

Мировое господство (v.0.2)

Механика игры:

1. Зачистка
2. Блицкриг
3. Кампания

Зачистка:

Игровое поле:

Игра проводится на поле (2x2).

Первый этап:

Жеребьевка. Кидается (dice=1d2), у кого выпало меньше, тот начинает первым.

Второй этап (игровой процесс):

Поочередно каждый игрок бросает (dice=3d2), и смотрит на результаты (1 +1 +2):

1. Это координаты по вертикали;
2. Это координаты по горизонтали;
3. Это показатель боеспособности (Силы) используемого юнита.

После того, как результаты получены, на игровом поле соответствующим цветом отмечается указанная в броске территория (клетка). То есть если выпало например:

$$\#3d2 = 5 \ (1 +2 +2)$$

1x2 => 2 (на территории 1x2 произошла высадка отряда фиолетовых с Силой 2, который занял оборонительную позицию, до того момента, пока команда Зеленых не попытается захватить данную территорию высадив свои войска)

Поочередные броски продолжаются, до тех пор, пока каждая территория (клетка), не будет занята, и на ней не произойдет хотя бы один бой (например):

$$\#3d2 = 5 \ (2 +2 +1)$$

$$\#3d2 = 6 \ (2 +2 +2)$$

2x2 => 1 < 2 (на территории 2x2 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, превышающий по Силе оборону, соответственно, захват удался, и до конца игры клетка принадлежит Зеленым)

$$\#3d2 = 5 \ (2 + 1 + 2)$$

$$\#3d2 = 4 \ (2 + 1 + 1)$$

$2 \times 1 \Rightarrow 2 < 1$ (на территории 2×1 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, но попытка захвата провалилась, из-за того, что Сила отряда была меньше обороняющихся. Территория остается до конца игры за Фиолетовой командой)

Повторная попытка захвата при уже произведенной ранее попытке (успешной или нет, не важно), запрещена, исключение составляет только ситуация, когда на территории, при первой попытке захвата, столкнулись два отряда с одинаковой Силой.

$$\#3d2 = 5 \ (1 + 2 + 2)$$

$$\#3d2 = 5 \ (1 + 2 + 2)$$

$1 \times 2 \Rightarrow 2 = 2$ (на территории 1×2 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, равный по Силе обороне, соответственно захват провалился, но территория осталась спорной)

В последнем случае, попытки захвата спорной территории продолжаются, пока одна из сторон конфликта не выбросит наибольший показатель Силы.

В случае, если после очередного броска, игрок снова *попадает*, на территорию, которая уже занята его войсками, он опционально может увеличить Силу дислоцированного отряда, если текущий бросок, по Силе выше того уровня, который уже присутствует на данной территории. Если же повышение не требуется, или игрок решил не применять опцию, ход просто пропускается.

$$\#3d2 = 4 \ (1 + 2 + 1)$$

$$\#3d2 = 5 \ (1 + 2 + 2)$$

$1 \times 2 \Rightarrow 1 \Rightarrow 2$ (на территории 1×2 произошла высадка отряда с Силой 1, но в одном из последующих ходов, тот же игрок, снова попал на данную территорию, но при этом Сила нового отряда равна 2. Фиолетовые решили укрепить свои позиции на данной территории, и отозвали более слабый отряд, оставив новый.)

Третий этап (условия победы и подсчет очков):

Победителем, что логично, становится тот, кто по окончании **Зачистки**, завоевал большую территорию (количество клеток). Если вдруг, возникла ничья, то в качестве дополнительных очков для подсчета, используется либо количество «Лайков» за художественное описание сражения, либо по количеству очков Силы всех отрядов игрока (однако к данному типу игры второе не применимо).

Блицкриг:

Игровое поле:

Игра проводится на поле (3x3).

Первый этап:

Жеребьевка. Кидается (dice=1d2), у кого выпало меньше, тот начинает первым.

Второй этап (игровой процесс):

Поочередно каждый игрок бросает (dice=3d3), и смотрит на результаты (1 +1 +2):

1. Это координаты по вертикали;
2. Это координаты по горизонтали;
3. Это показатель боеспособности (Силы) используемого юнита.

После того, как результаты получены, на игровом поле соответствующим цветом отмечается указанная в броске территория (клетка). То есть если выпало например:

Высадка #3d3 = 5 (1 +2 +2)

1x2 (2) => 2 (на территории 1x2 произошла высадка отряда фиолетовых с Силой 2, который занял оборонительную позицию, до того момента, пока команда Зеленых не попытается захватить данную территорию высадив свои войска)

Поочередные броски продолжаются, до тех пор, пока не будут выполнены условия окончания текущей сессии (подробнее чуть ниже в разделе посвященном условиям победы и подсчету очков). При этом захват/освобождение территорий разрешается, и даже поощряется, в этом суть игры:

Оборона #3d3 = 5 (2 +2 +1)

Захват #3d3 = 6 (2 +2 +2)

2x2 (2) => 1 < 2 (на территории 2x2 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, превышающий по Силе оборону, соответственно, захват удался, территория под контролем Зеленых)

Оборона #3d3 = 5 (2 +1 +2)

Захват #3d3 = 4 (2 +1 +1)

2x1 (2) => 2 < 1 (на территории 2x1 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, но попытка захвата провалилась, Сила атакующего отряда меньше чем оборона, отряд погиб, а территория осталась за Фиолетовыми)

Захват территорий (успешный или нет, не существенно), продолжается вплоть до окончания всей сессии (условия окончания и победы оговариваются перед игрой).

В случае, когда на территории, при попытке захвата, столкнулись два вражеских отряда с одинаковой Силой, территория признается спорной, а оба отряда считаются погибшими. Цвет данной клетки становится Серым (с определенной сложностью), до того момента, когда одна из сторон, не предпримет новую попытку захвата.

Оборона #3d3 = 5 (1 +2 +2)

Захват #3d3 = 5 (1 +2 +2)

1x2 (2) => 2 = 2 (на территории 1x2 произошла высадка одной из сторон конфликта, после чего, другая сторона высадила там десант, равный по Силе обороне, соответственно захват провалился, а территория стала спорной)

Для того чтобы захватить спорную территорию, необходимо в процессе захвата, перекрыть сложность указанную в клетке, Силой нового отряда, отправленного на эту территорию. Если Сила нового отряда меньше или равна означенной сложности, то отряд считается погибшим, а территория остается спорной. Кроме того, сложность следующей попытки повышается на 1 (вплоть до максимального).

Территория (1x2) (Сложность 2)

Попытка захвата #3d3 = 5 (1 +2 +2)

1x2 (3) => 2 = 2 (на территории 1x2 произошла высадка одной из сторон конфликта, но Силы отряда не хватило, чтобы преодолеть сложность, и отряд погиб, а сложность следующей попытки захвата данной территории возросла на 1)

Если же попытка захвата спорной территории увенчалась успехом, то есть, Сила отправленного отряда оказалась выше сложности, то территория переходит к захватчику, и остается за ним до момента, когда (если) ее отобьет противник.

Территория (1x2) (Сложность 2)

Попытка захвата #3d3 = 7 (2 +2 +3)

2x2 (3) => 3 > 2 (на территории 2x2 произошла высадка одной из сторон конфликта, Силы отряда хватило, чтобы преодолеть сложность, и отряд успешно захватил территорию, которая теперь принадлежит Зеленым)

В случае, если после очередного броска, игрок снова *попадает*, на территорию, которая уже занята его войсками, он опционально может увеличить Силу текущего отряда, если новый отряд, по Силе выше того, который уже присутствует на данной территории. Если же повышение не требуется (невозможно, в случае достижения максимального для текущей игры уровня), или игрок отказался от использования данной возможности, ход просто пропускается.

Оборона #3d3 = 4 (1 + 2 + 1)
Передислокация #3d3 = 5 (1 + 2 + 2)

1x2 (2) => 1 => 2 (на территории 1x2 произошла высадка отряда с Силой 1, но в одном из последующих ходов, тот же игрок, снова попал на данную территорию, но при этом Сила нового отряда равна 2. Фиолетовые решили укрепить свои позиции на данной территории, и отозвали более слабый отряд, оставив новый.)

Третий этап (условия победы и подсчет очков):

По окончании Блицкрига, условия которого оговариваются заранее (ниже приведены примеры), проводится подсчет всех занятых каждым участником территорий. У кого территория больше, тот победил. В случае, если вдруг, по количеству территорий, возникла ничья, берутся в расчет дополнительные очки. Во-первых, это общее количество «Силы» (боеспособность всей армии игрока) всех имеющихся на конец игры отрядов в распоряжении игрока. Во-вторых, это количество «Лайков», за литературное описание боев, тем или иным игроком.

Для того, чтобы игра не затягивалась слишком сильно (кидать кубы можно до бесконечности, отнимая друг у друга земли), в игре присутствуют условия окончания сессии, которые задают определенные временные рамки.

1. Окончание сессии может наступить, после того, как пройдет ограниченное количество ходов, определяемое по договоренности сторон, до начала игры.
2. Окончание сессии может наступить, после того, как последняя из свободных клеток оказалась захвачена кем-то из игроков.
3. Окончание сессии может наступить, если количество *Спорных* территорий, превысило какой-то определенный порог.
4. Окончание сессии может наступить, при захвате определенного количества территорий, одним из игроков, количество оговаривается до начала игры.
5. Окончание сессии может наступить, при захвате одной из сторон определенной территории, какой именно квадрат призовой, оговаривается до начала игры. Такой вариант окончания Сессии, может допускать, например, единичную попытку противника отобрать захваченную территорию.

В случае если задействованы варианты 4 или 5, победителем по умолчанию считается тот, кто выполнил условия завершения сессии.

Примечания:

Все вышеизложенное, вполне может быть использовано и на более крупном поле (5x5). С той лишь разницей, что броски необходимо будет делать по формуле (dice=3d5), значения полученных результатов будут точно такими же. А во избежание сильного затягивания (по времени) игровой Сессии при поле (5x5), в качестве ограничения временных рамок, используются 1, 4 и 5 варианты.

Кампания:

Игровое поле:

Игра проводится на поле (5x5).

Первый этап:

Жеребьевка. Кидается (dice=1d2), у кого выпало меньше, тот начинает первым.

Второй этап (подготовка/генерация армии):

Генерация армии:

Каждый игрок делает бросок по формуле (dice=15d5), разберем (пример):

#15d5 = 44 (4 +5 +4 +1 +4 +3 +2 +2 +4 +4 +2 +2 +4 +2 +1)

#15d5 = 47 (2 +4 +2 +1 +4 +4 +5 +1 +4 +2 +4 +3 +2 +4 +5)

Фиолетовые и Зеленые получили по пять юнитов, каждый из которых размещен на соответствующем поле (ниже приведена расстановка сил, а далее будут пояснения):

1. (4 +5 +4) => **Юнит с Силой 4, размещен на координатах (4x5)**
2. (1 +4 +3) => **Юнит с Силой 3, размещен на координатах (1x4)**
3. (2 +2 +4) => **Юнит с Силой 4, размещен на координатах (2x2)**
4. (4 +2 +2) => **Юнит с Силой 2, размещен на координатах (4x2)**
5. (4 +2 +1) => **Юнит с Силой 1, размещен на координатах (4x2)**

1. (2 +4 +2) => **Юнит с Силой 2, размещен на координатах (2x4)**
2. (1 +4 +4) => **Юнит с Силой 4, размещен на координатах (1x4)**
3. (5 +1 +4) => **Юнит с Силой 4, размещен на координатах (5x1)**
4. (2 +4 +3) => **Юнит с Силой 3, размещен на координатах (2x4)**
5. (2 +4 +5) => **Юнит с Силой 5, размещен на координатах (2x4)**

Итак, юниты созданы, и размещены, но стоит отметить несколько нюансов.

Во-первых, как можно отметить и Зеленые и Фиолетовые юниты (отмеченные серым), попали на одну и ту же клетку, что создало спорную ситуацию. Для разрешения этой ситуации, обеим сторонам, необходимо сделать еще по одному броску, но уже по формуле (dice=3d3), чтобы определить все же где и какие отряды будут размещены.

Перегенерация #3d3 = 5 (2 +1 +2)

Перегенерация #3d3 = 8 (3 +3 +2)

Как можно видеть, новые броски, помогли решить проблему (новая расстановка сил):

1. (4 +5 +4) => Юнит с Силой 4, размещен на координатах (4x5)
2. (2 +1 +2) => Юнит с Силой 2, размещен на координатах (2x1)
3. (2 +2 +4) => Юнит с Силой 4, размещен на координатах (2x2)
4. (4 +2 +2) => Юнит с Силой 2, размещен на координатах (4x2)
5. (4 +2 +1) => Юнит с Силой 1, размещен на координатах (4x2)

1. (2 +4 +2) => Юнит с Силой 2, размещен на координатах (2x4)
2. (3 +3 +2) => Юнит с Силой 2, размещен на координатах (3x3)
3. (5 +1 +4) => Юнит с Силой 4, размещен на координатах (5x1)
4. (2 +4 +3) => Юнит с Силой 3, размещен на координатах (2x4)
5. (2 +4 +5) => Юнит с Силой 5, размещен на координатах (2x4)

Однако остался еще один нюанс, а именно несколько юнитов и у Зеленых, и у Фиолетовых, находятся на одной и той же территории (подчеркнутые строчки).

НО! Это не проблема, просто на означенных квадратах игрового поля, будет присутствовать несколько юнитов, которые можно использовать также, как и остальные (подробнее о такой ситуации, будет сказано ниже).

Классификация юнитов (приведены условные названия):

Приведенная ниже классификация, особой функциональной нагрузки не несет, но дает возможность дополнять правила игры, для более гибкого и интересного геймплея.

1. Юниты с Силой (1) — Разведчики.
2. Юниты с Силой (2) — Патрули / Гарнизон.
3. Юниты с Силой (3) — Пехота / Диверсанты.
4. Юниты с Силой (4) — Кавалерия / Бронетехника.
5. Юниты с Силой (5) — Полководцы / Герои.

Третий этап (игровой процесс):

Базовые правила:

(В дальнейшей игре, кубик, за редким исключением, почти не участвует.)

На заданных позициях у каждого игрока будут размещены выпавшие на этапе *генерации* войска. Основным, и самым важным здесь показателем, является СИЛА юнита (классификация), поскольку именно она играет роль в поединке.

Каждый участник, за один ход может либо переместить одного своего юнита на любое (свободное) место, произведя марш-бросок, либо напасть на врага, если тот находится на соседнем поле.

Юнит на территории (2x4) с силой (5) => перемещается на поле (5x5)

Возможно нападение на противника и после марш-броска, но тогда необходимо сделать бросок (1 d X), где X — сила юнита, который отправлен в атаку, теперь именно полученное после броска число и будет показателем силы данного юнита. Марш-бросок, все же отнимает определенные силы у любого отряда.

Юнит на территории (2x4) с силой (5) => перемещается на поле (4x5) ...

Делаем бросок на Силу юнита, после перехода #1d5 => 5 (допустим, повезло)

...и атакует расположенного там, юнита фиолетовых с силой (4)

После проведения успешной атаки на вражеского юнита, территория далее принадлежит Зеленым, а фиолетовый юнит погибает.

Соответственно, если сделан марш-бросок, с дальнейшей атакой, а сила вашего юнита после броска, меньше чем сила обороняющейся стороны, то атакующий игрок теряет своего юнита, а территория остается за противником, если же сила больше, то погибает противник, а территория переходит к победителю.

При нападении на юнит, расположенный на соседней клетке, сравниваются только показатели силы этих двух юнитов, которые были получены в начале игры при генерации, и тот что слабее погибает, а территория переходит к победителю.

*Юнит Зеленых на территории (2x4) с Силой (5) атакует =>
Юнит Фиолетовых на территории (3x4) с Силой (4)...*

*...Юнит Зеленых побеждает, а Юнит Фиолетовых погибает =>
Территория (3x4) переходит к Зеленым, а территория (2x4) освобождается.*

Однако есть возможность объединения двух и более союзных юнитов, для этого необходимо переместить выбранный отряд на уже занятую ранее территорию. При этом общий показатель силы всех войск на территории равен среднему арифметическому (с округлением в большую сторону). При необходимости, юнитов можно снова разделить, выводя их с занятой территории, значения силы юнитов возвращаются к изначально (сгенерированным в начале игры) заданным.

При генерации армий, у нас выпало так, что на территории (4x2) оказались два отряда Фиолетовых, тогда общая боеспособность территории (4 x 2) =>

Юнит с Силой (2) =+ Юнит с Силой (1) => Общая боеспособность (2 + 1) / 2 = (2)

*если мы переместим сюда еще один отряд (4 x 5) с Силой (4) =>
Юнит с Силой (2) =+ Юнит с Силой (1) =+ Юнит с Силой (4) =>
На территории (4 x 2) общая Сила Фиолетовых будет (2 + 1 + 4) / 3 = (3)*

Объединенные силы, не могут нападать или перемещаться *вместе*, они могут только защищаться. Соответственно, если игрок объединил свои отряды, то показатель их совместной боеспособности, актуален, только на той территории, где они находятся в данный момент. Для того, чтобы переместить/напасть, юниты следует снова разделить на начально заданные (в любом порядке).

Победителем считается тот, кто за определенное количество ходов, смог нанести наибольший ущерб противнику или до полного поражения, по предварительной договоренности участников. Существуют и другие возможные условия победы, об этом можно договориться перед началом игровой сессии, ниже приведены несколько примеров:

1. Определенное количество ходов (до прибытия подкрепления, например)
2. Захват и удержание определенных опорных точек (города/поселки/форты)
3. Полное уничтожение врага (когда более сильный отряд нападает на слабый)
4. Захват и удержание цитадели (разница со 2 вариантом, в том, что точка одна)
5. Захват больших территорий (доп. маркеры на определенных точках карты)
6. Потеря определенного отряда из тех что имеются (захват генерала, например)
7. Любые другие условия победы/поражения (оговариваемые до начала игры)

Все вышенаписанное, не отменяет *«Рекомендации и правила хорошего тона»*, изложенные следующим пунктом, а лишь дополняет и делает игру более интересной (и более длительной).

Расширенные правила (примеры):

Кампания (Операция перехват):

Отряды у противников с силой 1 являются целями для уничтожения. Эти отряды классифицируются как «Разведчики», соответственно уничтожение всех разведчиков, является необходимым и достаточным *условием победы*.

Кампания (Штурм Небесной Цитадели):

Посредством жребия выясняем, кто контролирует цитадель. Затем генерируются армии, а после, та сторона, которая получила цитадель должна ее защитить от противника (с полным уничтожением противника или в течении определенного времени). Однако ни одна цитадель не может существовать без какого-либо снабжения. По этому, на поле существует еще (2 - 4) опорные точки, которые отвечают за снабжение Цитадели.

Условия победы/поражения:

Поражение: Потеря всех опорных точек, кроме цитадели, более чем на один ход (в крепости все вымрут просто), потеря цитадели в принципе, потеря всех отрядов.

Победа: Захват всех четырех опорных точек и их удержание в течении одного, для атакующих, и двух для защитников ходов, захват Цитадели, уничтожение всех вражеских отрядов. Опционально, удержание Цитадели и хотя бы одной опорной точки, в течении определенного количества ходов (оговаривается дополнительно).

Рекомендации и правила хорошего тона

Прежде всего, не стоит нарушать принципы и правила дуэльного клуба и форума в целом, за нарушение, дуэлянт объявляется проигравшим и дисквалифицируется.

Кроме того, крайне желательно, подготовить поле боя, то есть создать для поединка необходимое графическое оформление (картинку или карту). А так же арты своих юнитов, это не обязательно, но приветствуется.

Более чем обязательно, достаточно подробное описание производимых действий, это должно быть не простое техническое описание, а красочное и подробное повествование, иначе смысл в данном мероприятии в принципе теряется.

Как пример, если у вас выпал захват территории, можно расписать, как ваша армия высадилась на местности, освобождая несчастных и угнетенных и заняла позиции готовясь к отражению атаки со стороны противника. Если же это атака на уже занятые позиции, то можно красочно описать боевые действия вашей армии, которая расправляется с противником, который понятия не имеет об истинной и настоящей доброте и гуманности, или терпит поражение, такое тоже возможно.

Данный поединок не ограничивается каким-то конкретным сеттингом, то есть игроки могут выставить абсолютно любую армию (из любого мира или сеттинга), которая им больше нравится. Единственное, игрок должен дать достаточно исчерпывающее и красочное представление о своем войске для противника и наблюдателей.

В теме, где идет баталия, не должно быть посторонних постов, все-таки, это дуэль двух стратегов (условно, тут конечно больше влияние кубика, но есть и более сложный вариант, который будет описан ниже), и здесь они будут крайне неуместны, поскольку разрушают атмосферу эпической битвы двух сил.

Однако, это не исключает того, что наблюдатели могут болеть за своего фаворита, поддерживая его «лайками», это к слову будет учитываться при финальном подсчете.

В идеале, все происходит следующим образом. Инициатор сражения, составляет краткую предысторию конфликта, графическое представление спорной территории, а затем представляет свою армию. Далее объявляет войну противнику, в виде например, депеши, отправленной с гонцом в стан врага.

После этого вызванный на поединок, представляет свою армию, и общие принципы своей доктрины (то есть с чем именно он согласен). И принимает вызов. При таком подходе, первым ходит агрессор. Вторым ходит вызванный на поединок игрок.

Затем начинается сражение, согласно описанному выше процессу игры.