

Честь превыше всего. Правила для игроков

Игра посвящена феномену дворянских дуэлей. Что заставляло людей вопреки установлениям закона и религии убивать друг друга, часто по надуманным поводам?

Игра проблематизирует роль чести в жизни дворян, опираясь на реалии России XIX века. Не реконструкция - не требуются ни костюмы, ни детальное воспроизведение быта и нравов.

Мужчины и женщины в мире игры полностью равны в социальном плане. Дуэли мужчины с женщиной или двух женщин между собой совершенно нормальны.

Вводная

В городе N есть четыре равно уважаемых дворянских семейства: Алтуфьевы, Боровицкие, Владыкины и Грачевские. Скоро через город N пройдет железная дорога, и заправлять ею станут два семейства - самое состоятельное и самое влиятельное; возможно, даже одно, если оно во всем превзойдет остальные. Семейства вступили в соревнование за возможность определять будущее. Богатство и влияние важны, вот только честь - превыше всего.

Роли в семье

В каждом семействе есть по два представителя старшего поколения.

1. Хранитель достоинства. Решает, кто из молодежи достоин доверия, и распределяет для преумножения семейные ресурсы. Сам хранитель достоинства операции с ресурсами не производит! Только отслеживает, кто лучше с этим справляется.
2. Хранитель очага - занимается переговорами о браках. Грамотно спланированные браки могут повысить статус семейства!

У хранителей нет личных целей, они полностью посвящают себя семье.

Остальные - молодежь. У каждого из молодежи две цели - цель семьи и личная (выдается на старте игры). Возможно, вам удастся их сочетать, либо придется совершать выбор.

Правила

Богатство, влияние и честь - это числовые параметры; они будут меняться в зависимости от действий игроков. Богатство и влияние моделируются жетонами - богатство золотыми, а влияние - черными. Честь существует только как число.

Главный принцип: **честь превыше всего**, то есть ни богатство, ни влияние не могут быть выше чести (как численные значения). В мире игры это означает, что семья с недостаточной репутацией не сможет влиять в серьезных решениях или участвовать в по-настоящему прибыльных предприятиях. В рамках правил - значение богатства или влияния не может быть выше значения чести; если другого ресурса набрано больше, он обрезается по значению чести.

Честь определяется в основном публичными событиями.

Все значения для всех семейств известны всем, они будут вывешиваться в общем холле.

Фазы игры

Игра состоит из трех семейных и трех общественных фаз.

1. Семейную фазу каждое семейство играет отдельно. Происходит следующее.

1.1 (Начиная со второй семейной фазы) Все члены семьи сдают в семейную казну **все** имеющиеся у них на руках ресурсы, рассказывая, как (если) удалось их преумножить. Если есть долги, о них тоже надо заявить семье. Утаить в этот момент ничего нельзя!

По итогам ваш управляющий (игротех) считает ваши ресурсы, и если богатство либо влияние превысили показатель “честь”, они обрезаются до значения чести.

1.2. Хранитель достояния распределяет ресурсы на следующую фазу.

1.3. Возможно, семейству придется принять решение (простым голосованием), о такой необходимости вам сообщит управляющий.

2. Все остальное время игры - **общественные фазы** (никто в течение их не запрещает членам одной семьи общаться и между собой). В них происходит следующее:

2.1. Те, у кого есть жетоны богатства или влияния, могут пытаться их преумножить (хотя могут в результате и потерять). Будут работать игорный дом и биржа влияния, подробности вам расскажут на месте.

2.2. Можно заявлять (через предводителя дворянства, это игротехник) публичные события. Они бывают трех типов:

2.2.1. Брак

Вступление в брак - почетная обязанность дворянина. О браках обычно договариваются хранители очага, брак по расчету - нормальная практика, хотя браки по любви без согласия старших тоже случаются. Заявляют о намерении вступить в брак только жених и невеста. Один из них переходит в другую семью (кто, игроки решают сами) и принимает ее фамилию.

Пожениться могут любые не состоящие в браке мужчина и женщина из разных (по рождению) семей.

Если супруг(а) погиб на дуэли либо вышел из сословия, можно снова вступать в брак - но не с членом той семьи, в которой ты был изначально, на старте игры.

Браки бывают выгодны. Семья, у которой меньше влияния/богатства/чести, получает плюс один балл к каждому параметру, который меньше. Та семья, у которой этот параметр больше, не теряет ничего. При равенстве параметров никто ничего не теряет и не получает.

На начало игры никто не состоит в браке (включая глав семей, можно быть почтенным вдовцом/вдовой со взрослыми детьми)

2.2.2. Дуэль

Любой/любая может вызвать любого/любую, кроме членов своей семьи (актуальной, той, чья фамилия на игроке сейчас).

Вызов - громко брошенная **лично вызванному** фраза **“Сударь/сударыня, вы (толкнули меня локтем, косо посмотрели - предлог на усмотрение игрока) и я вызываю вас на дуэль”**.

Вызванный должен ответить: **я принимаю вызов/я уклоняюсь от вызова.**

Любое участие в дуэли (неважно, вызвал сам или принял вызов, неважно, каков исход дуэли) - плюс три к чести семьи участников. Вызов, который другая сторона отклонила - все равно плюс три к чести семьи вызвавшего.

Отклонение вызова - минус три к чести семьи уклонившегося.

Если вызов принят, дуэль неизбежна, ее никак нельзя остановить или вмешаться в нее. Правила вам расскажет председатель дворянского собрания. На дуэли может погибнуть один дуэлянт или оба дуэлянта.

Никто не может вызывать/быть вызванным на дуэль больше одного раза за одну фазу (взываем к вашему чувству меры)

2.2.3. Выход из сословия

Может быть заявлен только публично (через председателя дворянского собрания). Вышедший может произнести речь, до 1 минуты.

Вышедший уходит с теми ресурсами, которые у него сейчас на руках. Он больше не член никакой семьи. (Обратитесь к мастерам за новой ролью)

Семья вышедшего из сословия получает минус один к чести.

КОНЕЦ ПРАВИЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

Памятка для игротехов - семейная фаза

1. **Семейную фазу** каждое семейство играет отдельно. Происходит следующее.

1.1 (Начиная со второй семейной фазы) Все члены семьи сдают в семейную казну **все** имеющиеся у них на руках ресурсы, рассказывая, как (если) удалось их преумножить. Если есть долги, о них тоже надо заявить семье. Утаить в этот момент ничего нельзя!

Тут надо следить, что если кто-то из семьи вступил в брак, ресурсы он все равно возвращает в родную семью, потом без них уже переходит в новую.

По итогам ваш игротех считает ваши ресурсы, и если богатство либо влияние превысили показатель “честь”, они обрезаются до значения чести.

(Механика такая: изменения чести сразу во время семейной фазы фиксируются на общей доске, за этим следим я и Паша. А все остальные ресурсы пересчитываются только в семейную фазу, новые значения вывешиваются в начале общественной фазы. Если что-то срезано по чести, надо семье это показать)

1.2. Хранитель достояния распределяет ресурсы на следующую фазу (если будет зажиливать, желательно как-то подтолкнуть; напомнить, что он в общественную фазу не оперирует ресурсами сам)

1.3. Возможно, семейству придется принять решение (простым голосованием), о такой необходимости вам сообщит управляющий.

Если есть долг, после сдачи всех денег предлагайте выбор: гасить его 3 богатствами или 1 честью.

Если в семье по какой-то причине нет больше одного из хранителей - простым голосованием выбираем нового.

Если остро не хватает богатства или влияния или просто если семья скучает - предлагаем размен 2-4 единиц ресурса на 1 единицу чести (поступила выгодная, но плохая для репутации сделка)

Стартовые значения

	Богатство	Влияние	Честь
Алтуфьевы	<u>15</u>	<u>18</u>	<u>24</u>
Боровицкие	<u>15</u>	<u>16</u>	<u>26</u>
Владыкины	<u>16</u>	<u>16</u>	<u>25</u>

Грачевские	<u>19</u>	<u>16</u>	<u>23</u>
------------	-----------	-----------	-----------

4 равно уважаемых семейства

Цель каждой семьи

Набрать больше других семей либо по благосостоянию, либо по влиянию.

При равенстве основного параметра учитываются остальные (сначала б/в, потом ч)

Роли в семье

2 главы в каждой семье

1. Хранитель достояния - выдает ресурсы членам семьи на цикл (общественное время)
2. Хранитель очага - занимается браками.

У хранителей нет личных целей! Только цели семьи

Остальные - молодежь. У каждого из молодежи две цели - цель семьи и личная. Или как-то комбинировать, или совершать выбор.

Примеры личных целей

Красные

- ты мечтаешь стать революционером и выйти из сословия, имея на руках 3+ влияния
- ты мечтаешь бежать в Америку и начать с нуля - выйти из сословия, имея на руках 3+ богатства
- ты мечтаешь вступить в брак по любви (объект найди по принципу "ближайший к тебе человек противоположного пола не из твоей семьи")

Белые

- ты мечтаешь стать главой семьи

- ты мечтаешь принести в семью больше всех влияния
- ты мечтаешь принести в семью больше всех богатства
- ты мечтаешь принести в семью больше всех чести
- ты мечтаешь вступить в выгодный брак, не покидая семью (привести мужа/жену в свою семью)

Брак - единственный способ перейти в другую семью.

Если глава семьи умер или покинул семью, семья выбирает вместо него нового (то же голосование, что и при принятии решения)

Выход из сословия = персонажа больше нет в игре (для игрока возможна другая роль).
Если был в браке - муж или жена свободны (но семью не меняют)

Мужчины и женщины в мире игры равны в дуэлях, в инициативе брака, в имущественных вопросах (вообще во всем)

На начало игры в браке не состоит никто (главы семей - сиблинги, вдовствуют)

Параметры

У каждой семьи 3 параметра

1. Благосостояние (жетоны состояния). Считает Дионис (игорный дом)
2. Влияние (жетоны влияния) Считает Йолаф (биржа интриг)
3. Честь. Число. Жетонов нет. Зависит от публичных поступков членов семьи. Б и В не могут быть больше Ч ("лишние" жетоны возвращаются в банк). Честь считает Паша (глава дворянского собрания)

Если честь просела и любой другой параметр стал выше ее - он срезается и не может вырасти больше текущей чести

По мере смерти персонажей игроки вторыми ролями могут образовать Семью 5. У нее нет чести и связанных с ней ограничений (честь у них не появится даже после брака или дуэли, но и вызывать на дуэли они не могут). Все остальное по общим правилам.

Честь семьи меняется в общественную фазу от публичных событий, в семейную - по резолюции долгов и голосованию по проблеме, если было. Б и В пересчитываются в начале семейной фазы по итогам общественной фазы и потом еще по итогам голосования, если было.

Правила по ресурсам

Можно только передавать добровольно, нельзя красть, отнимать и т.д.

В начале семейного времени все ресурсы (и долги) возвращаются в семью ультимативно, приныкать никак нельзя (если в прошлую фазу ты не вышел из семьи). Оставить ресурсы себе можно, только если вы вышли из семьи до начала семейного времени.

Если вы за общественное время сменили семью, ресурсы и долги все равно относите в ту, где их получили.

Игротех считает ресурсы семьи в семейную фазу, фиксирует их на листе и вывешивает в общем холле. Во время общественной фазы на этих листах фиксируются изменения параметров от публичных событий.

Ход игры

Три такта, в каждом две фазы. Такт по 35-40 минут

1. Семейное время, 15-20 минут

Каждая семья в своей комнате

Происходит

0 (от второго цикла) - каждый сообщает, сколько приобрел или потерял ресурсов, предъявляет долги (нельзя скрыть долг). Если есть долг, семья общим голосованием решает, что с ним делать.

1.1.Свободное общение

1.2 Хранитель достояния раздает ресурсы членам семьи (“для преумножения”)

1.3 Если не было долга, один раз за такт “управляющий” ставит дилемму, примеры

- Поступило коммерческое предложение, бизнес выгодный, но не совсем

подобающий дворянам - 4 благосостояния за пункт чести

- Есть возможность ввязаться в дурно пахнущую, но стопроцентно выигрывающую интригу - 4 влияния за пункт чести

(тут смысл в том, чтобы один раз за фазу семья принимала решение, по долгу или нет)

Решение принимается голосованием, простым большинством, 1 член семьи = 1 голос, при равенстве голос глав семьи считается за два. Если все равно равенство - решение не принято.

Задачи игротеха в семейную фазу

По 1 игротеху в семью

Напомнить, что в начале фазы ВСЕ должны отдать непотраченное или заработанное и отчитаться о долгах, если есть. Скрыть ничего нельзя!

Сразу надо посчитать новые параметры семьи, просуммировать с изменениями от публичных событий (если были) и внести на лист, который будет вывешен в общем холле в начале общественной фазы.

Напомнить Хранителю состояния, что он должен раздать ресурсы членам семьи - после подсчета, но до конца фазы (предупредить за 5 минут)

Модерировать голосование по долгам либо по проблеме.

2. Общественное время, 20-25 минут

Все тусуются в общем холле

Происходит

2.1 Общий тусич

2.2 Игорный дом (закрывается за пять минут до конца фазы)

2.3 Биржа интриг (закрывается за пять минут до конца фазы)

2.4 Заявки публичных событий и сами события - до самого конца фазы.

Игорный дом

Дионис, тут нужна какая-то простая-быстрая игра с тобой, позволяющая выиграть/проиграть жетоны состояния (1-3 минуты на партию).

Один игрок один раз за общественную фазу может сыграть в долг. Долг вешается на семью, резолвится в семейную фазу - семья должна либо отдать 2 состояния, либо потерять 1 честь.

Долги фиксируются, выигрыш отдается сразу

Других способов тратить/умножать состояние у дворян нет))

Биржа интриг

Каждый цикл - по 3 интриги, куда игроки могут вкладывать влияние.

Примеры интриг

- Легкая интрига. При победе интриги вложенное в нее влияние удвоится, шанс на успех 70 процентов. При поражении вложенное теряется (за 5 минут до конца фазы Йолаф кидает кубик).
- Средняя интрига. При победе интриги вложенное в нее влияние утроится, шанс на успех 50 процентов. При поражении вложенное теряется (за 5 минут до конца фазы Йолаф кидает кубик).
- (со второго цикла) Большая общая интрига - все вкладываются в нее втайне от других. Если набирается (например) 20 жетонов - все вложенное утраивается. Если набирается меньше 20 жетонов - все вложенное пропадает.

(ставки будут расти и варьироваться от цикла к циклу)

Тут надо фиксировать, кто сколько куда вложил, и в конце фазы всем выдавать выигрыш, у кого будет - ЛИЧНО тому, кто вкладывался (за исключением смерти на дуэли, тогда просто вернуть в семью).

Публичные события

Все происходят только в общественную фазу с заверением главы дворянского собрания (Паша)

1. Свадьба

Пожениться могут любые не состоящие в браке мужчина и женщина из разных (по рождению) семей.

Если супруг(а) погиб на дуэли либо вышел из сословия, можно снова вступать в брак - но не с членом той семьи, в которой ты был изначально, на старте игры.

О браках обычно договариваются хранители очага (брак по расчету - нормальная практика), но заявляют его Паше только жених и невеста. Надо привлечь внимание всех, спросить жениха и невесту, согласны ли они, и потом - кто из них переходит в другую семью. (об этом предупредить заранее, чтобы не было неловкости; если нет согласия в этом вопросе, брак не может быть заключен). Перешедшему в другую семью переклеить фамилию.

(Тут же напомнить, что ресурсы/долги он(а) относит в родную семью в начале семейной фазы, но потом сразу переходит в локацию новой семьи и на новый цикл ресурсы получает уже там).

Свадьба влияет на параметры семей: та, у кого меньше в/с/ч, получает плюс один балл к каждому параметру, который меньше. Та, у которой больше, не теряет ничего. При равенстве параметров никто ничего не теряет и не получает. Это вносится на общий лист (фиксируется на доске) прямо сразу!

2. Дуэль

Любой/любая может вызвать любого/любую, кроме членов своей семьи (актуальной, той, чья фамилия на игроке сейчас).

Вызов - громко брошенная **лично вызванному** фраза **“Сударь/сударыня, вы** (толкнули меня локтем, косо посмотрели - предлог на усмотрение игрока, можно любую дичь) **и я вызываю вас на дуэль”**.

Вызванный должен ответить: **я принимаю вызов/я уклоняюсь от вызова.** (Паша, напоминай, что ответ именно такой, строго два варианта, если игрок растеряется)

Любое участие в дуэли (неважно, вызвал сам или принял вызов, неважно, каков исход дуэли) - плюс три к чести семьи участников. Вызов, который другая сторона отклонила - все равно плюс три к чести семьи вызвавшего.

Отклонение вызова - минус три к чести семьи уклонившегося.
Это фиксируется на доске сразу

Если вызов принят, дуэль неизбежна. Это общее зрелище, остальная движуха на паузе.

Паша разводит дуэлянтов к барьеру (дистанцию надо проверить тестом до игры, чтобы был смысл) и выдает вот эту фигню для запуска мыльных пузырей. Обратный отсчет - и можно только пускать пузырь, **двигаться нельзя**. В кого первого попал пузырь, тот убит. Если одновременно - оба. До трех раундов. Один раунд - одно макание фигульки в раствор, пузырь лопнул = осечка. За три раунда пузырь не коснулся никого - оба выжили, но дуэль состоялась (честь прибавляется).

Ресурсы/выигрыш убитого на дуэли возвращаются в семью, надо следить.

3. Выход из сословия

Может быть заявлен только публично (через Пашу). Вышедший говорит речь - 1-2 минуты.

Вышедший уходит с теми ресурсами, которые у него сейчас на руках. Он больше не член никакой семьи.

Семья вышедшего получает минус один к чести (фиксируется на доске сразу)

Финал игры

Всем предлагается одним предложением ответить на вопрос “что для вас честь”, “что для вас семья” или “что для вас свобода” на выбор.