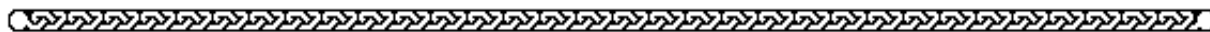


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Техас (1)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Ранения](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила игры "Техас".

Апрель 2002 г. Санаторная (г. Владивосток).

Техас!

Действие игры происходит на диком западе. В игре задействованы герои вестернов. Заселение Дикого запада в самом разгаре! Уже во множестве появились фермы.

Игра длится ровно восемь часов. Все время игры делится на четыре времени года, и соответственно им меняются условия.

Игровые взносы берутся на месте в виде пива и лимонада. Пиво: 1,5л Лимонад:3л. Все это будут продавать бизнесмены. При желании заполучить новый товар они обязаны, переправится через Юкон, обменять заработанные чипы на выпивку, и переправится с ней обратно.

Команды:

Доусон. Один из самых крупных городов времен золотой лихорадки. Кроме переживающих зиму золотоискателей населен еще целой кучей персонажей. Имеет собственного мэра. Состав: 5-15 чел.

Ном. Тоже город. Возник в местечке "Ном" в честь золота. Состав:5-10 чел.

Племя Снасса. Племя индейцев. Золотоискателей НЕ ЛЮБЯТ! Последние им за это не продают в городских барах выпивку (на полном серьезе). Состав: 5-7 чел.

Еще одно племя краснокожих. Обзывайте, как хотите. Состав:5-7 чел.

Множество одиноких поселенцев на берегах рек, в лесах и на вершинах гор.

Волки. Злые и голодные твари. Не могут разговаривать с людьми. Нападают стаями. Состав: Неограниченно.

Имидж и костюм.

Костюм начала нашего века не очень отличался от современного. Но все равно, " - господа золотоискатели, бизнесмены и прочие "белые" люди! Сохраняйте стиль! Помните что вы на Клондайке!". меховые жилетки, клетчатые рубашки, все это не так

уж трудно раздобыть. С индейцами и "живностью" разговор особый. Костюм полярного индейца должен хоть немного походить на подлинник. И еще не забывайте про амулеты, побрякушки и украшения столь любимые этой расой. Тем более что они могут добавлять, в случае хорошего, эстетичного вида, хиты. Волки по традиции должны иметь меховые манжеты и хвост.

Герои.

Некоторые герои будут иметь особенное свойство. Свойство выживать. Оно заключается в следующем: Герой, как и все обычные люди, умирает, может быть ограблен. Но через двадцать минут вновь оживает, оставляя за собой все участки. Вот такие они, герои.

Блок: Боевка



Боевая часть.

Оружие и доспехи.

Доспехов на игре нет вообще. Оружие допускается только в виде: ножей, топоров, кинжалов, луков и копий. Еще учитывая специфичность игры, оружием считаются пластмассовые пневматические пистолеты, для исполнения своей естественной функции. Патроны для них могут быть сворованы и проданы, т. к. считаются общей игровой ценностью. Игроки желающие стать городскими блюстителями порядка должны иметь их обязательно.

Классификация оружия:

Метательное:

Ножи:

Топоры (томагавки)

Общая длина не более 35 см. Лезвие резиновое. Не должно быть опасным.

Режущее и рубящее, колющее: Длина лезвия не более 20см. Изготавливается из дерева. Не должно быть опасным.

Ножи и топоры. Любой размер и длина.

Кинжалы, копыя. Длина лезвия кинжала не более 20 см.

Огнестрельное.

Пневматические пистолеты, винтовки и.т. д., стреляющие пластмассовыми патронами.

Блок: Ранения



Ранения и смерть.

Каждый игрок имеет один хит в любое время, кроме зимы. Зимой кол-во хитов поднимается до двух. Поражаемая зона: попадание в корпус –1 хит. Руки, ноги и шея – 0,5 хита. Голова, кисти рук, пах – исключены.

В качестве защитного вооружения, можно использовать пластиковую маску для лица.

После снятия основного хита игрок переходит на нулевой хит со всеми вытекающими

отсюда последствиями.

Мертвятника на игре нет. Все погибшие игроки начинают игру, вновь сойдя с парохода, теряя при этом все золотиносные участки, и игровые добряки.

Блок: Экономика



Экономика.

Как вы уже догадались, вся экономика будет вертеться вокруг золота. Оно будет иметься в трех видах: слитки, самородки и золотой песок. На все будут иметься чипы, которые будут иметь различную цену в баксах. Игровые деньги как вы тоже уже догадались, будут называться именно баксы (не доллары!). Еще большую ценность будет представлять еда. Еда будет трех видов: Овощи, мясо, и бобы. Один чип еды будет равняться одному фунту. Еду можно выращивать самому (только индейцам), добывать на охоте (кому угодно), и привозить из Калифорнии (только бизнесменам). Обо всех способах добычи провизии чуть поподробнее на месте игры.

Застолбить можно любую часть игровой территории. Но не факт что на ней будет золото. Застолбить нужно следующим образом: У каждого игрока зарегистрировавшегося золотоискателем должен иметься лоскут ситца 50см на 50см (желательно с веселеньким рисунком, чтобы не было повторений). Выбрав участок, золотоискатель втыкает по углам отгораживаемой территории четыре колышка и навязывает на каждый из них полоску ситца "своего цвета", тем самым, закрепляя его за собой. После этого он должен уплатить в казну определенное количество баксов и получить "Вексель". Еще золото может добываться в игровых "Реках" и "ручьях", но в случае наступления зимы выработку золота придется прекратить.

Всем прибывшим с "большой земли" игрокам придется перебираться к основному месту действия через реку "Юкон". Для этого нужно построить или купить лодку. Некоторые могут сделать это своим бизнесом. О строительстве новой лодки нужно объявить мастеру и через пол часа после заявки получить чип лодки. Выносить с "береговой линии" чипы запрещено. Торговцы, совершающие маршруты из "Большой Америки" на Аляску, обязаны переправиться через реку обратно, сесть на "пароход" и не принимать участия в игре аж целый час. Зато потом мастер им выдает огромную кучу чипов провизии. Этот пункт будет оговорен с бизнесменами поподробнее.

2.0.0.3