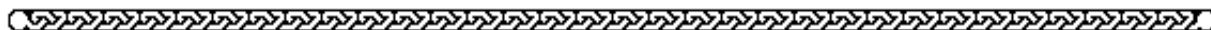


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Гиганда. Алай. Столица. (Гиганда - 2)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Медицина, лекари](#)[Экономика](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



"Гиганда. Алай. Столица."

"Гиганда 2002"

За окном 21 век! Совсем немного времени остается до того момента, когда человечество 22 века перевалит через полдень своей цивилизации и перейдет, (по мнению небезызвестных нам писателей-фантастов) в вечерние сумерки своей эпохи. Если вас по-настоящему затягивают сюжетные коллизии произведений братьев Стругацких, их великолепный язык и неординарный юмор, то мастерская команда клуба "Варяг" предлагает вам игру, созданную на основе увлекательного мира фантастики Стругацких.

Господа и товарищи

Гигандисты и Гигандоманы!

Игра состоится 1 - 5 мая 2002 г. Полигон ст. Колокша (Владимирская обл.)

Мастера: Колобаев Ю., Пугин Д.

Взнос 100 руб. (Обязательно при подаче заявки предоплата 50 руб., предоплата не возвращается). Взнос 150 руб. для тех, кто сдает его прямо перед игрой!

Заявки команд принимаются до 15 апреля. Не подавшие заявки будут, распределяться по командам на усмотрение мастеров. В заявке должно быть указано: количество людей, фамилии и имена, возможные звания или должности, для военных: вид формы и знаков различия.

Заезд на полигон 1 мая. Раздача последних вводных. Начало игры утро 2 мая. Игра предполагается до вечера 4 мая. Время игры 2,5 или 3 суток.

Продукты перед игрой все сдаются! Будьте готовы к тому, что в процессе игры вы больше их не увидите.

Приблизительная раскладка на день на человека:

500 г макарон или любой крупы
пол банки тушенки
пол буханки или пол батона
50 г чая или кофе
100 г сахара
соль
разные разности

Шарики для стрельбы перед игрой все сдаются!

Человек, злоупотребивший алкоголем, сидит у себя в лагере и не во что не вмешивается. В противном случае к нему и к его команде будут применяться различные санкции, вплоть до удаления с полигона.

Текущую информацию можно найти на сайте:

Обстановка в мире.

Действие игры развивается на территории столицы герцогства Алайского. (Время ориентировочно после окончания книги "Парень из преисподней"). Фронты рухнули, Герцог отбыл в неизвестном направлении, на окраине столицы стоит имперский экспедиционный корпус ударной группы войск, в самой столице анархия; в районе центральной городской больницы окопались военные части, запасы продовольствия стремительно подходят к нулю, в городе чума, от которой нет надежного лекарства, на улицах стреляют... Есть правда слабая надежда на еще работающие заводы и склады, в центре города работает последний ресторан, иногда работают пункты раздачи продуктов питания, ходят слухи, что в больничных лабораториях пробуют изобрести более надежную, чем есть - 50 х 50, сыворотку от чумы, на черном рынке за золото и прочие "безделушки" можно достать все что угодно...

Список команд игры "Гиганда. Алай. Столица."

Войска Алая.

1. Разведочно-диверсионное подразделение "Бойцовые Коты"
2. Егеря Алая
3. Бронеходы "Голубые драконы"

Ударный экспедиционный корпус Империи:

1. Парашютисты
2. Бронепехота

Город.

1. Бургомистр столицы с администрацией - 3 чел.
2. Партия "Красный рассвет"
3. Партия "Южный Алай"

Учреждения:

1. Оружейный завод - управляющий (трудо-место 3)
2. Завод взрывчатых веществ - управл. (трудо-место 3)
3. Химический завод - управл. (трудо-место 3)
4. Ликеро-водочный завод - управл. (трудо-место 4)

5. Продуктовый склад - управл. (трудо-место 2)
6. Больница - главврач
7. Ресторан "Звезды Алая"
8. Дом Ветеранов - председатель
9. Электростанция - управл. (трудо-место 1)
10. Телефонная станция - диспетчер (трудо-место 1)

СМИ:

1. Радиоточка - 1 чел.
2. Газета "Алайский фонарь" - 1 чел.
3. Фотокорреспондент - 1 чел.

Принимаются другие заявки после рассмотрения. Предлагайте!

Блок: Боевка

**Боевые правила**

Игра проводится в реальном масштабе времени, поэтому будет разрешена ночная боевка.

Зона поражения полная. Единственное пожелание: в не боевых ситуациях, когда люди без очков старайтесь не стрелять в голову!

Поражения: в конечность - легкое ранение; два раза в конечности, в корпус, в голову - тяжелое ранение. При наличии бронежилета и каски: легкое оружие не поражает корпус и голову, для тяжелого + 1 хит и у корпуса, и у головы. Сверхтяжелое оружие: конечность - ампутация, корпус смерть.

Оружие

В связи с моделированием огнестрельное оружие, носить очки, защищающие от случайного пулевого или взрывчатого воздействия на глаза, **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

Оружие делится на группы:**Легкое оружие:**

Нож (размер от локтя до кисти владельца, обязательно с овальным концом лезвия)
Нож метательный (материал - резина, разрешен к использованию Котами)
Топор метательный (материал - резина, разрешен к использованию Парашютистами)
Арбалет
Пистолет

Тяжелое оружие:

Автомат
Винтовка (сюда же входят карабины, дробовики и т.д.)
Гранаты

Сверхтяжелое вооружение:

Ракетомет - устанавливается на бронеходах для запуска ракет с лотка.

Огнемёт (ручной, обязательно наличие наспинного ранца и системы соединения с огнемётом)

Техника

Бронеход (танк)

Конструкция из фанеры. Несет на себе лоток для ракет и огнемёт. Уничтожается ракетой или связкой гранат.

Дополнения

Оглушение: Нанесение несильного удара, произведенного прикладом легкого оружия, у которых он имеется, в область лопаток со словами "ОГЛУШЕН". Оглушенный безмолвно падает и находится в этом состоянии 5 минут.

Кулуарка: Моделируется проведением игровым ножом по горлу от одной скулы до противоположной. Работает только в не боевых условиях (когда противник не ожидает атаки с вашей стороны).

Блок: Медицина, лекари



Медицина

Медицина на игре предполагается максимально приближенной к полевой хирургии. Со всеми радостями быстрого оперирования прямо под пулями и упрощенным послеоперационным уходом. Соответственно, статус медика на игре не возможен без элементарных медицинских навыков и знаний. А так же требует некоторой материальной базы, без которой вы просто не сможете лечить. Если Вы, прочтя правила, не уверены, что справитесь с задачами моделирования лечения в нашей игре, обдумайте роль, не требующую знания данного предмета.

Набор инструментов врача.

Иглы хирургические.

Шовный материал

“Лягушки” или банки для физ. раствора для систем капельниц.

Шприцы одноразовые или стеклянные.

Капельницы, системы для внутривенного вливания.

Противоожоговый компонент. Моделируется белым порошком.

Лейкопластырь.

Желательно бикс, или емкость для стерилизации мед. Инструментария.

Карцангеры или зажимы для игл.

Запас бинтов и тампонов.

Скальпель любого типа.

Жгут.

Саквояж или сумку для переноски всего инструментария для полевых докторов.

Обычный человек - 2 хита. 1 хит - легко ранен, никаких побочных воздействий, через час второй хит автоматически восстанавливается. 0 хитов - тяжело ранен. В состоянии 0 хитов человек может ползать и звать на помощь. Проползав 10 минут, человек умирает. Восстановление хитов в данном случае возможно только в клинических условиях. -1 хит - сразу и насмерть (в мертвятник).

Первая помощь.

Лечение легкого ранения не требуется, но на время госпитализации и переноски, человека можно стабилизировать в состоянии 0 хитов. Первую помощь, процесс стабилизации и последующее лечение может оказывать только медик. Для первичной помощи делается обезболивание с помощью шприца без иглы. Шприц должен быть наполнен жидкостью насыщенного синего цвета, и выдавлиаться без остатка, из расчета один шприц - одно обезболивание. Этот процесс мы контролировать не можем, но чиртерство, замеченное мастерами, приведет к мгновенной смерти пациента от болевого шока. После обезболивания, производится тщательное бинтование раны. При первой помощи снимать одежду с точки поражения не обязательно. При бинтовании без введения обезболивающего рана стабилизируется на 30 минут.

Госпитальное лечение.

Процесс госпитального лечения не сложен, но требует четкого понимания, того, что именно вы делаете с пациентом, и от чего лечите. Типы ранения, не по тяжести, но по способу получения предполагаются 4 видов.

Огнестрельное, к нему, по методу лечения приравнивается осколочное.

Ожег. От воздействия плазмы и огнеметов.

Резаные и колотые раны.

Травматическая ампутация конечности.

Госпитальная помощь начинается со снятия одежды с пораженных участков. В случае если первая помощь не была оказана, делается обезболивание. Эта часть обязательна для всех последующих операций и является необходимой предоперационной подготовкой.

Огнестрельное ранение - огнестрельные раны не шьются. И, для упрощения процесса, считаются сквозными. На место входа и предполагаемого выхода пули или осколка накладываются тампоны и тщательно прибинтовываются или закрепляются лейкопластырем на коже пациента.

Раны ожоговые. На кожу пациента, в местах ожога, наносится противоожоговый компонент. По всей площади ожога накладываются тампоны и тщательно крепятся лейкопластырем к коже.

Резаная и колотая раны - закрепление лейкопластырем поверх места разреза на коже пациента фрагмента ткани, чуть большего по размеру, чем рана. Тканевой лоскут должен быть разрезан вдоль, имитируя рану. Края раны аккуратно сшиваются хирургическими швами. Количество швов - один на приблизительно 3 см раны для повреждения резаного. И не менее 2 швов для раны колотой. Сверху по всей длине накладывается тампон и тщательно прибинтовывается к пораженному месту.

Травматическая ампутация. Если оружие отделило конечность от тела, но пациент остался жив, первая помощь, оказываемая ему должна включать не только введение обезболивающего, но и обязательное наложение жгута выше уровня раны. Жгут нельзя затягивать. Фиксация должна быть символической, чтобы не остановить кровообращение, но очевидной, чтобы жгут не сползал.

Потеря конечности предусматривает ее дальнейшее не использование в игре. Поэтому ногу игрок в дальнейшем волочит, а вот с рукой все несколько иначе.

Вокруг поврежденной конечности закрепляется пластырем тканевый лоскут, с нанесенными на него десятком разрезов приблизительно 2 сантиметра длиной. Разрезы

шьются хирургическими швами, после чего на рану накладывается по всей длине тампон, и она тщательно бинтуется. Дабы обеспечить не функциональность отсеченной руки - бинтуются сжатая в кулак кисть и запястье. Бинты слишком туго затягивать не стоит, но разжимать кулак и пользоваться рукой возможности быть не должно.

Послеоперационный уход.

Операция заканчивается установкой капельницы каждому тяжелому пациенту. Наполненная красной жидкостью "лягушка" с помощью капельницы крепится к локтевому сгибу пациента и включается на максимально медленное введение. В состоянии покоя у пациента через час восстанавливаются оба хита и заживают все раны.

Болезни.

Гангрена и послеоперационные осложнения. Могут случиться в случае неверного оказания первой помощи, неверно проведенного оперативного лечения, неправильного послеоперационного ухода. В этом случае, пациент не только не будет излечен, но и в течение 30 минут прекратит свое существование как персонаж. Лечению фактически не подлежит, так что будьте аккуратны и не пытайтесь фокусами обмануть смерть.

Существует возможность заражения бактериологическим оружием

Так же есть чума, но она не заразна напрямую.

Блок: Экономика



Экономика натуральная, и хотя по столице еще ходят деньги, они стремительно обесцениваются. Народ начинает на прямую заниматься бартером.

1)Ликеро-водочный:

Кипячение воды. Добавление юпи мастером. (Питье не кипяченой воды увеличивает вероятность заражения различными болезнями вплоть до летального исхода)

2)Оружейный:

- 1) Делание формочек под патрон
- 2) Отливка
- 3) Сортировка

3)Взрывчатых веществ:

Изготовление

4)Химический:

- 1) Выпаривание соли
- 2) Сортировка (Ликеро-водочный, Взрывчатых веществ, Больница)
- 3) Выплавка свечей (Электростанция)
- 4) Лаборатория (пробирки)

5)Телефонная станция:

Обслуживание сетей связи

6)Продуктовый склад:

- 1) Конвейерная лента из палатки

2) “Цифровые замки” на конвейере (проверка, охрана)

7) Больница: 1) медикаменты - см. продуктовый скл.

2) Анализатор – компьютер

3) Химическая лаборатория – пробирки

4) Ранения с осложнениями

5) Бытовые болезни ?

6) Спецпитание ?

8) Казино

компьютерные игры, дискеты

Блок: Мастерские правила



Вводные.

1) Бронеходы “Голубые Драконы”.

“Упертые” вояки, желающие вернуть старый порядок. Окопались в центральной больнице.

2) Егеря Алая.

Военные, оставшиеся без командования. Часть еще только входит в город.

3) Диверсионное подразделение “Бойцовые Коты”.

Преданные Герцогу военные. В городе находятся не все.

4) Группировка “Южный Алай”.

Контролируют один из заводов. Требуют отсоединения “истинного” Алая, провозглашают чистоту расы.

5) Группировка “Красный рассвет”.

Контролируют один из заводов. Группа коммунистического толка.

6) “Коза ностра”.

Контролируют один из заводов. Мафия.

7) Рабочие заводов.

Работяги. ИТР. Научники.

8) Гражданское население.

9) Бронепехота Империи.

Окопались на окраине столицы. Запасы ограничены, до своих не прорваться, надо как-то выкручиваться. Может пойти на компромисс?

10) Парашютисты Империи.

Окопались на окраине столицы. Были сброшены перед самым развалом фронтов. Упертые - Война до победного конца.

11) Медики центральной больницы.

Работают над сывороткой от чумы.

12) Ресторан “Звезды Алая”.

Еда, выпивка, сплетни, азартные игры, кабинеты для переговоров и все такое прочее. Пир во время чумы.

Разным группам и лица раздаются совершенно разные обращения и завещания якобы герцога Алайского. Среди них может быть и настоящее, хотя вряд ли, скорее всего это проделки Старого Лиса, хотя цели и не понятны.

Варианты.

Обращение.

Настоящим поручаю Бургомистру Столицы Герцогства Алайского сохранять в городе порядок, управление войсками и заводами во благо Алая до возвращения Моего Величества.

Герцог Алайский.

Завещание.

Поручаю, в случае моей смерти и отсутствии наследников, выбрать из своих рядов военной аристократии Нового Герцога Алайского, который сохранит, продолжит и умножит Славу Алая.

Герцог Алая.

Секретная Директива.

В случае моей смерти, долгого отсутствия или исчезновения передаю всю полноту власти в стране и управление войсками в руки Генерального Штаба Вооруженных Сил Алая.

Главнокомандующий Вооруженных Сил Алая

Герцог Алайский.

Манифест.

Я, Герцог Алайский, слагаю с себя полномочия правителя Алая, вручая судьбу страны в руки Народа Алая, пусть изберет свою судьбу сам и да поможет ему Бог. Последний раз подписываюсь этим титулом.

Герцог Алайский.

Правитель Алая.

Завещание.

В случае моей смерти или долгого отсутствия прошу Народ Алая сохранять верность нашим традициям и чистоту нашей крови во славу нашей Родины. Боже храни верных сынов Алая.

Герцог Алайский.

Завещание.

В случае моей смерти, долгого отсутствия, исчезновении при отсутствии наследника для сохранения власти военной аристократии завещаю создать Палату Лордов для управления страной и войсками.

Герцог Алая.

2.0.0.3