

Правила по штабной игре для ХИ

- 2020

Вводная часть.

В рамках подготовки к ХИ-2020 мы предлагаем вам принять участие в небольшой штабной стратегической игре, посвященной последней сотне лет в Средиземье, до начала основных событий игры.

Игра пройдет полностью в удаленном формате, по ходам, все заявки нужно будет делать мастерскому аккаунту в ВК, а раз в 2-3 дня в специальной группе ВК будут подводиться итоги прошедшего хода и начинаться новый.

Правила игры будут очень простыми, разбираться в трудной механике или заниматься сложной координацией действий не понадобится.

События штабной игры повлияют на стартовый расклад сил в локациях на начало большой игры.

Про игру вообще.

Штабная игра посвящена военной, экономической и культурной жизни в основных игровых локациях ХИ-2020, их взаимоотношениях друг с другом, торговле, преодолению кризисов, заключению союзов и ведению войны.

Участники игры - военные, экономические и культурные лидеры каждой локации.

Они порознь или совместно принимают решения, чем будет заниматься их локация в ближайший ход, как будет разрешать возникающие у нее кризисы, как будет строить отношения с другими государствами, с кем начнем враждовать, а с кем заключит союз.

Все ходы будут совершаться заявками мастерскому аккаунту в ВК, в специальной группе ВК будут подводиться итоги ходов, ход будет занимать обычно 2 дня.

Действия в рамках штабной игры могут стать отличными поводами для игровых

завязок, например, вражда двух государств может продолжиться и на полигоне, а военный союз будет поводом договориться о заключенном ранее браке между персонажами из разных локаций.

По итогам все принятые решения будут влиять на финальный “счет” штабной игры.

Набравшие больше всего очков локации получают на начало весомые игровые бонусы.

Так же будут уникальные игровые события, позволяющие получить для своей локации ценный предмет или важную игровую информацию.

Государства-участники.

Штабная игра строится на взаимодействии крупных государств.

Это:

1. Нуменор (у него отдельные правила для штабной игры).
2. Эльфийские государства
3. Гномьи королевства
4. Княжества людей

Государства не равны в своих возможностях, кто-то сильнее прочих, у кого-то лучше развиты одни показатели, у других - другие.

Участники игры.

Игроки штабной игры берут на себя роль руководителя одного из трех основных направлений каждого государства: военного, экономического и культурного.

Таким образом от каждого государства будет по три игрока-участника штабной игры.

Они вольны каким угодно образом договариваться о своих действиях друг с другом и с другими участниками игры, но приказы каждый из них подает мастерам отдельно.

Можно координировать свои действия, можно принять общее руководство к

примеру лидера вашей локации, можно действовать независимо. Это решение зависит исключительно от вас.

Вы должны согласовать свое участие в штабной игре с вашим региональным мастером.

Ресурсы государств и их прирост.

У каждого государства есть три вида ресурсов:

1. Военная мощь
2. Экономическая сила
3. Культурное единение

Каждое государство каждый ход получает разное количество ресурсов каждого типа.

Государства не равны между собой, у одних суммарный прирост будет меньше, у других больше, у одних больше прирост одного типа ресурсов, у других другого.

Ресурсы не накапливаются, все остатки “сгорают” в конце хода.

Прирост ресурса каждого типа у государства может меняться в зависимости от различных игровых событий.

Кризисы.

Каждый ход у каждого государства происходит кризис - некоторая проблема, которую необходимо разрешить. Кризисы будут распределяться рандомно.

Типичная проблема - необходимо потратить на конец хода столько-то ресурсов такого-то типа, или напасть на кого-то, или заключить с кем-то союз.

Любой пройденный кризис приносит государству несколько очков в финальном зачете, а проваленный кризис может вести к описанном в нем штрафам.

Торговля.

В течении хода государства могут обмениваться частью своих текущих ресурсов друг с другом.

Решение об этом принимает руководитель соответствующего направления, который отдает кому-то ресурсы. Эта информация немедленно становится известной всем игрокам за это государство.

В свою очередь, руководитель этого направления в другом государстве получает сообщения от мастера, когда ресурсы “зачисляются” на его счет.

По умолчанию без заключенного союза между вашими государствами половина ресурсов (с округлением в большую сторону) теряются при передаче. С заключенным союзом этого не происходит.

Война.

В течении хода государство может совершить акт агрессии по отношению к другому государству.

Для этого необходимо, чтобы 2 из 3 руководителей данного государства отдали такой приказ. Третий руководитель также будет знать об этом.

Государство может совершить только один акт агрессии за один ход.

Государство, совершившее акт агрессии, получает единоразовый прирост каждого типа ресурсов на следующий ход, а то государство, на которое напали, единоразово уменьшает прирост каждого типа ресурсов на следующий ход.

Если несколько государств за один ход напали на одно и то же государство, то агрессоры случайным образом делят между собой бонусный прирост ресурсов, а государство-жертва все равно теряет столько же, сколько при единичном нападении.

Да, напав толпой на одного, можно вообще ничего конкретно себе не получить.

Напасть на государство, с которым у вас заключен союз, нельзя.

О совершенных за ход нападениях всем становится известно на начало следующего хода.

Союзы и предательство.

Два государства могут заключить союз друг с другом.

Для этого необходимо совместное решение всех 6 руководителей данных государств.

Государства, заключившие союз, могут обмениваться ресурсами без потерь и не могут нападать друг на друга.

На начало игры некоторые союзы уже заключены (например, все провинции Нуменора союзники друг друга).

За ход можно заключить только один новый союз.

Если вы заключаете новый союз - вы должны обсудить с вашим региональным мастером, какой в прошлом брак был заключен ради укрепления этого союза и какие персонажи являются потомками этого брака.

Список всех актуальных на начало хода союзов - общедоступная информация.

Союз можно разорвать.

Для этого нужно совместное решение всех 6 руководителей данных государств.

Союз будет считаться разорванным на следующий ход.

Союз можно предать.

Для этого нужно совместное решение всех 3 руководителей государства, предающего союз.

Государство, которое предало один из своих союзов, автоматически получает единоразовый существенный прирост каждого типа ресурсов на ЭТОТ ход, а то государство, которое предали, единоразово существенно уменьшает прирост каждого типа ресурсов на следующий ход.

О предательстве становится публично известно на следующий ход.

Это повод для долгой вражды между государствами.

Нуменор.

У Нуменора отдельные правила для штабной игры.

Фактически, это одно государство, но!

1. У него не 1, а 5 разных военных ресурса и соответственно 5 разных военных руководителей.

2. У него не 1, а 2 разных экономических ресурса и соответственно 2 разных

экономических руководителя.

3. У него не 1, а 2 разных культурных ресурса и соответственно 2 разных культурных руководителя.

4. Нуменор может торговать сам с собой, между разными видами ресурсов одного типа.

5. У Нуменора будут свои, более комплексные и сложные кризисы, часто требующие потратить больше ресурсов каждого вида.

6. Нуменор может совершить 4 акта агрессии за один ход, для каждого акта агрессии нужно совместное решение 2 разных его руководителей. За один ход каждый руководитель Нуменора может объявить только один акт агрессии. Пользу от акта агрессии получают в первую очередь те руководители, которые его объявили.

7. Чтобы успешно произвести акт агрессии против Нуменора, нужны одновременные действия 4 разных государств.

8. Для заключения, разрыва или предательства союза, Нуменору нужно совместное решение всех 9 его руководителей.

Очки победы.

За пройденные успешно кризисы государства получают очки победы.

Три набравшие наибольшее количество очков государства получают существенные игровые бонусы на начало игры.

Счет очков победы у государств будет обновляться в начале каждого хода и будет публично доступен всем игрокам.

Специальный события.

Время от времени будут происходить специальные игровые события.

Их итогом будет то, что государства, прошедшие их, будут получать особые ценные игровые предметы или информацию на начало большой игры.

Часть из них смогут выполнить сразу несколько государств, часть - только какое-то одно.

Например, потратить больше всего суммарно ресурсов за один ход.

Или предай за один ход 3 своих союза.

Ходы и время

Игра будет идти по ходам, 1 ход - примерно 10 игровых лет.

Мы начнем 1ый ход 13ого июля, и будем играть до 2 августа.

Постараемся делать ходы раз в 2-3 дня, если все будут успевать - будем ходить чаще, если нет, будем давать больше времени.

Ход будет начинаться с оглашения итогов прошлого хода, обновления всей публичной информации и высылания государствам их кризисов на этот ход.

На отдачу приказов будет даваться в среднем двое суток, затем будет 2-3 часа на подсчет итогов хода и будет начинаться новый ход.

Про все даты и сроки мы будем писать в специальной группе ВК.

В течении хода:

1. Руководитель направления может передавать ресурсы своего направления другим государствам или тратить их на решение кризисов или специальных событий.
2. 2 руководителя одного государства могут принять решение о нападении на другое государство, 1 нападение от одного государства за 1 ход.
3. Все руководители двух государств могут принять решение о заключении

союза между их государствами, не более одного нового союза за 1 ход.

4. Все руководители двух государств могут принять решение о разрыве союза между их государствами.

5. Все руководители одного государства могут принять решение о предательстве союзнического государства.

Как и где играем.

Будет специальная группа в ВК, где публикуются все объявления и итоги ходов.

<https://vk.com/public197006246>

Будут ВК-чаты руководителей каждого государства, где будет публиковаться их текущий кризис, будут отдаваться общие приказы (о нападении, заключении и разрыве союза, предательстве) и приказы о переводе ресурсов другим государствам.

Будет мастерский аккаунт штабной игры, который будет подписан на все ВК-чаты государств, он будет принимать приказы и отвечать на вопросы.

<https://vk.com/id603441560>