

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

Название игры: Карелия-1942

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



КАРЕЛИЯ 1942: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА II

Эпиграф:

...Раз дело дошло до войны, то всё должно быть подчинено интересам войны, вся внутренняя жизнь страны должна быть подчинена войне, ни малейшее колебание на этот счёт недопустимо.

В. И. Ленин

Действие игры происходит в конце июля 1942 года в советской Карелии оккупированной частями немецко-фашистской и финской армии.

Игровые точки:

г. Петрозаводск – занят немецкой армией;

г. Олонец – занят финскими войсками оперативной группы «Олонец»;

г. Медвежьегорск – находится в руках Красной Армии.

Кроме этого в тылу немецкой и финской армий изначально действует партизанский отряд.

В окрестностях этих городов находятся объекты военно-промышленного комплекса, а также склады обеих воюющих сторон. Через Медвежьегорск проходит стратегически важная Кировская железная дорога, по которой производится доставка продуктов, оружия и техники из мурманских портов.

Немецко-финские войска и войска Красной Армии разделяет линия фронта, которая преодолевается либо разведчиками, либо полномасштабным наступлением на

протяжении всего участка линии фронта.

МАГИИ В ИГРЕ НЕТ!

Игра будет проходить с 9 по 11 июля.

Взнос: денежный – 50 руб.

продуктовый – 1 банка тушёнки и 1 банка рыбных консервов.

Денежный взнос необходимо сдать не позднее 6 июля, деньги с взносов пойдут на закупку петард, пуль, а так же на цветную печать.

Все петлицы и погоны выдаются мастерами игрокам по приезду.

Стандарт рации и радиосвязи.

Рация моделируется 4-мя скрепленными между собой пол-литровыми пластиковыми бутылками, наполненными водой и прикрепленным сертификатом. Если вода вылита хотя бы из одной бутылки – рация сломана. Починить рацию может только радист.

Вся радиосвязь осуществляется через радиста. Желаящий передать сообщение диктует радисту текст, радист записывает его на лист отрывного блокнота, после этого сообщение передаётся мастеру.

Стандарт прибытия в виртуальную точку.

Прибыть в виртуальную точку может только бронепоезд.

В игре существуют 3 виртуальные точки: Финляндия, Мурманск – отображены табличками. Бронепоезд доходит до конца путей ведущих в ту или иную точку, после этого считается прибывшим. Чтобы получить что-либо в этой точке игроки должны «вне игры» дойти до Мастерятника. Затем игроки снова приходят в виртуальную точку, и находится там определённое количество времени (для каждой точки по-разному), после чего уже с грузом идут обратно в свой лагерь.

Время пребывания в виртуальных точках:

Финляндия

Кандалакша

Мурманск

Стандарт хождения «вне игры».

Любой игрок с белой повязкой на голове считается «вне игры».

Блок: Боевка



Боевые правила.

Наличие защитных очков для всех обязательно!

Ночные бои разрешены в полном объёме.

1. Хиты, поражаемая зона.

Зона поражения для огнестрельного оружия полная, кроме стоп ног и кистей рук. Руки и ноги из строя не выводятся. При попадании в голову и туловище снимается 2 хита, при попадании в руки и ноги снимается 1 хит. Каска сокращает поражаемую зону (защищает голову). Каждый игрок имеет 3 хита + «последнее дыхание». Каждый хит моделируется наклейкой на личном жетоне игрока. После каждого попадания игрок обязан отклеить соответствующее число наклеек. Если у игрока снято 3 хита ровно, он находится в «последнем дыхании», если же больше (например, два попадания в туловище), то игрок считается мёртвым. Находясь в «последнем дыхании» человек не может производить никакие игровые действия, он может только лежать и стонать. Без оказания медицинской помощи игрок в «последнем дыхании» умирает через 20 минут.

2. Оружие.

Холодное оружие.

Зона поражения для холодного оружия только корпус («майка»). При попадании в поражаемую зону снимаются все хиты кроме «последнего дыхания». На игру допускаются ножи и кинжалы, длина лезвия которых составляет 20 см (плюс/минус 2 см). Допускается модель саперной лопатки: к примеру, пластмассовая «детская», крашенная «серебрянкой».

Огнестрельное оружие.

Огнестрельным считается всё пневматическое оружие стреляющее пластмассовыми пулями.

Снайперская винтовка.

Моделируется сарбоканом. Использовать может только человек со специальным умением «снайпер». При попадании из снайперской винтовки в голову или корпус снимаются сразу все хиты, включая последнее дыхание. При попадании в конечность снимается 1 хит.

Пулемёт.

Пулемётом считается SHOT GUN с боезапасом более 20 пуль. Боевой расчёт пулемёта состоит из двух человек, к самому SHOT GUNу необходимо привязать кирпич, иначе SHOT GUN с боезапасом более 20 пуль пропускаться не будет!

Примечание: все пули выдаются мастерами; пули в игре будут маркированы краской.

Огнемёт.

Огнемётом считается водное оружие больших размеров. Огнемёт снимает все хиты кроме «последнего дыхания». Для пополнения боезапаса огнемёта требуется бензин (разумеется, игровой).

Граната.

Граната моделируется петардой, горохом и мукой завернутыми в фольгу. Граната снимает все хиты кроме «последнего дыхания». Считается, что граната попала, если при взрыве на поражаемой зоне игрока остался след муки или если игрок ощутил попадание в него гороха.

3. Танки и бронепоезда.

Танки и бронепоезда работают на бензине.

Танк может перемещаться только пешком по любой местности, кроме минного поля.

Бронепоезд перемещается только пешком и только по железной дороге, которая моделируется натянутой верёвкой. Бронепоезд может состоять из нескольких вагонов (в вагон помещается любое количество человек), при этом головной и задний вагоны являются автономными.

Танк или бронепоезд можно подбить динамитом, прямыми попаданиями бомбардировщиков и гранатами:

Попадание 1-ой гранаты – лёгкое повреждение.

Попадание 2-ой гранаты – тяжёлое повреждение (танк или бронепоезд не может перемещаться).

При попадании третьей гранаты или прямом попадании бомбардировщика танк или бронепоезд, взрывается (люди находящиеся внутри погибают, все игровые предметы уничтожаются).

Одна единица динамита эквивалентна одной гранате.

4. Железная дорога.

Для взрыва железнодорожного полотна достаточно одной единицы динамита. После взрыва необходимо повесить табличку «обрыв» на месте, где был произведен взрыв.

Стандарт оглушения.

Оглушение может производиться рукояткой пистолета, прикладом ружья или автомата, а также палкой, толщина которой должна быть не менее 4 см, длина около 1 м. «Орудие оглушения» нужно взять двумя руками и с замахом плавно опустить на плечё оглушаемого. В состоянии оглушения игрок пребывает 5 минут.

Наличие каски защищает от оглушения.

Оглушение может применяться в любой обстановке.

Стандарт «добивания».

Игрока находящегося в «последнем дыхании» можно добить, для этого нужно со словами «добиваю» ударить рядом с ним прикладом ружья или автомата.

Блок: Фортификация



Стандарты игровых построек.

Все здания имеют определённое количество хитов.

Госпиталь – в госпитале может производиться лечение игроков. 4 хита.

Ж.-д. Вокзал – в нём могут размещаться бронепоезда и другая техника. 5 хитов.

Строение (дом, административное здание, казармы). 3 хита.

Церковь. 3 хита.

Блок: Штурмы, Осады



Все игровые постройки простреливаются «по жизни» т.е. что простреливается, то простреливается.

Все здания уничтожаются динамитом. При снятии с игровой постройки всех хитов, она считается разрушенной. Всё что находилось внутри постройки – уничтожено.

Динамит.

Могут закладываться и обезвреживаться только сапёрами.

Динамитом можно подрывать здания, зенитные орудия, железнодорожное полотно, а также танки и бронепоезда не находящиеся в движении. Моделируется динамит петардой и прикреплённым к ней сертификатом «динамит».

Стандарт колючей проволоки.

Колючая проволока моделируется верёвкой натянутой примерно в 50см от земли. Человек колючую проволоку может преодолеть снизу, любым способом не касаясь верёвки, в случае касания верёвки игрок громко считает до 15, после чего может продолжить преодоление препятствия. Танки и бронепоезда проезжая по колючей проволоке уничтожают тот участок, по которому они проехали.

Стандарт линии фронта.

Линия фронта представляет собой линии укрепления, блиндажи, окопы и доты, опутанные колючей проволокой и т.д. Считается, что линия фронта находится на перешейке между озерами. Линия фронта преодолевается армией только «в лоб», т.е. обойти сбоку ее нельзя. Продвижение вперед на линии фронта осуществляется только по приказу верховного главнокомандования. В любое время линию фронта могут преодолевать разведгруппы численностью не более 3-х человек. Специальный приказ главнокомандования не требуется. Также разведгруппы могут преодолевать линию фронта по воздуху, высаживаясь в тылу противника. При этом мастером будут определяться шансы того, что место высадки группы будет обнаружено противником. Морская пехота может атаковать линию фронта со стороны озер.

Блок: Плен



Стандарт связывания.

Связывать можно игроков находящихся в «последнем дыхании», оглушённых или по их согласию. Связывать можно руки и ноги, при этом завязанная верёвка должна находиться на связанном. Развязать связанного, может только другой игрок.



Блок: Обыск

Стандарт обыска.

В игре существуют два вида обыска:

1. По жизни.
2. «А что у тебя в кармане?».



Блок: пытки

Стандарт пыток.

Пытка имитируется приседаниями. Палач должен ударить плёткой рядом с игроком, которого он пытает, после чего игрок обязан присесть 40 раз (при этом у него снимается один хит). Если пытка продолжается, когда игрок находится в последнем дыхании, то после сделанных 40 приседаний он умирает. Игрок, который не может присесть обязан ответить честно на поставленный вопрос. Количество задаваемых вопросов равняется количеству хитов+ПД мученика. После ответа на полагаемое количество вопросов отвечающий теряет сознание на 15 минут.



Блок: Медицина, лекари

Стандарт лечения.

Лечить может только игрок, имеющий профессию фельдшера или врача. Восстановление двух хитов может быть осуществлено в любом месте при наличии «медикаментов» (наклеек), моделируется перевязкой и наклеиванием недостающих наклеек на личный жетон игрока. Лечение игрока находящегося в «последнем дыхании», может осуществляться только в госпитале, или больнице (на начало игры они есть в городе и на военной базе).

Для восстановления каждого хита необходимо наличие перевязки, после этого каждые 5 минут «наклеиваются» недостающие хиты.

Игрок с «последним дыханием» должен находиться в госпитале 30 минут, после чего врачём ему «наклеивается» первый хит, восстановление следующих двух хитов может производиться в любом месте – наличие перевязки + 5 минут за каждый хит.



Блок: Экономика

Экономика

Экономика на игре пайковая, паяк выдается мастерами.

Стандарты ремонта и восстановления.

Заниматься ремонтом может только игрок с профессией инженер-механик, восстановлением любой игрок.

Ремонт танков и бронепоездов.

Ремонтируются одинаково в любом месте. Для этого необходимо:

Лёгкое повреждение – 1 чип «запчастей», 20 минут (если ремонтом занимаются 2 механика, то 10 минут).

Тяжёлое повреждение – 2 чипа «запчастей», 30 минут (если ремонтом занимаются 2 механика, то 15 минут).

Восстановление железнодорожного полотна.

50 см рельс 1 человек восстанавливает за 20 минут, 2 человека, за 10 минут. 1 м рельс 1 человек восстанавливает за 40 минут, 2 человека за 20 минут, 4 человека за 10 минут. Рельсы везёт с собой бронепоезд.

Восстановление игровых построек.

Каждый хит любой игровой постройки восстанавливается 1-им игроком – 20 минут, 2-мя игроками – 10 минут, 4-мя – 5 минут, при этом они должны находиться около постройки и не могут производить никакие игровые действия.

Стандарт ношения чипов и сертификатов.

Сертификаты.

Носишь столько, сколько унесёшь.

Динамит

Бензин

Чипы.

Запчасти – один игрок несёт с собой максимум 2 чипа.

Стройматериал – один игрок несёт с собой максимум 1 чип.

2.0.0.3