

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Буржуа 1572

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



Время проведения игры: 15-19 июля 1998 года. В четверг вечером окончательное оглашение правил игры. Игра с утра пятницы до середины воскресенья.

Место проведения игры: предположительно - Яхрома

Предполагаемое количество участников - 250 человек

Организационный взнос: 40 денонмированных рублей для московского региона, 20 рублей для иногородних (для тех, кто сдает взносы до приезда на полигон - 35 рублей).

Мастерская группа:

Руководитель группы: Колобаев Юрий

Главный координатор: Ащеулов Андрей (Колобаич) 567 26 39

Экономика: Яцына Алексей (Коровка) 915 63 23

Море: Перерва Алексей (Боцман) 529 07 57

По всем телефонам до 23.00

Основные принципы игры

1. Данная игра это моделирование альтернативных вариантов исторической ситуации XVI века.

2. В игре моделируется социально-политическая, экономическая, общественная жизнь Европы в XVI веке.
3. Игра основывается на участии небольших команд и отдельных игроков.
4. Игра не предполагает технологического развития, в связи с моделированием короткого временного отрезка. Но, для тех, кто попробует - костры инквизиции дымят беспрестанно.
5. Сухого закона на игре не вводится, но неразумные пределы мастерами не одобряются.
6. Хотелось бы, чтобы на игре, как в жизни, каждое действие имело причину.
7. За надругательство над правилами игрок будет наказан вплоть до удаления с полигона.

Историческая справка

Нидерландская революция (1566 - 1588), первая буржуазная революция в мире.

В Испании правит Филипп II. Начинается распад испанской империи. Уже много лет Испания живет на золото Америки. Полный застой в экономическом развитии. Нидерландские земли, имели еще недавно значительное влияние на политику Испании (при Карле V), однако теперь их привилегии сокращаются. Ограничивается ввоз испанской шерсти во Фландрию. Запрещается вести торговлю с колониями неиспанцам, готовится экспроприация финансового капитала, путем ввода ряда налогов (в частности алькабала - 1/10 суммы от сделок по переходу какой-либо собственности из рук в руки). Сокращается самоуправление, попытка ввода абсолютизма. Вводится инквизиция. При испанском наместнике во Фландрии создается Консульт (управляющий орган). Местная знать устраняется от руководства. Представители нидерландского дворянства (Компромисс) подали в 1566 году петицию Маргарите Пармской с требованием отмены только что введенной инквизиции. Их прозывают гезами (нищие). И началось... С 1567 года наместник Испании в Нидерландах герцог д'Альба, он организует Совет по делам беспорядков, казнит ряд вожakov восстания. Восстание, однако, не однородно. Дворянство скорее умеренно. Буржуазия радикальна.

Во Франции в это время своя смута, вызванная движением гугенотов. В настоящее время противостоят два религиозных лагеря. Во Франции в это время правит Карл IX. В Вандоме находится двор Генриха IV Наваррского.

В Англии с интересом наблюдают за происходящим, поддерживают нидерландский капитал и дворянство. Пока всюду проводят огораживание, расширяя овцеводство.

Германия похожа на «лоскутное одеяло» состоящее из графств, герцогств и т.д. Это котел, выбрасывающий монахов, ученых и торговцев. Ганза это мощный союз, а в городах руководят всем гильдии. Германия это рынок невест королевской крови для всей Европы. Существует император Священной римской империи, но его власть чисто номинальная.

Зарождается промышленный переворот, ознаменовавший переход от феодализма к капитализму. Идет реформация и это накладывает свой отпечаток на происходящее. (См. справку по религии)

Игра начинается с захвата морскими гезами Бриля 1 апреля 1572. После которого начинается мощное повстанческое движение.

Команды.

Англия: Дувр

Германия: Гамбург

Аахен: город, аахенская община, княжий дворец

Нидерланды: Лейден

Энсхеде
Гаага
Бриль
Остенде
Антверпен
Миддельбург
Брюссель
монастырь иезуитов
отряд Вильгельма Оранского
отряд Людвига Нассауского

Заявки, порядок утверждения

Заявляться на игру можно как индивидуально, так и в составе небольших команд. Первоначально игрок или представитель команды связывается по контактными телефонам и адресам с мастерами. (координаты приведены в конце) В основном заявки будут приниматься до конца июня. В заявке должно быть указано:

имена, фамилии игроков;
игровые имена (по желанию);
контактные адреса и телефоны.

Совет мастеров определяет место и роль игрока или команды и утверждает заявку.

После утверждения заявки игроки предоставляют более подробные сведения о себе, а также получают командные или индивидуальные вводные, специальные знания и пр.

Требования к командам, капитанам и игрокам

Команды обеспечивают себя необходимым количеством туристического снаряжения, продовольствием, предметами быта. При желании создать рай для игроков команды обеспечивают палатку и продукты для лагеря мертвых. Игроки и команды должны позаботиться о специфических лекарствах, могущих понадобиться внутри команды. Мастерская аптечка содержит дежурный набор препаратов.

На игре вводится паспорт, в котором указывается полное имя и фамилия игрока, медицинские показания, игровая команда, отметки о сдаче Экономического обеспечения, отметки о игровых болезнях, особые мастерские отметки, профессия.

На игре необходим полный игровой костюм (желательна также обувь). Рекомендуется привозить таковых с запасом на случай выхода в иных ролях. Поскольку все игровые предметы, чипы носят в игровых торбах, мешках и т.п. рекомендуется иметь их всем игрокам. Игрок без игровой одежды считается голым, что в XVI веке приводило к неисчислимым осложнениям, обычно заканчивающимся насильственной смертью. Не забудьте позаботиться об имитации зимней одежды - отыгрывается шарфом, теплым платком и т.д. и зюйдвесток (для моряков).

Еще раз просим обратить внимание: оружие, одежда, игровые предметы должны соответствовать Эпохе - по Этому об Этом необходимо позаботиться заранее. Описание вы встретите в соответствующих главах. Одежда, оружие и игровые предметы других Эпох на игру допущены не будут. НА ИГРЕ ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО ТО, ЧТО ПРИВЕЗЛИ С СОБОЙ ИЛИ СОЗДАЛИ ПО ИГРЕ!!!

Костюм, Быт, Обычаи, Уставы гильдий и орденов (Справка)

В наше время модны два стиля. Для знати, дворянства в моде испанский стиль. Формы

костюма повторяют собою доспехи (кираса, колет), узкие панталоны с бантами, буфы, чулки, широкие крахмальные воротники, башмаки с пряжками и квадратными носками. Женщины одеваются в платья с квадратным декольте, очерченной талией и широкими юбками (еще не кринолин). Франции присуще многоцветье. В Испании мужчины носят пестрые одежды, женщины преимущественно однотонные. Во Франции принято подчеркивать грудь, в Испании напротив ее пытаются скрыть. Буржуазия под влиянием реформации носит долгополые сюртуки и кафтаны темных (черный, темно синий) тонов, с разрезами на рукавах, панталоны и чулки, белые рубашки с большими воротниками. Женщины носят строгие платья. Стиль подчеркивающий богатство (кафтаны из дорогих тканей, пошитые с избытком материи) и сдержанность, воздержание одновременно. Шляпы и береты обязательны для всех. (Лучшим руководством являются картины голландских, фламандских, немецких и испанских живописцев указанного периода Пушкинского музея изобразительных искусств.)

Быт определяется в основном вероисповеданием. У буржуазии не принято ходить в гости без приглашения и засиживаться подолгу, почитается семья. Сыновья, как правило, направляются в другой город к знакомым торговцам и предпринимателям на обучение и воспитание. Чтение Библии. Дворянство живет разгульно: кабаки, девки, шмотки, дуэли. Честь свята. Отношения между буржуазией и дворянством двоякое: с одной стороны почти все дворяне должники менял и торговцев, но с другой стороны те продолжают оставаться грязным сбродом. Впрочем зарождается парламентаризм.

Дворянство живет по своим законам и Эдиктам. В Испании абсолютизм, во Франции начало становления абсолютизма. В Германии каждый князек правит, как хочет, но есть собрание курфюрстов (их семь) устанавливающих общие политические рамки. В нидерландских землях власть испанцев и разброд дворянства местного. В Англии становление абсолютизма, осложненное зачатками демократии. Для буржуазии основным руководством в жизни являются уставы гильдий и цехов. Они свои для каждого города и профессии. Объединение гильдии купцов и менял с аналогичными уставами составляет Ганзейский союз. (Настоятельно рекомендуется командам и игрокам играющим торговцев, кузнецов, рудокопов, мануфактурщиков, инженеров, менял разработать свои уставы. Они будут отражать в частности возможности Экономического развития. В случае их отсутствия мастера будут вынуждены прибегать к произволу.)

Игроков просят привезти шарфы для отыгрыша зимней одежды. Моряки должны иметь имитацию зюйдвестки.

В Элементах костюма желательно также предусмотреть Элементы профессии (кузнецам - фартук и т.д.)

Не привозите одежды других Эпох и народов.

Игровая территория, игровое время

Территория полигона будет отмечена и границы игрового пространства будут очерчены для игроков. Сама территория будет разграничена на сушу, море, реки, каналы, а также будут обозначены некоторые другие географические объекты, о которых будет известно определенным людям.

Игровое время - круглосуточно. Вводится ночное время, ограничивающее крупные вооруженные столкновения (более чем 3*3) и штурмы с 23 до 5 часов. Но возможны особые случаи. Настоятельно рекомендуем посоветоваться с мастерами до возникновения таких случаев. Поджоги, резня и пр. ночные развлечения не запрещены, но также требуют предварительного уведомления мастеров.

Почта

На игре возможно послать гонца в любую страну, к любому человеку или организации. Гонец - Это игрок посылаемый с письмом или поручением сухопутным или морским путем. Срок его путешествия зависит от места назначения. Гонец отправляется в сторону нахождения искомого города или государства и ждет на окраине полигона необходимое время. Мастер либо передает, либо не передает ответное сообщение.

Блок: Религия



Религия (Справка)

В описываемый период в Европе набирало силу протестантское движение. (От меньшинства членов германского сейма 1529 в Шпейере голосовавших за реформацию в церкви.) Протестантизм - общее название для нескольких направлений вероучений и церквей, возникших в процессе реформации. В это время существовало несколько течений, как в католицизме, так и в протестантизме, отличающихся степенью нетерпимости к еретикам и некоторыми незначительными отклонениями в исправлении культа.

Католицизм (распространен в Австрии, Италии, Папской области, Испании, Франции, германских землях по Рейну, Польше, Нидерландах) - вселенская церковь, сформировавшаяся окончательно в 11 веке. Основные положения: дух святой исходит как от Отца, так и от Сына; природа Богородицы безгрешна; папа наместник Христа на земле, последователь Петра; папа непогрешим; главное для спасения души - совершать добрые дела; святые совершают так много добрых дел, что образуется излишек, который можно вменить в заслугу другим людям; безбрачие для всего духовенства. Признавали семь таинств: крещение, исповедь, причастие, миропомазание, бракосочетание, отпевание, рукоположение. Умеренное течение - папство, радикальное течение - инквизиция (лат. - розыск) и политико-военный орден Сообщество Иисуса (иезуиты). Служба идет на латинском языке.

Протестантизм - спасение в вере. Всего два таинства: крещение, причастие. Для общения с Богом не обязателен священник, каждый может толковать Библию. Священник не является носителем божественной благодати и толкователем священного писания. Служба идет на национальном языке. Полное отсутствие икон, мощей, реликвий и т.д.

Кальвинизм - радикальное течение протестантизма. Судьба человека предопределена Богом при рождении, изменить ее невозможно. Но, суровая, выдержанная, умеренная, воздержанная жизнь знак предопределения будущего спасения. Жестокие методы борьбы с иноверцами. Основная поддержка - мелкая и средняя буржуазия. Распространен в Швейцарии, Нидерландах. Лидер и основатель Жан Кальвин (1509 - 64) родился в Пикардии, по образованию юрист, в 1534 году бежал из Франции, с 1541 года диктатор в Женеве.

Лютеранство - умеренное течение. Основа протестантизма. Церковнослужители являются государственными чиновниками, получают зарплату, а не подношения

верующих. Отрицание церковной иерархии. Распространено в Германии (север, восток). Отражает интересы крупного капитала. Основатель Мартин Лютер (1483 - 1546) родился в Германии, по образованию богослов и философ, преподавал в Виттенбергском университете, перевел Библию на немецкий, написал Катехизис. Боролся с коммунистическими устремлениями мелкой буржуазии.

Гугенотство - протестанство во Франции, принявшее форму борьбы под Эгидой веры за феодальную самостоятельность и раздробленность Франции, борьба феодалов и городов за их права.

Англия - протестанство в Англии, сохранившее пост епископа, престоятелем церкви является король.

Для более подробного ознакомления рекомендуем обратиться к Энциклопедиям, религиозной литературе и трудам реформаторов церкви.

Блок: Сопутствующие материалы



Примерный список имен и фамилий. В остальном ищите сами.

Имена:

Испанские: Франсиско, Антонио, Федерико, Марко, якопо, Жуан, Педро, Хулио, Сессар, Эдуардо, Филиппо, Марио, Хорхе, Паоло, Мария, Хулия, Хуан, Виктор, Эстебан, Мигель, Карлос, Рудольфо, Хорхе, Эрнесто, Фидель.

Голландские: Ингеборг, Теодор, Марко, Рональд, ян,

Немецкие: Эрген, Михаель, Ганс, Йенс, ян, Свен, Ханес, Теодор, Ингеборг, Рут, Леон, Гюнтер,

Английские: Майкл,

Фамилии:

Испанские: де Вега, Мурильо,

Голландские: ван Омберген, Йессен, Босх, Филлипс, ван Зерген, ван дер Флюхт, Петерсен, ван Рейн

Немецкие: фон Бокк, Фридхофен, Штайнер, Шнейдер, Кранах, Хольбайн, Гроссе,

Английские: Смит, Джексон, Макалтур

Блок: Боевка



Боевые правила

Каждый человек имеет 1 базовый хит. Количество хитов можно повысить при помощи доспеха. Доспехи бывают двух видов: а) лёгкий (кожаный, стеганный, войлочный) дает 2 хита, б) тяжёлый (шлем, кольчуга или кираса с наплечниками, комплект наручи-поножи) дает 4 хита. Зона поражения - полная. У людей в легком доспехе или вообще без него состояние в 0 хитов означает смерть. У человека в латах означает тяжёлое ранение и если ему не будет оказана мед. помощь оно переходит в смерть в течение 15 минут после игрового Эпизода. Рыцарь оставшийся в 0 хитов должен после излечения перековать свой доспех. (см. Экономика). Наручи, поножи защищают от отрубания конечностей. При этом двуручное оружие снимает хиты. Можно отбивать двуручное оружие и стрелы. Все оружие и доспехи сертифицируются. Таковое без сертификата недействительно. Если оружие уничтожается или крадется - теряет сертификат, то оно должно быть заново отковано или приобретено - получить сертификат в кузне или оружейной лавке. Если игровая смерть наступила в бою, то игрок ложится или хотя бы садится на землю и находится в таком состоянии до конца игрового Эпизода. **ПОКОЙНИКИ НЕ ХОДЯТ!!!** Если такой случай будет замечен, Это повлечет за собой мастерские санкции. Старения оружия не предусмотрено.

Огнестрельное оружие.

На игре предусмотрено ручное огнестрельное оружие и пушки.

Ручное огн. оружие представляет аркебуза (сарбакан и аналоги). Выстрел из аркебузы сводит в 0 хитов людей в тяжелых доспехах и убивает всех остальных.

Пушки представляют из себя полую трубу не менее 1 м. длиной (тубус и аналоги), стреляющей теннисными мячиками и аналогами. Все пушки присутствующие на игре делятся на три типа:

1. Полевая пушка - маневренна, устанавливается на лафете (рогатке). При попадании в человека убивает его и двоих первых попавшихся в радиусе 1,5 м.
2. Крепостная пушка - устанавливается в крепостях. Стреляет двумя снарядами сразу связанными веревкой. Необходим двойной заряд пороха. Обязательно обкладывается дерном на две трети. Нельзя разворачивать во время боя. Перестановка пушки осуществляется под руководством инженера. Убивает всех, кого зацепит веревка.
3. Морская пушка - устанавливается на кораблях в специальной уключине. При попадании в человека убивает его и двоих первых попавшихся на расстоянии вытянутой руки. При попадании в корабль - корабль может передвигаться только очень медленно. Шаг пятка к носку, пятка к носку. (В остальном см. «Морские сражения и абордаж».) С одного борта на другой пушка может переноситься только в порту. Может вести стрельбу по берегу и участвовать в осаде крепостей. Полевая пушка перевозимая на корабле (не закрепленная в уключине) стрелять не может.

Пушка может менять свой тип. Для этого необходимо выполнить условия установки соответственного типа. Для переноски и обслуживания необходимы 2 человека. Мортир нет.

Для выстрела из огнестрельного оружия необходим порох (петарда). Процесс стрельбы состоит в следующем:

- 1) Игрок взрывает петарду,
- 2) совершает выстрел. Если выстрел был произведен до взрыва петарды, то это означает, что оружие разорвало. При этом один из obsługi орудия погибает. Если же петарда не взорвалась, то произошла осечка. При попадании из пушки в пушку она взрывается и умирает 1 человек obsługi.

Возможно использование мешков с шерстью. Это набитые мешки по жизни. Защищают от пули то, что закрывают. Позаботьтесь о них заранее.

Холодное оружие.

Здесь приведены наиболее распространённые типы холодного оружия применяемого в рассматриваемый период времени, которые будут допущены к использованию на игре.

Клинковое.

1. Двуручный меч - 2 хита. (Длина - рост человека, рукоять 4-5 хватов) Как правило оружие наемников.
2. Полтороручный меч «Бастард» - 1 хит. (Длина - до пояса, рукоять 2-3 хвата)
3. Одноручный меч - 1 хит. (Длина - рука+ладонь, рукоять 1- 1,5 хвата)
4. Шпага - 1 хит. (Ширина 3-4 см.)
5. Абordaжная сабля - 1 хит. (Распространена у морских гёзов)
6. Кинжал - 1 хит. (Длина не более 30 см.)

Древковое.

1. Алебарда - 2 хита. (Рассматривается мастером в каждом отдельном случае)
2. Гвизарма - 2 хита. (Рассматривается мастером в каждом отдельном случае)
3. Протазан - 2 хита. (Рассматривается мастером в каждом отдельном случае)
4. Боевой цеп - 2 хита. (Рассматривается мастером в каждом отдельном случае)
5. Пика - 1 хит. Как правило, у повстанцев и гезов.
6. Вилы, косы и тд. - 1 хит. Как правило, у повстанцев и гезов.

Метательное.

1. Арбалет - 2 хита. (Должен соответствовать историческим аналогам)
2. Лук - 2 хита.

Щиты.

Допускаются щиты формата не больше листа А3.

Деревянные щиты защищают только от стрел и однохитового оружия. При попадании в него любым двуххитовым оружием или камнем/бревном во время штурма крепости - щит разбивается и должен быть отложен в сторону.

Металлические щиты выдерживают удар двуххитового оружия.

(Деревянный или металлический щит может определять сертификат, а не натуральный материал.)

И еще раз. Бронедвери, скандинавские щиты и др. запрещены.

Оглушение совершается ударом не боевой частью оружия или дубиной по спине противника с произнесением «Оглушен». Оглушение не может производиться: луком, ножом...

Морские сражения. Абordaж.

Потопить корабль артиллерийским огнем нельзя. При попадании в корпус, рангоут или (для снайперов) такелаж, корабль теряет скорость, т.е. его команда обязана с момента попадания двигаться медленно (пятка к носку). Абordaж начинается, когда корабли сходятся борт к борту (разрешено использовать абordaжные крючья - шарик на веревке), корабли кладутся на землю, перекидываются мостики и в рамках, ограниченных оказавшимися внешними бортами кораблей ведется рукопашная схватка, не

исключающая использование артиллерии и ручного стрелкового оружия.

Падение за борт.

Оступился за борт или с мостка - лежи или ползай; спасти могут либо скинув веревку, либо бросив деревянную вещь, человек в доспехах тонет, если за 1 мин. не снял доспехи или не получил помощь.

Блок: Фортификация



Крепость.

Каждая крепость должна иметь штурмуемую стену длиной не менее 10 метров. Высота стен не более 3 метров. Ширина ворот 2.5 метра. Стены - сплошные, без просветов. Ров не глубже 1 метра. Ворота представляют собой конверт затянутый плотной бумагой. Крепость недостроенная до начала игры, далее достраивается в процессе из игровых средств.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия.

Таран - бревно не менее 3 м. длиной и шириной не менее ладони. Если ворота обозначены, то пробиваются с 10 ударов. Если ворота построены - то выносятся по жизни.

Пушки смотри в разделе огнестрельное оружие.

Мины. Закладку и разминирование может производить только инженер. (см. Экономика) Для мины необходимо 4 чипа пороха в связке и устройство имитирующее бикфордов шнур не менее метра в длину. Если мина поджигается без бикфордова шнура, то поджигатель погибает при взрыве. Взрыв мины разрушает корабль (он не тонет но требует ремонта см. Экономика), участок стены в 1 метр шириной, выносит ворота, разрушает отдельные небольшие строения. Нет противопехотных мин и гранат.

Штурм крепости.

Для того чтобы разбить ворота крепости их надо пробить из пушек 4 раза. После этого ворота убирают. При высоте стен до 2.5 метров можно использовать лестницы. Если стены выше, то штурмуются только ворота. Осажденные могут использовать в качестве средств обороны:

- 1) Бревна (скрученная пенка) - при попадании в человека убивает,
- 2) Камни (пакеты с травой) - летальный исход,
- 3) Горячую смолу (шишки, высыпаемые из котелка или ведра) - убивает бездоспешного, остальных переводит в состояние тяжёлого ранения.

Блок: Пожары, поджоги



Пожары

Пожар. Все здания и сооружения, которые могут гореть подразделяются на три группы. Объекты относящиеся к первой группе - корабли, повозки торговцев - горят пять минут, ко второй - отдельные здания, церкви, заводы, склады - 15 минут, к третьей - города, дворцы, монастыри - 25 минут.

Обозначение: заметная издалека и со всех сторон красная метка рядом с сертификатом объекта с сильным шумовым сопровождением. Тушение: вода по жизни выливаемая на метку (1,2,3 емкости не менее 1,5 литра выливаемые соответственно классу пожара), затем срывание метки. Если никаких мер не предпринимается, то через 5 мин. начинают гореть соседние постройки. Если строение находится в городе, но обнесено оградой на достаточном расстоянии, то соседние строения не возгораются. При дожде по жизни может и не загореться. (Восстановление строений см. Экономика)

Блок: Плен



Плен

Захват в плен производится путем обездвиживания противника. При этом медленно считается до десяти. Пленение может произойти и другим способом известным из жизни. Пленному связываются вместе обе руки. Убежать может если дотянется до оружия или получит помощь. Может быть связан также за ноги. Мастера не рекомендуют усердствовать в связывании: вы также можете оказаться на положении пленного.

Блок: Обыск



Обыск

Обыск совершается путем осмотра игровых вещей: торб, мешков, сумок, одежды. Все игровые предметы должны быть в игровых емкостях для переноски и хранения. Карманов не было до 18 века. Соответственно прятать игровые вещи (особенно сырьевые чипы) в носки, бюстгальтеры и трусы нельзя. Чипы носят только в торбах, которые на игре имитируют повозки. В противном случае см. правила по медицине.

Грабеж осуществляется путем изъятия у владельца с его ведома или без оногo игровых вещей и предметов, сертификатов на оружие. Кабак покупает сертификаты на оружие и различные игровые предметы.

Если у игроков есть предметы, которые они вводят в игру (украшения, торбы и др.), но не хотят это потерять на всегда, то эти предметы также в обязательном порядке продаются в кабаке. В этом случае все подобные предметы должны иметь соответствующую метку, о которой должен позаботиться сам игрок.

Блок: пытки



Пытки

Пытки отыгрываются самостоятельно. Пытка не должна наносить моральный и физический вред игроку. После пытки могут появиться калеки. Внимание: палачи - не усердствуйте особенно. Вас тоже могут пригласить на дыбу.

Блок: Морские и речные правила



Морские правила

Все водные пространства на игре обозначаются « волчатником» с маркерами различного цвета в зависимости от доступности для того или иного типа кораблей, и игровых препятствий.

Историко-географические аналоги водоёмов, воссоздаваемые на игре: море, реки, каналы, устья рек, заливы. Каналы и прочие рукотворные гидротехнические сооружения историческим аналогам могут не соответствовать.

Корабли.

На игре будет 3 класса кораблей. Независимо от ранга и принадлежности, корабль как игровой объект представляет из себя, минимально:

- а) произвольной формы и размера рама из любых материалов;
- б) мачта - 1 шт. (2 для кораблей 1-ого ранга);
- в) парус - 1шт. (2 - для кораблей 1-ого ранга);
- г) бортовое закрытие шириной $50 \text{ см} < x < 70 \text{ см}$;
- д) флаг, как символ принадлежности государству, провинции, синьору, гильдии и т.д. Корабли без флага в те времена не любили, считали пиратскими и отношение было соответствующее.

Паруса.

Паруса кораблей обозначают ранг корабля. Для этого обязательно соблюдение формы парусов.

Навигация.

На игре изначально существует ограниченное число карт; по всей вероятности, не многие из них будут содержать полную информацию об игровых преградах. То же самое относится к лоциям. Карты выдаются капитанам. Лоции могут находиться в крупных

портах. Совет: для успешного плавания пользуйтесь услугами лоцманов или ищите лоции.

Корабли 1-го ранга не могут заходить в реки и каналы, кроме специально оговоренных случаев; корабли 2-го ходят по каналам с некоторыми ограничениями; корабли 3-го ранга ходят беспрепятственно по каналам и рекам. В обратном направлении, корабль первого ранга легко, при помощи капитана ходит по морю, а у корабля второго ранга с этим начинаются трудности. Корабль 3-его ранга по морю не ходит.

Па-де-Кале и акватория Остенде - Бриль - Миддельбург - Антверпен - Гаага является зоной автономного плавания кораблей 2-го ранга. Если же судно 2 ранга идет с материка в Дувр, то на нем обязательно присутствие лоцмана - англичанина, немца либо голландца. При плавании в Гамбург судно может вести немецкий или голландский лоцман. Но эти лица должны добровольно выполнять свою работу (связанный и избитый голландский шкипер в трюме испанского галиота не приведет этот корабль, куда бы то ни было). Можно попытаться ходить на судне без лоцмана, правила поведения судовой команды в этих случаях известны.

Специалисты.

На игре есть лоцман, капитан. Спецы перед игрой получают у морского мастера карты. Без капитана судно 1 ранга вообще не может уйти из порта. Все спецы нужны там, где нужны. В экипаже корабля должно быть минимум 3 человека. Последнее не относится к баркам, плоскодонкам, лодкам.

Грузоподъемность.

Грузоподъемность корабля 1-ого ранга - 15 чел., 2-ого - 8 чел., 3-его - 5 чел. Каждая пушка (морская или перевозимая полевая) уменьшает грузоподъемность живой силы на 2 человека. Обращаем ваше внимание, что морские орудия должны быть закреплены, а канониры и комендоры должны находится внутри рамы. Остальные могут находится снаружи, обязательно держась за раму рукой или привязавшись к кораблю.

Стихия.

Стихия будет стихийная и разнообразная, а именно шторм, жестокий шторм, ураган, туман, дождь, мокрый снег, штиль, мертвая зыбь, слабый ветер.

Климат влияет на мореплавание, как бы вы ни хотели, чтобы этого не было. Весной и осенью у нас дождь, зимой - снег, летом - не то, чтобы очень жарко. Слабые ветра вызывают у неморяков морскую болезнь, т. е. после схода на берег они должны отдохнуть в течение пяти минут. Увидев радугу, не радуйтесь - это знак, что вы входите в зону безветрия = штиль + мертвая зыбь. А после такого дела для акклиматизации неморяков на суше нужно 10 минут, в течении которых они могут только читать и писать. Штиль - стойте, если не найдете способа передвижения в штиль. Дождь, туман, мокрый снег (при не замерзшем водоеме) ограничивают видимость - замедляется передвижение (пятка к носку). Попав в положение ограниченной видимости или ограниченных знаний о водоеме (как стихийного, так и природного и навигационного плана) вы должны отыгрывать промер глубины перед судном и освещение (полоски зеленой ткани на верхушке мачты, с обоих бортов, с кормы и с носа). В случае тумана невозможен артобстрел. Зимой навигация традиционным способом прекращается.

Зима. Реки и каналы Голландии замерзают, кроме специально оговоренных в лоциях.

Блок: Медицина, лекари

**Медицина**

От начала заболевания до начала лечения болезни не более 45 мин., иначе начнутся осложнения (смерть).

Без обыгрывания симптомов может наступить резкое обострение или смерть.

1) Тяжелое ранение.

1) Симптомы: Первые 0.5 часа лечения раненый тихо стонет, бредит, не может передвигаться. Вторые 0.5 часа лечения может ходить не более 15 метров, тихо разговаривать.

2) Лечение: После боя, в течение 15 мин, повязка накладывается на голое тело в месте ранения. Перевязка 2 раза через 15 мин каждая. 2 последние перевязки с медикаментом каждая, диета.

2) Дизентерия.

1) Сами знаете от чего бывает. Каждые 5 мин человек отходит в кусты и на 1 мин присаживаться. Моряки свешиваются за борт. Сильные рези в желудке.

2) 2 медикамента в течении часа через 30 мин диета; профилактические меры по дезинфекции.

3) Воспаление легких.

1) Жар/озноб, бред, кашель, насморк.

2) В осеннее, зимнее, весеннее время года. Лечение: тепло, диета, сукно, 2 медикамента в течение часа через 30 мин.

4) Оспа.

1) Язвы на теле. Может быть заразна.

2) 4 медикамента - 2 внутренних, 2 наружных. Бинт, диета. Переболевший – иммунизирован

5) Грыжа.

1) Когда случится - узнаете. Человек не может носить чипов, доспехов, оружия до конца жизни. Человек носит на животе белую повязку (но есть варианты).

2) После образования грыжи отлежаться 0.5 часа. При поднятии тяжести тяжелое обострение в течении 0.5 часа (опасная грыжа); после Этого - смерть. Транспортировка с опасной грыжей - только на носилках. Как лечить опасную грыжу знают немецкие доктора.

6) Родильная горячка.

1) Род принимаются только замужней женщиной или врачом. Если за 45 мин не оказана квалифицированная мед. помощь, то наступает летальный исход.

2) Повязка на нижнюю часть живота, лекарство внутреннее, тепло, диета.

Примечание: Беременность длится 6 часов, рост ребенка - 3 часа. Если ребенок ребенка не отыгрывает, то у него будет очень «счастливое» детство. Демография не связана с реальным временем. Беременность отыгрывается (токсикоз, живот, схватки и т.д.)

Возможны всякого рода душевные недуги.

Возможны также переломы, усечения конечностей, дистрофия, ожоги и др. (симптомы понятны). Действия понятны.

Для обеспечения ухода (бинты, перевязки, свежая постель и др.) и диеты требуется сдать соответствующее обеспечение (чип еды и чип ткани).

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых

Игрок умерший или убитый отправляется в страну мертвых сразу после окончания эпизода, в котором он покинул грешную землю. Не допускается хождение вне игры по игровой территории. В преддверии врат рая игрок докладывает мастеру об обстоятельствах смерти. Максимальные границы срока отсидки от 2 до 12 часов. Католики имеют стандартный срок - 6 часов - в случае, если они исполняли все церковные обряды, исповедались и были отпеты. За особо богоугодную жизнь срок может быть сокращен до 4-5 часов. Протестанты имеют бросок удачи, который подтверждает божье предначертание их жизни. (6 на кубике - 2 часа, 1 на кубике - 12 часов.)

Мученическая смерть может изменить срок отсидки на 1 час в ту или иную сторону в зависимости от вероисповедания. (Протестанты +, католики -).

Мастера настоятельно рекомендуют вести в религиозных общинах церковные книги записей актов свершения таинств и исполнения прихожанами обрядов. Это может вам помочь как в жизни, так и в смерти.

В случае содействия мастерской группе срок может быть сокращен. Как правило, игрок никогда не выходит своим сыном. Так что господа буржуазия обзаводитесь большой и разветвленной семьей, партнерами, друзьями.

На игре запрещено перемещение по игровой территории вне игры. Таковые игроки сразу направляются в страну мертвых. Нахождение на полигоне вне игры разрешено только для перемещения с места смерти в лагерь мертвых, из лагеря мертвых на место рождения и некоторых особых случаев.

Блок: Экономика



Экономика

В игре используется чипово-сертификационная Экономика. Цели и задачи игры не предполагают масштабного отыгрыша хозяйственной деятельности. По этому на игре не вводится понятие крестьян, или чернорабочих. Вся Экономическая деятельность по обеспечению городов и населенных пунктов продуктами необходимыми для

жизнедеятельности ложится на плечи ответственных работников (бургомистров, казначеев, Экономов и т.д.) Но это не значит, что вы избавлены от забот о пропитании. С другой стороны мы предполагаем, что Экономика не будет отрывать у большинства игроков много времени.

На игре вводится Экономический цикл равный 12 часам. 1й цикл - пятница 200 - 1400, 2й цикл - пятница 1400 - 200, 3й цикл суббота 200 - 1400, 4й цикл - суббота 1400 - 200, 5й цикл - воскресенье 200 - 1400. Соответственно один цикл представляет собой одно время года: 1й цикл - лето, 2й - осень и т.д. В течение каждого цикла в каждом городе будут свои поступления пищевых продуктов.

Каждый игрок обязан в цикл сдать два разных продовольственных чипа. Кроме того, есть иногда необходимость в дополнительных чипах (пищевых продуктов и ткани). (Диета по медицинским показаниям, отыгрыш застолья, одежда зимняя, зюйдвестка для моряков, бинты и постель для больных и рожениц и др.) Чипы игрок сдает лично во второй половине цикла мастеру команды. (Не забывайте, что есть персонажи находящиеся на довольствии - пасторы, солдаты, городское управление и т.д.; а есть те, кто сам заботиться о хлебе насущном - владельцы чего-либо и т.д.) Игрок не сдавший чипы за цикл погибает от голода, сдавший половину не может носить доспехи, быстро передвигаться и т.д. (Игрок может владеть оружием, работать на мануфактуре, в кузне, на рудниках, но производительность падает.) Для восстановления функций необходимо в следующем цикле сдать 3 чипа, в противном случае ограничения сохраняются (последствия дистрофии). Если игрок сдает в течение 2 циклов по одному чипу то он умирает в начале третьего. В случае обнаружения нарушения игрок отправляется в страну мертвых.

В игре существуют следующие виды чипов:

продовольственные: мясо, овощи, фрукты, рыба, молоко, хлеб;

непродовольственные: лес, пиломатериалы, железо, шерсть, ткань, соль, порох (петарда).

Помимо этих чипов существуют сертификаты:

промышленные: мануфактура, кузница, меняльная лавка, рудник, док, кабак, торговый; - выдаются владельцам указанных объектов

продовольственные: сертификаты дохода городов, королей, монастырей и др.; - выдаются Экономам

постройки: церковь, дом, склад, корабль, дворец, город и т.д.; - выдаются городскому начальству

оружейные и игровые: оружие и доспехи, игровые предметы.

Сертификат на постройки указывает сколько данное строение горит, как ремонтируется после пожара или штурма города.

Оружейные сертификаты необходимы для оборота оружия. (см. соответствующую главу правил)

В промышленном сертификате указывается какой доход дает владение на единицу сырья, максимальная производительность, условия расширения дела, вопросы связанные с пожаром, ремонтом.

В продовольственных сертификатах указан доход, который получает город, князь, король в виде сборов или налогов с крестьян. Если на территории прилегающей к городу велись затяжные военные действия (более 2 часов), то доход сокращается (вытоптан, крестьяне порезаны, хозяйствование не ведется). Если военные действия велись постоянно, то доход минимален или отсутствует.

Без обработки продуктов они гибнут к началу следующего цикла. По этому необходимо

строить хранилища, делать засолку продуктов и т.д.

В игре вводятся следующие профессии: рудокоп, владелец рудника, кузнец, владелец мануфактуры, подмастерье кузнеца, подмастерье на мануфактуре, инженер, купец, меняла, владелец лесопилки, подмастерье на лесопилке, владелец верфи, подмастерье на верфи, фармацевт. Только люди с соответствующей отметкой в паспорте могут заниматься указанной деятельностью.

Мы живем в Эпоху гильдий и цехов. Совмещение профессий в принципе возможно, но...

Суконные мануфактуры: Из 2 единиц шерсти производится 1 единица ткани. Отыгрыш произвольный. Обязательно наличие здания, станков.

Рудник: добывается соль и железо. Проходка рудника осуществляется раз в цикл. Для одной проходки одним рудокопом необходим 1 чип дерева. Каждый рудокоп прорубается в штольне на 20 ходов. На руднике возможны несчастные случаи: завалы (расчищаются другими рудокопами - 5 ходов), взрывы (если менее 7 ходов до выхода на край поля, то выжил с ожогами, лечатся как тяжелое ранение, вагонеткой может оторвать конечности (за неотыгрыш рудокопства).

Лес вырубается однажды. Фруктовые деревья не могут быть переведены на пиломатериалы. А впрочем, попробуйте из кривой яблони сделать корабль.

Лесопилки перерабатывают лес в пиломатериалы, о чем делается соответствующая отметка на чипе.

Кузницы (Оружейная лавка). На производство оружия - 1 чип железа, легкого доспеха - 2 чипа, тяжелого доспеха - 3 чипа. За неотыгрыш возможны травмы на производстве. Производство деревянных щитов - 4 из одного чипа леса, металлических 1 чип железа на щит.

Соль идет на производство медикаментов: 1 чип на 5 медикаментов и на засолку рыбы и мяса: 1 чип на 3 чипа рыбы или мяса.

Лес и железо идут на ремонт кораблей, восстановление городов, ремонт зданий, расширение производства. Отыгрыш произвольный, но обязательный.

Инженеры: могут строить мосты, сооружения, ремонтировать, возводить объекты, закладывать и обезвреживать мины.

Расширение производства: сдача указанного в сертификате количества чипов и обучение еще одного подмастерья. Обучение произвольное (согласно правилам цехов и гильдий). Длительность обучения 3 часа с обязательным отыгрышем и сдачей экзамена. Сначала необходимо обучиться на подмастерье, только потом можно сдавать дополнительный экзамен на мастера.

Деньги: 1 золотой = 5 серебряным = 25 медным

Базовые цены в медных монетах: соль - 25, лес - 50, пиломатериалы - 65, шерсть - 15, ткань - 65, железо - 25, оружие - 55, доспех легкий - 90, доспех тяжелый - 150, медикамент - 50, порох - 40, хлеб - 10, овощи - 10, фрукты - 10, мясо - 13, молоко - 10, рыба - 13, драгоценные камни от 100.

Виртуальная торговая Экспедиция. Виртуальную экспедицию может отправить любой купец состоящий в ганзейском союзе. Торговая экспедиция закупает товары и сырье свойственные данной местности и данному сезону. Продолжительность торговой экспедиции от 12 часов в зависимости от страны, куда она отправляется. Экспедиции отправляются только в страны и города Европы. (Это соответствует исторической

ситуации, когда остальные рынки из-за войн были закрыты для европейских торговцев.) Сырье закупается вдвое дешевле, чем рыночные цены, при неограниченном размере закупок. Удачливость экспедиции определяется путем бросания кубиков. Если он отправлен по суше, то бросается кубик - 1,3,5 экспедиция неудачна и средства пропали; 2,4,6 - экспедиция была удачна. Если экспедиция отправлена морем то определяется состояние моря (сведения у мастера по морским делам) на момент отплытия и прибытия экспедиции. Если море:

спокойно + спокойно, то бросается кубик на 2,4,5,6 - успех экспедиции;

спокойно + беспокойно, беспокойно + спокойно, то бросается кубик на 5,6 - успех экспедиции;

беспокойно + беспокойно, то бросается кубик на 6 - успех экспедиции. Путешествие по морю намного быстрее, чем по суше.

В Испанию, Францию, Италию, южные части Германии караван ходит 4 часов по морю и 7 часов по суше.

Ремонт отыгрывается произвольно. Время ремонта не менее 1 - 3 часов, в зависимости от величины объекта. При этом необходимо сдать соответствующее сырьевое обеспечение: для починки малого корабля - 1 чип пиломатериалов + 1 чип железа; среднего корабля - 2 чипа пиломатериалов + 1 чип железа; большого корабля - 3 чипа пиломатериалов + 1 чип железа; для починки строений 2 группы - 4 пиломатериалов + 2 железа; строений 3 группы - 6 чипов пиломатериалов + 2 чипа железа. На восстановление ворот 1 чип пиломатериалов. Достройка строений незаконченных до начала игры производится в соответствии с правилами ремонта. Вопросы постройки новых объектов обсуждаются индивидуально с мастером. Ремонт строений, достройка и возведение новых должны проводиться под руководством инженера.

Ремонт доспехов и оружия - 1 чип железа на каждую единицу.

Оборот оружия

После стычки, грабежа, полномасштабных военных действий, победившая сторона забирает сертификаты на оружие и доспехи побежденных. После этого сертификаты на доспехи и оружие могут продать в мидельбургский кабак. В кузницах покупается оружие за деньги при условии, что в наличии имеется сырье для изготовления данного оружия или доспеха. (Соответственно при выковке на доспех и оружие крепится новый сертификат.) При выковке должно присутствовать физическое оружие.

Блок: Кабаки



Кабак

Кабак штурмовой до стойки, его можно грабить (на стойке - специальный ящик с запасом). Семья кабатчика, считается, прячется в подвале с остальными запасами. В кабаке можно убивать, насиловать, грабить и т.д. Но в кабаке есть отдельные нештурмуемые кабинеты.

Блок: Животные, охота



Звери

В игре могут попадаться следующие звери: олень, кабан, волк.

Олень имеет 3 хита. Бьет передними копытами (руками с кинжалами) - снимает 1 хит. Дает - 4 чипа мяса.

Кабан имеет 4 хита. Дает - 3 чипа мяса. Бьет клыками (удар сложенными руками с двумя кинжалами) - снимает 2 хита.

Волк имеет 4 хита. Чипов не дает, но значительное количество волков вблизи населенного пункта может уменьшить урожайность (по молоку, мясу). Волк перегрызает горло (кладет две руки на горло) (одна рука - порез).

Блок: Мастерские правила



Мастерские правила

Команды, состав, персонажи

Англия:

Дувр - 3 чел. (купец, капеллан) - мастерский корабль - 1 - 2-ого ранга

Германия:

Гамбург - 3 чел. (бургомистр, купец) - мастерский корабль - 1 - 2-ого ранга

Аахен - 25 чел.

город - 15 чел.: бургомистр, пастор, кузнец - 2, подмастерья - 2, рудокоп - 2, владелец рудника, купец, меняла. - смешанное население.

аахенская община - 5 чел.: пастор, фармацевт - 2, ключник. - протестанты.

княжий дворец - 5 чел.: князь, казначей, архиепископ - католики.

Нидерланды:

Лейден - 15 чел. голландцы (бургомистр, пастор, владелец мануфактуры - 2, подмастерье - 2, торговец, инженер) - протестанты, 2 католика, корабль 1 - 3-его ранга.

Энсхеде - 15 чел. голландцы (бургомистр, пастор, купец, меняла, инженер, владелец лесопилки, подмастерье) - протестанты, 2 католика, корабль 1 - 3-его ранга.

Гаага - 15 чел. голландцы (бургомистр, пастор, купец, меняла, инженер, владелец верфи, подмастерье) - протестанты, 2 католика, корабли 1 - 2-ого ранга, 2 - 3-его ранга.

Бриль - 18 чел. голландцы (10 чел. - город, 8 чел. морские гезы) (бургомистр, пастор, владелец мануфактуры, подмастерье, да Ламарк, адмирал Треслонг) - протестанты, 3

католика, корабли 1 - 1-ого ранга, 1 - 2-ого ранга, 2 - 3-его ранга.

Остенде - 18 чел. (8 голл., 10 исп.) (бургомистр, падре, владелец верфи, подмастерье, купец, владелец мануфактуры, подмастерье, инженер) - католики, 3 протестанта, корабли 1 - 2-ого ранга, 1 - 3-его ранга.

Антверпен - 25 чел. (10 голл., 15 исп.) (бургомистр, купец, меняла, инженер) - католики, 4 протестанта, воинский корпус проверяющего Альбу - 8 чел, корабли 1- 1-ого ранга, 3 - 3-его ранга.

Миддельбург - 11 чел. (6 голл., 5 исп.) (бургомистр - католик, Кристоф Фабрициус - протестант, купец - католик, меняла - протестант, владелец мануфактуры - католик, подмастерье - протестант), корабль 1 - 3-его ранга.

Брюссель - 34 чел. (9 голл., 25 исп.) (Альба, сын Альбы дон Фредерик, кардинал, денщик, инквизитор, граф Кулленбург, казначей, бургомистр, меняла, купец, владелец мануфактуры, подмастерье, владелец лесопилки, испанский гранд - проверяющий, его капитан) - католики, 3 протестанта, корабли 3 - 3-его ранга.

монастырь иезуитов - 7 чел. (престоятель монастыря, ключник, фармацевт - 1)

отряд Вильгельма Оранского - 10 чел. (под Энсхеде) (Вильгельм Оранский, сын Мориц, казначей, сержант, 6 наемников - срок истекает в конце 1 цикла)

отряд Людвиг Нассауского - 7 чел. (Людвиг Нассауский, Генрих Нассауский) - лагеря не имеют, подвижный отряд.

Экономика

Нахождение войск поблизости или их маневрирование неподалеку от населенного пункта - считается, что войска перемещаются по дорогам и находятся в лагерях. Впрочем, если войска неуправляемы, то доход уменьшается из-за разбоя солдат (особенно наемников). Может осуществляться также целенаправленное разорение. При этом разоряющий должен уведомить мастера и в течение минимум 20 минут отыгрывать деятельность (вытаптывать траву, запаливание костра и т.д.). После этого он получает некоторое количество чипов продовольствия или денег. (Количество зависит от многих факторов).

Урожайность года определяется для двух зон на каждый сезон: 1 - Германия, 2 - Нидерланды, Англия. Урожайность определяется мастером по экономике в начале каждого цикла путем бросания кубика: 1,2 неурожай, 3,4,5 нормальный год, 6 - богатый урожай. Это доводится до мастеров региональщики и посредников. Выдача дохода происходит в первой половине цикла. Коэффициент пересчета: на каждые 10 чипов в нормальный год приходится 8 в неурожайный и 12 в урожайный год. Действует правило пересчета и округления. Например: 14 овощи в нормальный год это $(14 \cdot 0,8 = 11,2)$ 11 в неурожай и $(14 \cdot 1,2 = 16,8)$ 17 в богатый урожай.

Правила пересчета при разорении в случае войны: 2 часа маневров - 9 чипов дохода из каждых 10, 4 ч. - 7, 6ч. - 5, 8ч. - 4, 10ч. - 3, 12ч. - 1(0).

Без обработки продуктов они гибнут к началу следующего цикла. По этому необходимо строить хранилища, делать засолку продуктов и т.д.

В игре существуют следующие виды чипов:

продовольственные: мясо, овощи, фрукты, рыба, молоко, хлеб;

непродовольственные: лес, пиломатериалы, железо, шерсть, ткань, соль, порох (петарда).

Помимо этих чипов существуют сертификаты:

промышленные: мануфактура, кузница, меняльная лавка, рудник, док, кабак, торговый; - выдаются владельцам указанных объектов

продовольственные: сертификаты дохода городов, королей, монастырей и др.; - выдаются Экономам

постройки: церковь, дом, склад, корабль, дворец, город и т.д.; - выдаются городскому начальству

оружейные и игровые: оружие и доспехи, игровые предметы.

Поселения	чел	1 - лето	2 - осень	3 - зима	4 - весна	5 - лето
Гамбург	3	16р 20о	16р 20х	30м	16р 20ф	16р 20о
Аахен	25	10о 10ф	10х 10о	16м	10ф 10о	10о 10ф
Энсхеде	15	20мол 14о	14мол 20ф	30м	10мол 20о	20мол 14о
Гаага	15	20мол 16р	14мол 20р	20м	10мол 10р 10о	20мол 16р
Лейден	15	10о 10р	10х 12р	20м	10ф 10р	10о 10р
Бриль	18	50р	50р	10м	50р	50р
Миддельбург	6г. 5и.	30р 10о	30р 10х	20м	30р 10ф	30р 10о
Антверпен	10г. 15и.	10о 20мол 10р	10х 20мол 10р	40м	10ф 20мол 10р	10о 10мол 10р
Остенде	8г. 10и.	10р 10о 10мол	10р 10х 10мол	30р 20м	10р 10ф 10мол	10р 10о 10мол
Брюссель	9г. 25и.	30мол 20о	30мол 20о	40м	30мол 20ф	30мол 20о
Дувр	3	10о 10р	10х 10р	40м	10ф 10р	10о 10р
монастырь	7	20о 10ф	20х	20м	20о 10ф	20х 10ф
Сумма	180	406	396	336	396	396

Промышленное производство и запасы:

шерсть:

Дувр - 1200 (750 - 1 лето, 150 - 4 весна)

Остенде (порт) - 300 (200 лето, 100 - весна)

порох:

Гамбург -

лес:

Брюссель 100

Энсхеде 200

монастырь 60

железо:

Аахен 750 (200) (400)

соль:

Аахен 400 (50) (100)

Суконные мануфактуры: Лейден (250), Брюссель (100), Остенде (50), Миддельбург (100), Бриль (100). Из 2 единиц шерсти производится 1 единица ткани. Производительность распределяется равномерно по циклам. Отыгрыш произвольный. Обязательно наличие здания, станков.

Рудник (Аахен) - прорубание штолен по клеточкам. Добывается соль и железо. Проходка рудника осуществляется раз в цикл. Для одной проходки одним рудокопом необходим 1 чип дерева. Каждый рудокоп прорубается в штольне на 20 ходов. На руднике возможны несчастные случаи: завалы (расчищаются другими рудокопами - 5 ходов), взрывы (если менее 7 ходов до выхода на край поля, то выжил с ожогами, лечатся как тяжелое ранение, вагонеткой может оторвать конечности (за неотыгрыш рудокопства). Отыгрыш - сначала имитируется штольня и работа в ней в течение получаса, потом игра в морской бой. Штольня имитируется коридорами из веревок между деревьями и расчисткой этого коридора.

Лес вырубается однажды. Фруктовые деревья не могут быть переведены на пиломатериалы. А впрочем, попробуйте из кривой яблони сделать корабль. Лесопилки перерабатывают лес в пиломатериалы, о чем делается соответствующая отметка на чипе. Энсхеде может переработать - 60 леса в цикл, Брюссель - 30 леса в цикл.

Кузницы (Оружейная лавка). На производство оружия - 1 чип железа, легкого доспеха - 2 чипа, тяжелого доспеха - 3 чипа. За неотыгрыш возможны травмы на производстве. Производство деревянных щитов - 4 из одного чипа леса, металлических 1 чип железа на щит.

Соль идет на производство медикаментов: 1 чип на 5 медикаментов и на засолку рыбы и мяса: 1 чип на 3 чипа рыбы или мяса.

Лес и железо идут на ремонт кораблей, восстановление городов, ремонт зданий, расширение производства. Отыгрыш произвольный, но обязательный.

Инженеры: могут строить мосты, сооружения, ремонтировать, возводить объекты, закладывать и обезвреживать мины.

Виртуальные экспедиции.

В Испанию летом (1), осенью (2) и весной (3) приходят караваны из Америки с золотом. Мастер по Экономике бросает кубик: 1,3,5 - караван не дошел. 2,4,6 - караван привез - 200 золотых.

Ремонт

Для постройки корабля необходимо втрое больше чипов, чем на ремонт корабля соответствующего типа + 2,4,6 - чипов ткани соответственно типу корабля на паруса и веревки. (Для возведения строений действует примерно то же правило пересчета к ремонту.)

Медицина

Тяжелая грыжа лечится удалением. Для этого необходим медикамент 1, наружный, обезболивающее, бандаж. Перенесший приобретает статус тяжелораненого.

Медикаменты производятся из соли путем процесса перегонки. Наружное лекарство: выпаренная соль растирается с лекарственными травами и основой в мазь. Внутренне лекарство: выпаренная соль смешивается с настоем трав, фильтруется. После совершения этих действий выдаются чипы медикаментов. Мастера рекомендуют фармакологам заранее позаботиться об инструменте для изготовления лекарств.

Морские правила

(Отсутствует рисунок трех видов парусов)

(Должны быть, например: треугольный, квадратный и два квадратных...)

Поселения	чел	1 - лето	2 - осень	3 - зима	4 - весна	5 - лето
Гамбург		р о	р х	м	р ф	р о
Аахен		о ф	х о	м	ф о	о ф
Энсхеде		мол о	мол ф	м	мол о	мол о
Гаага		мол р	мол р	м	мол р о	мол р
Лейден		о р	х р	м	ф р	о р
Бриль		р	р	м	р	р
Миддельбург	г. и.	р о	р х	м	р ф	р о
Антверпен	г. и.	о мол р	х мол р	м	ф мол р	о мол р
Остенде	г. и.	р о мол	р х мол	р м	р ф мол	р о мол
Брюссель	г. и.	мол о	мол о	м	мол ф	мол о
Дувр		о р	х р	м	ф р	о р
монастырь		о ф	х	м	о ф	х ф
Сумма						

Гамбург 3 чел.

(бургомистр, купец) - мастерский,
постройки: порт, рынок, склады, ратуша.
корабли: 1 - 2-ого ранга

Аахен 25 чел.

город - 15 чел.: бургомистр, пастор, кузнец - 2, подмастерья - 2, рудокоп - 2, владелец рудника, купец, меняла.

аахенская община - 5 чел.: пастор, фармацевт - 2, ключник - расположена отдаленно от города.

княжий дворец - 5 чел.: князь, казначей, архиепископ - расположен отдаленно от города.
постройки: дворец, собор, рудник, кузня, рынок, склады, фармакологическая лаборатория, ратуша, кирха, здание общинных собраний.

Энсхеде 15 чел.

голландцы (бургомистр, пастор, купец, меняла, инженер, владелец лесопилки, подмастерье)

постройки: лесопилка, кирха, ратуша, рынок, склады.

корабли: 1 - 3-его ранга

Гаага 15 чел.

голландцы (бургомистр, пастор, купец, меняла, инженер, владелец верфи, подмастерье).

постройки: порт, верфь, рынок, склады, ратуша, кирха.

корабли: 1 - 2-ого, 2 - 3-его рангов

Лейден 15 чел.

голландцы (бургомистр, пастор, владелец мануфактуры - 2, подмастерье - 2, купец, инженер).

постройки: ратуша, кирха, мануфактура, склады.

корабли: 1 - 3-его ранга

Бриль 18 чел.

голландцы (10 чел. - город, 8 чел. морские гезы) (бургомистр, пастор, владелец мануфактуры, подмастерье, да Ламарк, адмирал Треслонг).

постройки: ратуша, кирха, мануфактура, порт.

корабли: 1 - 1-ого, 1 - 2-ого, 3 - 3-его рангов

Миддельбург 11 чел.

(6 голл., 5 исп.) (бургомистр, Кристоф Фабрициус, купец, меняла, владелец мануфактуры, подмастерье)

постройки: ратуша, рынок, склады, мануфактура, порт, собор.

корабли: 1 - 3-его ранга

Антверпен 25 чел. (10 голл., 15 исп.) (бургомистр, купец, меняла, инженер)

постройки: ратуша, склады, дворец, порт, собор, мануфактура, рынок, козарма.

корабли: 1 - 1-ого, 3 - 3-его рангов

Остенде 18 чел.

(8 голл., 10 исп.) (бургомистр, падре, владелец верфи, подмастерье, купец, владелец мануфактуры, подмастерье, инженер).

постройки: ратуша, дворец, собор, верфь, мануфактура, порт, склады, казарма.

корабли: 1 - 2-ого, 1 - 3-его рангов

Брюссель 34 чел.

(9 голл., 25 исп.) (Альба, сын Альбы дон Фредерик, кардинал, денщик, инквизитор, граф Кулленбург, казначей, бургомистр, меняла, купец, владелец мануфактуры, подмастерье, владелец лесопилки, испанский гранд - проверяющий, его капитан).

постройки: 2-3 дворца, ратуша, собор, казарма, лесопилка, мануфактура, склады, рынок.

корабли: 3 - 3-его ранга

Дувр 3 чел.

(купец, капеллан) - мастерский

постройки: ратуша, церковь, склады, порт.

корабли: 1 - 2-ого ранга

монастырь 7 чел.

(престоятель монастыря, ключник, фармацевт - 1)

постройки: палаты, кельи, фармакологическая лаборатория

2.0.0.3