

## Общие положения

Все участники каким-либо способом разделяются на команды таким образом, чтобы в каждой команде было не менее девяти человек.

Каждая полученная команда представляет собой некоторое государство. Команда должна определиться с тем, где будут «сидеть» их президент, министры, заместители и эксперты.

Внимание! Обратите внимание на то, что роли закрепляются за местами, на которых будут сидеть игроки, а не за самими игроками. Таким образом, если на месте номер 1 сидел игрок Иван (на месте *министра финансов*), а на месте номер 2 сидел игрок Степан (на месте *министра внутренних дел*), то если они поменяются местами, их роли «останутся там, где они сидели». То есть Иван теперь будет сидеть «в кресле» *министра внутренних дел*, а Степан - *министра финансов*.

В начале игры команды тянут жребий, который определяет местоположение их государства на «мировой карте» игры.

Игровой процесс состоит из ходов, а каждый ход состоит из двух этапов: 1ый – игровой; 2ой – технический.

Первый этап отводится на обсуждение, принятие решений и пр. командами. Во время первого этапа игроки могут свободно взаимодействовать как с игроками своей команды, так и с игроками из других команд в соответствии с правилами игры.

Второй этап отводится на обработку ведущими игры результатов действий игроков за прошедший игровой этап соответствующего хода. Во время технического этапа игроки могут взаимодействовать только с игроками своей команды.

Для удобного описания взаимодействия игроков во время игры, в игре введены следующие *дислокации*:

- *Круг* - место реального расположения команды: стулья, образующие круг. Располагаются все *круги* на максимальном удалении друг от друга. Количество стульев в *кругу* должно несколько превышать количество игроков в команде;
- *Международный круг* – стулья, образующие круг, расположенные в центре комнаты, в которой происходит игра (максимально удалены от каждого *круга*). Количество стульев в *международном кругу* строго равно количеству команд;
- *Океан* – всё пространство, кроме указанных выше *дислокаций*.

За каждой *дислокацией* закрепляется куратор дислокации (входит в число ведущих игры), который следит за соблюдением игроками нижеописанных правил взаимодействия.

Ограничения на взаимодействие игроков в игре:

- Каждый игрок обязан уважительно и вежливо относиться как к другим игрокам, так и к ведущим игры.

- Всем игрокам строго запрещается слишком громко разговаривать (уровень допустимого шума определяется куратором дислокации).
- Игрокам, находящимся в разных дислокациях, запрещается каким-либо образом взаимодействовать.
- Игрокам, находящимся в дислокации океан, запрещается взаимодействовать каким-либо образом вообще.
- Внутри любой дислокации игроки могут свободно взаимодействовать с остальными игроками, находящимися в этой же *дислокации*.
- Игроки каждой команды имеют право запретить игрокам другой команды присоединиться к их *кругу*. В таком случае последние игроки не имеют права приближаться к запретному кругу.
- Каждая команда специальными сигналами может чётко обозначить для всех остальных команд, кому она предоставляет право присоединиться к своему кругу, а кому - нет.
- К международному кругу могут свободно присоединяться игроки любой команды, но только по одному игроку от каждой команды.

ТСОП (Толяннская система определения победителя; © Анатолий Александрович) используется в большинстве случаев для определения победившего государства в каких-либо соревновательных ситуациях в игре.

Обращаем ваше внимание на тот факт, что она используется в тех и лишь в тех случаях, когда при определении победившего государства можно все участвующие государства разделить на две стороны и среди них выделить атакующую сторону и защищающуюся.

Суть ТСОП:

- Если уровень соответствующего министра атакующего государства меньше уровня соответствующего министра защищающегося государства, то атакующее государство проигрывает, если же он меньше более, чем на 3 единицы, то защищающееся государство получает информацию о том, какое государство совершало действие и что именно хотело сделать по отношению к защищающемуся государству.

- Если уровень соответствующего министра атакующего государства больше либо равен уровню соответствующего министра защищающегося государства, то вероятность успеха

действия атакующего государства равна следующей величине:  $\frac{1}{2} + \sum_{i=2}^{\Delta lvl+1} \left(\frac{1}{2}\right)^i$ , где

$\Delta lvl = lvl(\text{атакующего}) - lvl(\text{защищающегося})$  (округляется в большую сторону).

Во всех остальных случаях в первую очередь всё ранжируется:

1. По приоритету, который определило государство для этого действия;
2. (в случае равенства по предыдущему пункту) По уровню;
3. (в случае равенства по предыдущему пункту) Рандомным образом.

В частности, именно по такому правилу определяется, в каком порядке министры разных государств выполняют свои действия.

Для того чтобы сделать какое-либо действие в определённый ход, президент должен вписать его в лист действий своего государства.

В выполнении каждого действия любой роли может оказываться помощь со стороны других ролей (кроме экспертов, то есть касается только президента, министров, заместителей!).

Существует три вида доступности помощи:

- Помощи нет – это значит, что в выполнении этого действия роли не может помогать ни одна другая роль.
- Помощь оказывается только со стороны своего государства – это значит, что помощь роли могут оказать только роли того же государства.
- Помощь есть – помощь игроку может оказать любая роль.

Помните! При выполнении любого действия помощь могут оказывать лишь по одной роли с каждого государства.

Все действия можно разделить на две категории:

- *lvl*льные действия – приводят к повышению уровня в случае успеха;
- Не *lvl*льные действия – не приводят к повышению уровня в случае успеха.

Все *lvl*льные действия делятся на:

- Обычные *lvl*льные действия;
- Действия со звёздочкой (звезданутые действия).

Каждая роль за ход может выполнять только ОДНО обычное *lvl*льное действие! Ограничения на звезданутые действия и не *lvl*льные действия перечислены в их описаниях, но различные действия из этих категорий можно свободно выполнять за один ход в любом количестве.

Опишем для начала два действия, которыми наделены все роли (кроме экспертов).

Помните! Каждому государству категорически запрещается демонстрировать свои отчёты о прошедшем ходе, которые ведущие раздают всем государствам после технического этапа каждого хода, другим государствам.

Все государства имеют полное право в свободной форме составлять договоры друг с другом. Невыполнение обязательств этих договоров может быть поводом для подачи иска в международный суд (в этом случае считается, что государство располагает реальными доказательствами (договором)). Что можно включать в договор, а что - нет, следует всегда уточнять у назначенного и ответственного за это ведущего.

**Действие:** *Повышение уровня*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 1 млн. \$

*Помощь:* помощи нет

*Lvlльность:* lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +1 lvl

*Комментарии:* опыт влияет на вероятность успеха действий!

**Действие:** *Оказать помощь другой роли*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 500K \$

*Помощь:* помощи нет («Нельзя помогать помогать» © Артём Сергеевич)

*Lvlльность:* lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +1 lvl

*Комментарии:* уровень повысится лишь в том случае, если роль, которой оказывалась помощь, совершала некоторое действие, которое завершилось успехом и приводило к повышению уровня для самой этой роли. Опыт *Президента* и *заместителей* суммируется с опытом роли, которой оказывалась помощь с весом  $\frac{1}{2}$ ; опыт любого министра суммируется с опытом роли, которой оказывалась помощь с весом  $\frac{1}{4}$ . Данным действием вы можете временно повысить опыт (за счёт суммирования) роли, совершающей важное для вас действие, чем увеличите вероятность успешного завершения этого действия.

## 1. Президент

**Важно!** Президент регулирует приоритетность действий своего государства. То есть, когда государство определится с тем, что оно хочет сделать в какой-либо ход, именно *Президент* должен внести все эти действия в лист действий государства в порядке приоритетности: от высшего к низшему.

Если президента попытаются завербовать, то в ТСОП его опыт учитывается с весом 2.

**Действие:** *Уволить роль*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* -

*Помощь:* помощи нет

*Lvlльность:* не lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* уволенная роль потеряет 50% lvl, не сможет совершать действия в течение следующего хода, но избавится от «завербованности», если она была завербован каким-либо другим государством.

Комментарии: -

## 2. Министр финансов

В игре существует три финансовые сферы, вкладываясь в которые государства могут увеличивать свою прибыль:

- Сельское хозяйство;
- Машиностроение;
- Текстиль.

Начальное состояние каждого государства равно 10 млн. \$. Начальный доход каждого государства равен 3 млн. \$ (по 1 млн. \$ в каждой сфере).

В каждой из сфер существует ситуация насыщения: нельзя зарабатывать в одной сфере больше того количества денег, которое она способна обеспечить. Это количество для каждой из сфер определяется как  $2^*(\text{количество команд})$  млн. \$. Однако после наступления ситуации насыщения государства могут претендовать на буферные 500К (лишь те из них, доход которых самой большой для конкретной сферы). Какому именно государству достанутся буферные 500К, определяется по ТСОП; они являются переходящими, то есть их можно попытаться отвоевать, снова вложившись в эту сферу. До наступления ситуации насыщения, все вклады государств в увеличение дохода в той или иной сфере выполняются гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств. После наступления ситуации насыщения в некоторой конкретной сфере (суммарный доход всех государств в некоторой конкретной сфере стал равен указанному выше максимальному доходу для этой сферы) вклады выполняются/не выполняются по несколько иным правилам. А именно, по следующему алгоритму (одинаков для всех сфер):

1. Если доход вашего государства больше доходов всех других государств в этой сфере (без учёта буферных 500К) и буферные 500К никем ещё не заняты, вы гарантированно (если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств) получаете буферные 500К. Если же буферные 500К уже заняты другим государством, то среди вас определяется победитель (по ТСОП; вы атакующий) и он забирает себе буферные 500К (то есть либо вы их отвоюете, либо они остаются у хозяина).
2. Если доход вашего государства не самый большой в этой сфере (без учёта буферных 500К), то вы будете пытаться отыграть позиции на рынке у государства, доход которого самый большой в этой сфере (если таких несколько, то они определяются по указанному выше правилу, которое является заменой ТСОП в случае неприменимости второго). Победитель же будет определяться по ТСОП, в которой вы будете атакующим государством.

Помните! Плата за содержание всего взимается в начале хода. То есть каждый ход вам будет приходиться сумма, равная разности вашего дохода и расходов на содержание всего, что требует оплачиваемого содержания.

**Действие:** Увеличить доход государства

**Вероятность успеха:** 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств; указанная вероятность справедлива до

наступления ситуации насыщения (см. выше), после наступления которой всё определяется по ТСОП)

*Стоимость:* 2 млн. \$

*Помощь:* помощь есть

*Лvlльность:* лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +1 млн. \$ (по 500К в двух сферах); +1 лvl

*Комментарии:* Выполняется один раз за ход! Совершая это действие, министр финансов должен выбрать 2 сферы, в которых он собирается повысить доход своего государства. Уровень повышается лишь в случае возникновения ситуации соперничества (если определялся победитель по ТСОП), в которой это государство выиграло.

**Действие:** *Игра на бирже*

*Вероятность успеха:* -

*Стоимость:* Ставка \$ (должна быть кратна 500К!)

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* звезданутое действие

*К чему приведёт в случае успеха:* + 2\*Ставка \$; Ставка\*10<sup>(-6)</sup> лvl

*Комментарии:* Выполняется один раз за ход! Каждому государству даётся интервал, в котором принимает значения курс мировой валюты. Ширина интервала зависит от уровня министра финансов государства. Все государства могут поучаствовать в игре на бирже по своему усмотрению, для этого нужно сделать свой прогноз значения курса и поставить некоторую ставку. Победителем становится государство, прогноз которого оказался наиболее приближенным к реальному курсу. В случае наличия нескольких государств, результаты которых оказались одинаковыми, победитель определяется по альтернативной ТСОП системе определения.

### 3. Министр обороны

**Действие:** *Увеличить ядерный арсенал государства*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 2 млн. \$

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +1 ядерная ракета

*Ограничения:* может быть выполнено, только если уровень министра обороны  $\geq 5$  лvl

*Комментарии:* Можно покупать сколько угодно ракет за один ход! Содержание каждой ядерной ракеты обходится в 50К/ход (первый ход после покупки не оплачивается).

**Действие:** Уменьшить ядерный арсенал государства

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 100К

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* -1 ядерная ракета

*Комментарии:* Можно утилизировать сколько угодно ракет за один ход!

**Действие:** Увеличить арсенал ПРО государства

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 1 млн. \$

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +1 ракета ПРО

*Ограничения:* может быть выполнено, только если уровень министра обороны  $\geq 5$  лvl

*Комментарии:* Можно покупать сколько угодно ракет за один ход! Содержание каждой ракеты ПРО обходится в 50К/ход (первый ход после покупки не оплачивается). Наличие хотя бы одной ракеты означает также автоматически наличие у вас системы ПРО, позволяющей вам получать информацию обо всех запусках ядерных ракет. Если же у вас нет ни одной ракеты ПРО, то вы не будете получать информацию о запусках ядерных ракет, даже тех, что летят на ваше государство (даже если у вас когда-то и были ракеты ПРО!).

**Действие:** Уменьшить арсенал ПРО государства

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 100К

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* -1 ракета ПРО

*Комментарии:* Можно утилизировать сколько угодно ракет за один ход!

## 4. Директор ФСБ (внутренняя разведка)

**Действие:** *Защитить роли от иностранного воздействия*

**Вероятность успеха:** 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

**Стоимость:** 1 млн. \$

**Помощь:** помощь есть

**Лvlльность:** звезданутое действие

**К чему приведёт в случае успеха:** опыт директора ФСБ распределяется между защищаемыми министрами, что уменьшает вероятность оказания на них воздействия со стороны иностранных государств; +1lv

**Комментарии:** lv даётя лишь в случае, если был защищён министр, на которого оказывалось влияние со стороны иностранного государства. Директор ФСБ должен указать какой процент своего опыта, какому из министров он отдаёт (кратно 10%!).

**Действие:** *Найти министра внешней разведки иностранного государства*

**Вероятность успеха:** ТСОП с министром внешней разведки выбранного государства

**Стоимость:** 3 млн. \$

**Помощь:** помощь есть

**Лvlльность:** lvльное действие

**К чему приведёт в случае успеха:** директор ФСБ получит номер места, на котором сидит министр внешней разведки выбранного государства.

**Комментарии:** lv даётя лишь в случае, если поиск увенчался успехом.

## 5. МИД (внешняя разведка)

**Действие:** *Диверсия*

**Вероятность успеха:** ТСОП с выбранной ролью иностранного государства

**Стоимость:** 1,5 млн. \$

**Помощь:** помощь оказывается только со стороны своего государства

**Лvlльность:** lvльное действие

**К чему приведёт в случае успеха:** действия, которые совершала роль, чьё действие срывалось, не выполняются; +1lv

**Комментарии:**

**Действие:** *Завербовать роль иностранного государства*

*Вероятность успеха:* ТСОП с выбранной ролью иностранного государства

*Стоимость:* 3 млн. \$

*Помощь:* Помощь оказывается только со стороны своего государства

*Лvlльность:* лvlльное действие

*Ограничения:* может быть выполнено, только если уровень МИД  $\geq$  5 лvl

*К чему приведёт в случае успеха:* полный контроль над действиями и информацией завербованной роли; +1 лvl

*Комментарии:* вербовать можно только по одному министру за ход! У одного государства может быть сколько угодно завербованных министров! Содержание каждого завербованной роли обходится в 50К/ход (первый ход после вербовки не оплачивается). Обратите внимание! При попытке завербовать президента, его лvl удваивается в использовании ТСОП.

***Действие:*** Отпустить завербованную роль иностранного государства

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* -

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* - указанная завербованная роль

*Комментарии:* государство-хозяин завербованной роли узнает о том, что она была завербована, но не узнает, каким государством она была завербована. Можно отпускать сколько угодно завербованных ролей за ход!

***Действие:*** Приказать завербованной роли выполнить действие

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* -

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* ...

*Комментарии:* приказывать можно всем завербованным ролям за один ход. Приказывающий должен выбрать одну из двух альтернатив:

- Игнорировать действие, которое отвело завербованному министру государство-хозяин. В таком случае им выполняется ваше действие с приоритетом, которое отвело государство его действию (которое они сами выбрали).

- Выполнить оба действия. В таком случае ваше действие выполняется с низким приоритетом.

**Действие:** Убить иностранную роль

**Вероятность успеха:** ТСОП

**Стоимость:** 3 млн.

**Помощь:** помощь оказывается только со стороны своего государства

**Lvlльность:** lvlльное действие

**К чему приведёт в случае успеха:** уровень убитого министра откатывается до первого и он не может выполнять действия в течение следующего хода.

**Ограничения:** может быть выполнено, только если у выполняющего государства есть завербованный министр в государстве, в котором планируется убийство.

**Комментарии:** убить можно только одного министра за ход!

**Действие:** Слежка (сбор информации)

**Вероятность успеха:** ТСОП

**Стоимость:** 2 млн.

**Помощь:** помощь есть

**Lvlльность:** lvlльное действие

**К чему приведёт в случае успеха:** получение всей информации о роли, за которой велась слежка + 1 lvl

**Комментарии:** убить можно только одного министра за ход!

## 6. Министр юстиции

**Действие:** Подать иск в международный суд

**Вероятность успеха:** ТСОП

**Стоимость:** 1 млн. \$

**Помощь:** помощи нет

**Lvlльность:** lvlльное действие

**К чему приведёт в случае успеха:** настроение населения снижается на 20% в государстве, против которого подавался иск

**К чему приведёт в случае неудачи:** настроение населения снижается на 20% в вашем государстве

*Комментарии:* государство, располагающее реальными документами получает временный +1 lvl. Если в суд подаётся иск на пустом месте, то документы сфальсифицированы и в ТСОП учитывается реальный уровень государства, подавшего иск.

## 7. МВД

Обратите внимание! Вы никак не можете узнать, какой именно из ваших министров завербован. Вы можете первым действием выяснить, что такой(ие) вообще имеется(ются). Узнать о том, что министр был завербован точно и узнать, кем именно он был завербован только если вы примените по отношению к нему второе действие и выиграете по ТСОП.

**Действие:** *Общая проверка на завербованность всех министров*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 500К

*Помощь:* помощи нет

*Lvlльность:* не lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* информация о том есть ли в вашем государстве завербованный(ые) министр(ы)

*Комментарии:* вы не узнаете, какие именно министры завербованы.

**Действие:** *Освободить министра от иностранного воздействия*

*Вероятность успеха:* ТСОП

*Стоимость:* 1,5 млн.

*Помощь:* помощи нет

*Lvlльность:* lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* министр освобождается от завербованности; +1 lvl

*Комментарии:* -

## 8. Министр по связям с общественностью

**Действие:** *Сделать заявление в международные СМИ*

*Вероятность успеха:* ТСОП

*Стоимость:* 1 млн.

*Помощь:* помощи нет

*Lvlльность:* lvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* в государстве, о котором было сделано заявление, падает настроение населения: -10% в ход до опровержения информации; +1 lvl

*Комментарии:* -

**Действие:** *Опровержение лжи*

*Вероятность успеха:* ТСОП

*Стоимость:* 500К

*Помощь:* **помощи нет** {встрял и с концами; помощь со стороны своего государства}

*Лvlльность:* лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* останавливает падение настроения населения; +10% настроения; -10% налгавшему государству (единоразово); +1 лvl

*Комментарии:* -

**Действие:** *Улучшение настроения населения*

*Вероятность успеха:* 100% (выполняется гарантированно, если не было специального враждебного воздействия со стороны других государств)

*Стоимость:* 500К

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность:* не лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* +10 % настроения (единоразово).

*Комментарии:* повысить можно насколько угодно процентов единоразово!

**Действие:** *Поджечь дополнительно бунт*

*Вероятность успеха:* ТСОП с МВД и МпСсО

*Стоимость:* 500К

*Помощь:* помощь оказывается только со стороны своего государства

*Лvlльность:* лvlльное действие

*К чему приведёт в случае успеха:* - 10 % настроения (единоразово); +1 лvl.

*Комментарии:* повысить можно насколько угодно процентов единоразово!

## **9. Министр здравоохранения**

**Действие:** *Разработка вакцины от вируса*

*Вероятность успеха:* ТСОП

*Стоимость:* 250К

*Помощь:* помощи нет

*Лvlльность: лvlльное действие*

*К чему приведёт в случае успеха: остановка уменьшения настроения; +1 лvl.*

*Комментарии: государству нужно правильно угадать, какое именно государство его заразило, так как в противном случае вакцина не сработает и придётся переделывать под новое подозреваемое государство.*

**Действие:** *Заражение вирусом*

*Вероятность успеха: ТСОП*

*Стоимость: 1 млн*

*Помощь: помощи нет*

*Лvlльность: лvlльное действие*

*К чему приведёт в случае успеха: уменьшение настроения населения: -2%, -4%, -8% и т.д. каждый ход до выздоровления; +1 лvl.*

*Комментарии: государству нужно правильно угадать, какое именно государство его заразило, так как в противном случае вакцина не сработает и придётся переделывать под новое подозреваемое государство.*

## 10. Заместитель

Может только оказывать помощь другим министрам. Обладает указанными выше общими для всех ролей возможностями.

