войск, совершить его можно только если у игрока есть хотя бы 1 токен. Если игрок потратил все токены или у него их никогда и не было - он ничего не может сделать сам со стратегической картой, кроме как давать советы.

Приказы и распоряжения о движении войск (назовем общим словом “действия”) складываются в шкатулку рядом со стратегической картой. Шкатулка является неигровым предметом, в нее нельзя заглянуть и почитать чужие действия. В конце акта мастера забирают шкатулку и разбирают отданные приказы и распоряжения.

Действия не обладают немедленным эффектом. Передвигать войска на карте игроки не могут - это могут делать только мастера на основе приказов и распоряжений игроков. Изменения на карте происходят во время антрактов, в это время у игроков нет доступа к карте. Результаты всех приказов и движений войск отображаются на стратегической карте в начале следующего акта.

ПРИКАЗЫ (ТОКЕНЫ)

Приказы используются для выполнения особых действий. Они могут быть направлены:

- **На свою сторону** — и в этом случае результат будет скорее предсказуем.
- **На чужую сторону** — и тогда результат будет более непредсказуем.

Например:

Макбет решает отвести шотландский флот от побережья Дании. Это приказ на свою сторону и скорее всего, флот уйдет, как он и хотел.

Но если Макбет захочет подкупить войско Клавдия с тем, чтобы оно ушло с побережья - это будет считаться приказом на чужую сторону и итог может быть очень разным.

Приказы используются для того, чтобы войско совершило какое-то важное действие в том регионе в котором оно находится (то есть, нельзя, к примеру, ограбить регион, если вас там пока что нет). Возможные приказы:

- Атака
- Капитуляция без сражения
- Грабеж
- Подготовка к осаде
- Подкуп чужого войска
- Форсированное движение (удвоенная скорость) и т.д.

Игрок может предложить свое действие, не перечисленное выше, в рамках здравого смысла и контекста игры. Приказ требуется для любого важного, осмысленного со стратегической точки зрения действия, кроме движения войск.

Приказ всегда подкрепляется игровой картой (от 6 до туза). У каждого игрока, имеющего возможность играть в стратегическую карту будет конечное количество и ассортимент игровых карт. Априори старшинство карты означает силу приказа, количество вложенных стараний или ресурсов. Соответственно чем выше номинал, тем выше шанс успешного выполнения (или мощнее эффект). Однако ни одна карта не дает 100% гарантии успешного результата.

Эти карты не являются игровыми предметами, их нельзя красть, отбирать или дарить. Они неразрывно связаны с токеном приказа и могут использоваться только своим владельцем.

ОТЫГРЫШ ПРИКАЗОВ

Приказы (т.е. использование токенов) обязательно озвучиваются игровыми средствами в рамках ролевой игры и отыгрываются. Приказ должен стать известен как минимум 5 персонажам. Отдать приказ тайно невозможно. Пренебрежение хорошим

отыграшем или правилом об озвучивании приказа влияет на то, как он будет исполнен и будет ли исполнен вообще.

Отыгрывать приказ можно как до, так и после того, как вы положили токен приказа в шкатулку. Можно сначала всем рассказать о своих планах, а потом собственно потратить токен, а можно отдать приказ и уже после этого надменно сообщить врагу, что скоро его ждет неминуемое и ужасное поражение. Важно то, что **врать об отданных приказах нельзя**. Решение принято, происходит отыгрыш, токен сыгран.

Движения войск озвучивать не обязательно, но тоже можно. Врать о передвижении войск можно, однако в начале следующего акта стратегическая карта все равно скажет правду.

Например:

Отелло принимает решение поддержать в качестве союзника нападение Неаполя на территорию Милана. Он отдает такой приказ, подкрепляя его допустим бубновой десяткой. В рамках того же акта Отелло уже успел получить одобрение герцога Орсино на такой союз (при этом присутствовал свита герцога) и публично пообещал миланскому герцогу, что скоро встретится с ним на поле битвы. Отелло молодец, он все сделал как надо.

В то же время миланский герцог, понимая, что его границам угрожают, готовится к осаде. Он отдает соответствующий приказ, подкрепляет его тузом, после чего уходит танцевать на бал, никому ничего не говоря. Мы можем Милану в этой истории только посочувствовать: герцог не отыграл свое действие и несмотря на сильную подкрепляющую карту, в его войске случились разброд и шатание, к осаде оно оказалось не готово, увы.