

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

Название игры: Большая Игра

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Мастерские правила](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



А. Скоринкин, Л. Смеркович, П. Шилов.

Основная линия сюжета игры взята из книги Р. Желязны "Ночь в тоскливом октябре". Игра проводилась в рамках Летней физико-математической школы "Квант". Продолжительность игры - 3 недели.

Правила Большой Игры. (Явные правила).

В игру волен вступить каждый, кто о ней узнает. Новичок может быть принят в Игру, если сообщит о своем намерении играть мастерам, но все сведения об Игре должен собирать самостоятельно.

Выходом из Игры для любого, в нее вступившего является смерть и ничто иное.

В Игре существуют тайные правила, известные старым игрокам. Но существуют также явные правила, сообщаемые новичкам при вступлении в Игру.

Первым из явных правил является сохранение Игры в тайне.

Второе правило гласит, что нарушение любого из тайных или явных правил может привести к проигрышу команды или к смерти нарушителя.

Третье и последнее явное правило состоит в том, что любое игровое действие, неизвестное мастерам, может быть ими впоследствии признано недействительным, если оно противоречит тайным правилам.

За сим мастера желают доброй Игры всем ее участникам, в том числе и самим себе.

1. Закон Случайностей.

В Большой Игре действует так называемый Закон Случайностей. Он гласит, что ни одно происшествие на Большой Игре не может считаться случайным, т.е. возможны любые способы получения игровой информации, если они не противоречат правилам Игры. Толкование этого тезиса оставляется на совести игроков. Мастера не считают для себя необходимым подсказывать игрокам что-либо.

Игровое действие может быть признано недействительным только в случаях, когда

мастера узнают о нем слишком поздно, чтобы успеть на него отреагировать, или когда оно ставит под угрозу Большую Игру.

Блок: Мастерские правила



4. Этапы и сроки Большой Игры.

Существует несколько традиций Игры, ставших в течение долгих столетий реальными правилами. Нарушение их обязательно создает сложности на финальной Игре, а в особо патологических случаях может привести к выводу команды из Игры (см. "Явные правила", п.2).

4.1. Большая Игра длится 7 суток - с 00.00. 23.06. по 00.00 30.06. Финальной Игрой считаются двое последних суток Большой Игры. Обряд открывания-закрывания проводится в ночь на 30 июня и должен быть завершен до окончания Игры.

До наступления Финальной Игры игроки не имеют права:

- Убивать друг друга.
- Спрашивать друг друга о принадлежности к команде и сообщать, за кого они играют.
- Ворозить на установление, к какой команде относится игрок.

4.2. Во время Финальной Игры игрок может быть убит только единственным способом, известным ему самому, и только за пределами своего дома.

4.3. Финальная Игра проводится игроками для неиграющих людей с целью введения в Обряд Грааля. Грааль может быть принесен на Обряд лишь человеком, не играющим в Большую Игру, поэтому Финальная Игра является как бы официальным прикрытием Большой Игры. Если Грааль присутствует на обряде в целом виде - первый ход во всех трех раундах Обряда у открывающих, если Грааль разбит - то у закрывающих.

4.4. Главный мастер Финальной Игры имеет право построить Игру так, чтобы состояние Грааля на Обряде с наибольшей вероятностью соответствовало интересам команды, за которую играет главный мастер в Большой Игре. Однако он не имеет права прямо подыгрывать игрокам Финальной Игры, в том числе выдавать "своим" информации больше, чем противоположной стороне.

4.5. Если в мастерской команде Финальной Игры присутствуют игроки из отличной от главного мастера команды, то, даже зная об этом, ни главный мастер, ни рядовые мастера не имеют права тянуть "одеяло на себя". Задача мастерской команды Финальной Игры - сделать Игру с равными возможностями для всех заинтересованных сторон. Все стычки и поединки должны происходить исключительно при помощи игротехнических средств. Мастера Большой Игры оставляют за собой право воздействовать на Финальную Игру в процессе ее подготовки и использовать свои права по отношению к нарушителям Правил.

4.6. При проведении Финальной Игры решающее слово при решении спорных ситуаций - у главного мастера Финальной Игры. Мастера Большой Игры лишь определяют влияние событий Финальной Игры на Большую.

4.7. Игроки из команды, противоположной команде главного мастера вправе игротехнически воздействовать на Финальную Игру для достижения своих целей. Недопустимыми считаются ходы, ломающие Финальную Игру.

5. Обряд.

Обряд проходит по особым правилам, часть которых неизвестна даже самым опытным

игрокам, поскольку Обряд меняется со временем.

5.1. Обряд происходит на определенном Месте, расположение которого вычисляют расчетчики при помощи своих средств. Место зависит от количества игроков Большой Игры и мест их проживания. В случае если никто не рассчитал Место, Обряд отменяется. Не узнавший до начала Обряда Место к Обряду не допускается.

5.2. Обряд состоит в поединке открывающих и закрывающих на магических картах. У каждой из команд своя колода, количество карт в ней определяется особым образом мастерами Большой Игры (см. ниже). Играется три раунда, в каждом из которых на начало игры у команд столько же карт, сколько у них получилось на начало Обряда. Открывающие и закрывающие сами решают, сколько в каком из раундов задействовать ингредиентов для нейтрализации карт. Игра на Обряде происходит по неизвестным правилам, отличным в каждом из раундов. Известно только, что побеждает сторона, первой сбросившая все карты (или осталась с меньшим количеством карт в случае тупика).

5.3. Победа засчитывается в случае выигрыша одной из сторон в двух или трех раундах. Этим фактом автоматически накладывается заклинание открывания или закрывания на Жезл, которым можно произвести финальное действие, т.е. изменить Истинные Числа Места в нужную сторону.

5.4. Ингредиенты обладают различной силой, т.е. с их помощью можно нейтрализовать на обряде от 1 до 3 карт в любом из раундов. Использованный единожды ингредиент сгорает.

5.5. Количество карт в колодах на начало Обряда зависит от действий команд в течение большой Игры. Количество карт в колоде команды убывает, если:

- кто-то из игроков вычислил игрока из противоположной команды и сообщил об этом мастерам,
- кто-то из игроков совершил особенно красивый оригинальный ход в течение Большой Игры.
- игрок вошел в мастерскую команду Финальной Игры.

Количество карт прибывает, если:

- игрок противоположной команды вычислен неправильно (свой либо неиграющий человек),
- нарушены тайные либо явные правила Большой Игры,
- кто-то из игроков совершает некорректное действие, ставящее под угрозу Большую Игру.

5.6. На начало Большой Игры в колодах у обеих команд по 40 карт. При набирании командой штрафных более 12 карт, т.е. переполнении колоды, команда выбывает из Игры, а победа засчитывается противоположной команде при условии правильно проведенного Обряда. Обряд в этом случае состоит в поединке на магических картах с представителем мастерской команды в равных условиях (с одинаковым количеством карт при неизвестных правилах). Цели мастерской команды в данном случае не сообщаются, в случае своей победы мастера сообщают о последствиях всем игрокам.

5.7. В процессе Обряда возможны любые происшествия, создаваемые мастерами, поскольку проведение Обряда пробуждает все магические силы этого мира.

Блок: Вводные



Тайные правила Большой Игры.

Правила сии да будут известны лишь посвященному.

2. Игровые пары.

Игроки могут играть лишь парами заклинатель-расчетчик. Возможно исключение, когда в паре два заклинателя либо два расчетчика, но тогда два существа с одинаковой специализацией считаются в паре за одного. Игрок-одиночка - явление невозможное. Человек может считать себя играющим за себя одного, но по правилам он будет считаться дублером в той паре, с которой взаимодействует по правилам Игры.

2.1. В обязанности заклинателя входит поиск Истинных Чисел Места и ингредиентов для Финальной Игры. Истинные числа могут быть найдены путем использования личных артефактов через обряд, либо следуя Закону Случайностей. Ингредиенты, известные заклинателю на начало Большой Игры считаются его личными и действуют вне зависимости от команды, в которой играет пара. Иные ингредиенты изначально считаются открывающими либо закрывающими и действие их не может быть изменено в данной Игре. Действие артефактов и ингредиентов - тайна заклинателей.

2.2. Расчетчик занимается вычислением реального места путем нахождения полного списка игроков. Формула расчета места - тайна расчетчиков.

2.3. Расчетчики и заклинатели могут кооперироваться и выполнять друг за друга ту часть работы, которая не является их личной тайной. Возможны и совместные действия разных пар, но - последствия за свой счет.

3. Дом.

Каждый игрок Большой Игры обязан до начала Игры сообщить мастерам местонахождение своего дома и извещать мастеров в случае перемены оного.

3.1. Домом считается место, в котором:

- игрок хранит свои пожизненные вещи,
- находится что-либо из игровых вещей игрока,
- игрок хотя бы иногда ночует.

3.2. Сообщение другим игрокам местоположения дома не обязательно.

3.3. Изменение домов игроков влияет на схему расчета Места до начала Финальной Игры. Место не изменяется с начала Финальной Игры также в случае гибели игроков.

2.0.0.3