

Оглавление

Авторы игры	2
Общие положения	3
Подготовка к игре	3
Об игровом процессе	3
О взаимодействии участников игры.....	3
О действиях ролей государств	5
О ранжировании и определении победителей.....	6
О государствах	6
О финансовой сфере	7
Об игре на бирже.....	8
О ядерной войне	8
О сухопутной войне	9
О бунтах	9
О дипломатии	10
О подведении итогов игры	10
Описание действий ролей.....	11
1. Президент.....	11
2. Министр финансов	12
3. Министр обороны.....	12
4. Директор ФСБ (внутренняя разведка).....	15
5. МИД (внешняя разведка).....	16
6. Министр юстиции	18
7. МВД.....	18
8. Министр по связям с общественностью (МпСсО)	19
9. Министр здравоохранения (МЗ)	20
10. Секретарь.....	21

1

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!
Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически
запрещено!

Авторы игры

Над разработкой игры работали:

[Агафонов Юрий Олегович](#)

[Айдемиров Магомед Ильясович](#)

[Айдемирова Марина Ильясовна](#)

[Волосников Владислав Игоревич](#)

[Гавриков Антон Александрович](#)

[Зеленский Святослав Дмитриевич](#)

[Максимов Анатолий Александрович](#)

[Плохов Артём Сергеевич](#)

Контакты, по которым можно связаться с авторами игры:

2

Номер телефона: +7 (911) 747-10-87

E-mail: aymagomed@gmail.com

ID в ВК: <http://vk.com/id143838844>

Общие положения

Подготовка к игре

Все участники каким-либо образом должны быть объединены в команды. Ограничения на количество команд нет (только технические); ограничение на число игроков в команде: в команде должен быть хотя бы один игрок.

Каждая команда представляет собой некоторое государство. Команда должна распределить номера для своих ролей: министров, президента и секретаря. В дальнейшем эти номера будут являться идентификационными номерами, используя которые игроки будут отдавать команды; по ним же будут производиться целеуказания другими командами-государствами.

В начале игры команды тянут жребий, который определяет местоположение их государства на «мировой карте» игры. Все государства на «мировой карте» расположены по кругу (см. рисунок 1; пример для восьми команд).

Государство 3	Государство 4	Государство 5
Государство 2	Океан	Государство 6
Государство 1	Государство 8	Государство 7

Каждой команде до игры предоставляется компьютер с предустановленным клиентом игры, с помощью которого команда будет передавать на обработку серверу свои действия.

3

Об игровом процессе

Игровой процесс состоит из ходов, а каждый ход состоит из двух этапов: 1ый – игровой; 2ой – технический. То, сколько длится каждый из этапов, определяется организаторами игры перед началом игры.

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 сервером действий игроков за прошедший игровой этап соответствующего хода. Во время технического этапа игроки могут взаимодействовать только с игроками своей команды.

О взаимодействии участников игры

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

- Командный круг - место реального расположения команды: стулья, образующие круг. Располагаются все командные круги на максимальном удалении друг от друга. Количество стульев в командном круге должно несколько превышать количество игроков в команде.

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!
Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

- Международный круг – стулья, образующие круг, расположенные в центре комнаты, в которой проходит игра (максимально удалены от каждого *круга*). Количество стульев в *международном круге* строго равно количеству команд.
- Океан – всё пространство, кроме указанных выше *дислокаций*.

За каждой *дислокацией* закрепляется куратор дислокации, который следит за соблюдением игроками правил игры. Кураторы дислокаций входят в число *организаторов игры*.

До начала игры все игроки находятся в своих *командных кругах*. После того, как игра началась, игроки могут их покидать, но не каждый игрок может покидать свой *круг* в любой *ход*! Когда команде нужно, чтобы один из игроков покинул *круг* (для того, чтобы присоединиться к какому-нибудь другому *кругу* и обсудить что-то с другими командами), они сообщают *куратору дислокации* о том, в какой *круг* они хотят отправить *посла*. После этого *куратор дислокации* указывает команде игрока (выбранного произвольным образом), который и будет *послом* их государства в этом *круге* (который выбрала команда) до конца текущего *хода*. Только *послы* могут покидать свои *круги*, когда же *послы* закончатся: каждому *кругу* со стороны команды будет назначен определённый *посол*, ни один другой игрок из команды не сможет покинуть свой *круг* до окончания текущего *хода*. После начала нового *хода* процедура повторяется и *послы*, вообще говоря, могут быть выбраны новые.

Ограничения на взаимодействие игроков в игре:

4

- Каждый игрок обязан уважительно и вежливо относиться как к другим игрокам, так и к *организаторам игры*.
- Всем игрокам строго запрещается слишком громко разговаривать (уровень допустимого шума определяется *куратором дислокации*).
- Игрокам, находящимся в разных *дислокациях*, а также находящимся в *океане*, запрещается каким-либо образом взаимодействовать.
- Внутри любого *круга* (*международного* или *командного*) игроки могут взаимодействовать с остальными игроками, находящимися в этом же *круге*.
- Игроки каждой команды имеют право запретить *послам* других команд присоединяться к их *кругу*. Для этого команда должна сообщить своему *куратору дислокации* о том, *послам* каких именно государств они хотят запретить присоединяться к своему *командному кругу*. Если *послы* из «запрещённых» государств уже присоединились к *кругу* команды ранее, то *куратор дислокации* должен сообщить им о запрете, а *послы* обязаны немедленно покинуть «запрещённый» *командный круг*. Далее до отмены запрета *куратор дислокации* должен сообщать всем *послам* государств, вошедших в список «запрещённых» государств, о запрете.
- *Послы*, которым было сообщено о запрете на присоединение к *кругу*, в котором они являются *послами*, обязаны немедленно вернуться в свой *командный круг*.
- К *международному кругу* могут свободно присоединяться *послы* любой команды.

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

- Во время *технического этапа хода* все игроки обязаны вернуться в свои *командные круги*, и могут взаимодействовать лишь в них (то есть взаимодействуют лишь игроки из одной команды внутри своего *командного круга*).
- Игрокам каждого государства категорически запрещается демонстрировать игрокам других государств, свои отчёты о прошедших *ходах* любым способом.

О действиях ролей государств

Каждая *роль* имеет определённый набор действий, которые она может совершать. Также *роль* имеет *уровень* (lvl), который влияет на вероятность успеха действия и на то, когда это действие произойдёт (см. ранжирование и определение победителей).

Для того чтобы сделать какое-либо действие в определённый ход, игроки должны внести его в список действий своего государства в клиенте на своём компьютере, а после того, как все необходимые действия будут внесены, нужно отправить свой список на сервер. Обратите внимание на то, что внести все действия нужно до того, как истечёт время, отводимое на *игровой этап*! После того, как начнётся *технический этап* (сразу после окончания *игрового*), сервер перестанет принимать списки действий до начала *игрового этапа* следующего хода!

В выполнении многих действий *ролям* может оказываться помощь со стороны других *ролей*. 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* может оказать только *роль* того же государства.
- Помощь есть – помощь *роли* может оказать любая *роль*.

Максимальное количество помощников для каждой *роли* - по одной *роли* от каждого государства.

Все действия в игре можно разделить на две категории:

- Lvlльные действия – приводят к повышению уровня в случае успеха (могут также налагаться дополнительные ограничения);
- Не lvlльные действия – не приводят к повышению уровня ни в коем случае.

Все lvlльные действия делятся на:

- Обыкновенные lvlльные действия;
- Звезданутые действия (действия со звёздочкой).

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

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

О ранжировании и определении победителей

В тех случаях (и только в таких!), когда при определении победившего в соревновательной ситуации государства можно все участвующие государства разделить на две стороны и среди них выделить атакующую сторону и защищающуюся, используется ТСОП (Толяннская система определения победителя; © Анатолий Александрович Максимов).

Суть ТСОП:

- Если уровень соответствующей *роли* атакующего государства меньше уровня соответствующей *роли* защищающегося государства, то атакующее государство проигрывает. Если же при этом 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 соответствующей *роли* атакующего государства больше либо равен уровню соответствующей *роли* защищающегося государства, то вероятность успеха действия атакующего государства равна следующей величине:

$$\frac{1}{2} + \sum_{i=2}^{\Delta lvl+1} \left(\frac{1}{2}\right)^i, \text{ где } \Delta lvl = lvl(\text{атакующего}) - lvl(\text{защищающегося}) \text{ (округляется в большую сторону).}$$

6

Суть формулы: за каждую единицу разности уровней вероятность увеличивается на следующую степень двойки; то есть вероятность будет 50% при равенстве уровней, а дальше: 75%; 87,5%; 93,75%; 96,875% и т.д.

Далее в правилах при описании действий *ролей* (там, где это нужно) в фигурных скобках («{ }») после аббревиатуры ТСОП указывается представительство сравниваемых сторон, причём сначала указываются представители атакующей стороны, а затем, после «;» - представители защищающейся стороны.

Обратите своё внимание на тот факт, что если защищающееся государство выиграло атакующее по ТСОП, и при этом уровень соответствующей *роли* атакующего государства больше, чем у защищающейся, то защищающаяся *роль* получает +1 lvl.

Во всех остальных случаях (когда ТСОП не может быть применена) 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 с равной вероятностью.

В частности, именно по такому правилу определяется, в каком порядке *роли* разных государств выполняют свои действия (в каком порядке их будет обрабатывать сервер).

О государствах

Характеристики государства:

- Доход;

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

- Казна (имеющиеся денежные средства);
- Ядерные ракеты;
- Ракеты ПРО;
- Настроение населения;
- Уровни всех *ролей*.

О финансовой сфере

Далее в тексте правил применяются следующие сокращения: М – миллион, К – тысяча. То есть 2М = 2 000 000, а 2К = 2 000.

7 Планируя свои действия, каждому государству следует иметь в виду то, как именно начисляются денежные средства и списываются расходы. После начала *технического этапа хода* государству сначала приплюсовывается тот доход, который оно имело на конец *игрового этапа* текущего *хода*, а затем вычитаются расходы, связанные с содержанием тех благ, которые подразумевают согласно правилам плату за содержание, в том объёме, какими они были на конец *игрового этапа* текущего *хода*. Стоит отдельно отметить, что всегда учитываются только эти доходы/расходы (актуальные на момент окончания *игрового этапа* текущего *хода*). То есть если на текущем *техническом этапе* будут учтены действия государства, которые приводят к изменению доходов/расходов, сами эти доходы/расходы будут учитываться только на следующем *техническом этапе*! Лишь после всех указанных начислений и списаний денежных средств выполняются действия *ролей* команды. Таким образом, планируя свои действия, государства могут рассчитывать не только на имеющиеся в текущем *игровом этапе* денежные средства, но и также дополнительно на разность доходов и расходов на момент текущего *игрового этапа*.

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

- Сельское хозяйство;
- Тяжёлая промышленность;
- Лёгкая промышленность.

Начальное состояние каждого государства равно 10М. Начальный доход каждого государства равен 3М (по 1М в каждой из сфер).

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 $2 * (\text{количество команд}) \text{М}$. После наступления ситуации насыщения в какой-либо из сфер, государство не может увеличить в ней доход гарантированно, но по ТСОП будет соперничать с тем государством, которое в этой сфере имеет самый большой доход (кроме себя). Если у нескольких государств доход является одинаковым и наибольшим, то затем сравниваются уровни *министров финансов* этих государств (соперничество происходит с тем, у кого уровень больше). Если же равны и уровни, то государство, с которым будет соперничать государство, совершающее

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

действие, будет выбрано произвольным образом с равной вероятностью среди тех государств, что имели наибольший доход и наивысший уровень. В случае победы – доход государства, совершающего действие, увеличивается, а у проигравшего - уменьшается. Суммы увеличения и уменьшения дохода стандартны и описаны подробнее в описании соответствующего действия *министра финансов* (см. ниже).

Об игре на бирже

Игра на бирже осуществляется по следующему правилу:

- Каждый игрок (i) ставит на некоторое целое число в интервале от -100 до 100 (N_i) некоторую ставку (S_i) (кратную 500К!).
- Для ставки каждого игрока (i) вычисляется вес ставки $Pbet_i$: $Pbet_i = S_i \cdot |v|_i$.
- Создаётся некоторый фиктивный игрок (j), число которого выбирается случайным образом: $N_j = rand(-100;100)$, а вес ставки принимается равным 10% от среднего значения весов ставок всех игроков: $Pbet_j = \frac{0,1}{n} \cdot \sum_{i=1}^n Pbet_i$.
- Определяется выигрышное число (\hat{N}) следующим образом:

$$\hat{N} = \frac{\sum_{i=1}^n N_i \cdot Pbet_i + N_j \cdot Pbet_j}{\sum_{i=1}^n Pbet_i + Pbet_j}.$$

- Выигрыш (R_i) каждого игрока определяется следующим образом:

$$R_i = \frac{\min_{k=1,n} |N_k - \hat{N}| + 1}{|N_i - \hat{N}| + 1} \cdot \frac{\sum_{j=1}^n S_j}{\left(\min_{k=1,n} |N_k - \hat{N}| + 1 \right) \cdot \sum_{j=1}^n \frac{1}{(|N_j - \hat{N}| + 1)}} = \frac{\sum_{j=1}^n S_j}{\left(|N_i - \hat{N}| + 1 \right) \cdot \sum_{j=1}^n \frac{1}{(|N_j - \hat{N}| + 1)}}.$$

Суть: по всем полученным взвешенным точкам (ставкам реальных игроков и фиктивного) берётся средняя точка (число), это число и является выигрышным. Далее поставленные игроками (без фиктивного игрока) ставки суммируются и перераспределяются пропорционально расстоянию от того числа, на которое поставил каждый конкретный игрок, до выигрышного числа, увеличенному на единицу (для исключения возможности равенства нулю этого расстояния).

О ядерной войне

После того, как некоторое государство запустило ядерную(ые) ракету(ы) в другое государство, все государства, имеющие ПРО (хотя бы одну ракету), получают извещение о том, что была запущена ядерная ракета и узнают, кем именно она была запущена. НО! Ни одно государство не может узнать (без совершения специальных действий) с какими именно государствами была развязана ядерная война (то есть о пункте назначения ракет знает только запустившее их государство). За ход, в начале которого стало известно о

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

запуске ядерных ракет, каждое государство должно определиться, собирается ли оно сбивать выпущенные ракеты своими ракетами ПРО. Те, что собрались сбивать, должны внести соответствующее действие в список действий своего государства в клиенте игры на компьютере. В начале следующего хода будет сообщено либо о том, что ядерные ракеты достигли своей цели, либо о том, что они были сбиты (только тем, кто пытался сбить и тем, кто запускал).

Обратите внимание на тот факт, что выпущенные вами ракеты ПРО пытаются сбить в первую очередь те ядерные ракеты, которые должны упасть на ваше государство, а лишь затем уже начинают сбивать все остальные ядерные ракеты в произвольном порядке до того, пока не будет израсходовано то количество ракет ПРО, которое вы решили выпустить, или пока не останется ядерных ракет.

О сухопутной войне

После того, как одно из государств развяжет одним из своих действий войну против другого государства, в начале следующего хода атакованное государство получит сообщение о том, что на него напали. За тот ход, в начале которого стало известно о начале войны, каждое государство, вовлечённое в конфликт может набирать себе союзников (помощников для своих *министров обороны*). В начале следующего хода все государства, которые в итоге оказались участниками войны получают сообщение о победе/поражении их коалиции.

В случае, если одно из государств в игре было уничтожено сухопутными войсками другого государства, все члены команды захваченного государства пересаживаются к государству-захватчику (присоединяются к их *командному кругу* и образуют единый большой *командный круг*). Далее в игре обе команды представляют собой одну команду, их государство состоит из двух территорий: территории государства-захватчика и территории захваченного государства (является федерацией двух государств). Президент захватившего государства определяет действия обоих государств, входящих в федерацию.

9

О бунтах

Если уровень настроения населения в каком-либо государстве опускается ниже 50%, то в этом государстве начинается *бунт*. Для этого государства это означает следующее:

1. -1% показателей всех *характеристик* (кроме уровней *ролей* и настроения населения). Каждый следующий ход снимается на 1% больше, то есть: -1%, -2%, -3% и т.д.
2. До подавления бунта ни одна из *ролей* государства, население которого бунтует, не может совершать никакие действия кроме *министра внутренних дел (МВД)*, ему доступно только действие *подавить бунт*.
3. До подавления бунта все доходы государству будут приходиться в половинном объёме (с множителем 0,5, не смотря на то, что указываться в статистике клиента они будут в полном объёме).
4. Сухопутная война против государства, в котором бунтует население, производится по стандартным правилам. Но следует обратить внимание на тот факт, что ни одна из *ролей* этого государства не сможет помочь своему *министру обороны*; но это по-прежнему могут сделать *роли* других государств.

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

О дипломатии

Все государства имеют полное право 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)). В каждом договоре должны быть указаны:

- Обязанности каждого государства, задействованного в договоре. В качестве обязанностей могут выступать только осуществление или не осуществление каких-либо действий со стороны какой-либо *роли* государства.
- Права каждого государства. В качестве права может выступать только осуществление или не осуществление каких-либо действий со стороны какой-либо *роли* государства.
- Условия реализации для каждого права и появления для каждой обязанности. Также могут быть лишь совершение/не совершение действий.
- Номера команд и фамилии игроков (по одной от каждого государства).
- Ход, с которого вступает в силу договор.
- Период, в течение которого длится договор.
- Прочее по согласованию с ответственным за дипломатию *организатором игры*.

10 Команды сами ответственны за грамотное составление текстов договоров! В случае, если не будет возможности проверить какую-либо часть договора, он считается недействительным (даже если до этого был принят ответственным за дипломатию *организатором игры*).

О подведении итогов игры

В конце игры весь достигнутый результат каждого государства в плане увеличения показателей характеристик переводится в деньги (кроме казны). То есть, например, уровень каждой *роли* уменьшается до первоначального значения, а разница переводится в деньги по цене действия *повысить уровень*, то есть количество заработанных во время игры уровней умножается на эту цену и приплюсовывается к состоянию команды на момент окончания игры. То же самое происходит и со всеми остальными характеристиками: продаются ядерные ракеты, ракеты ПРО, настроение населения поднимается до отметки 100% и т.п.

После того, как значения всех характеристик будут переведены в деньги, к полученной сумме прибавится цена действий, отмеченных двумя звёздочками (**) и завершившихся успехом. Полученная сумма и будет суммой очков, заработанных командой за время игры. Далее по этим очкам будет произведено ранжирование всех команд и определение победителя: команда, набравшая большее количество очков побеждает в игре.

Суть: «развивай своё государство и подсирай другим государствам» (только за это будут начисляться очки). Действия, которые предназначены для вашего удобства и для защиты не приносят очков.

Описание действий ролей

Важно: при планировании действий своих *ролей* учитывайте, что, не смотря на то, что действия *секретаря* относятся к нему, фактически, они относятся к тем *ролям*, по отношению к которым были применены, и являются для них обыкновенными *lvlльными* действиями. Это важно, во-первых, потому, что, так как эти действия являются обыкновенными *lvlльными* действиями, то, соответственно, они блокируют возможность соответствующей *роли* выполнять другие обыкновенные *lvlльные* действия. А во-вторых, при совершении успешной диверсии против какой-то из *ролей*, по отношению к которой были совершены действия *секретаря*, эти действия срываются. Если же диверсия была успешно совершено против самого *секретаря*, но его действия применялись по отношению к другим *ролям*, то эти действия не будут сорваны.

1. Президент

Особенность роли: в ТСОП уровень *президента* всегда учитывается с коэффициентом 2.

Действие: *Передать ресурсы*

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

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Lvlльность: не *lvlльное* действие

11 **К чему приведёт в случае успеха:** указанному государству передаётся указанное количество выбранных ресурсов.

Комментарии: этим действием вы можете передать сколько угодно ресурсов сколько угодно раз за *ход* и при этом, каких угодно ресурсов. Обратите внимание на тот факт, что в клиенте на компьютере это действие разделено на 4 действия (для каждого ресурса, который можно передавать), а именно: имеющиеся денежные средства, доходы по сферам, ядерные ракеты, ракеты ПРО. Важно, что, не смотря на то, что это действие находится формально у *президента*, в действительности каждое из этих действий производит соответствующий министр, а именно: первые два из указанных выше – *министр финансов*, вторые – *министр обороны*. Это важно в том случае, например, если против вашего государства была совершена диверсия: если она была успешно совершена против *президента*, то эти действия будут тем не менее выполнены, если же против указанных выше министров при передаче соответствующих им ресурсов – действия будут сорваны.

Действие: *Уволить роль*

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

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Lvlльность: не *lvlльное* действие

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

Комментарии: этим действием вы можете уволить сколько угодно *ролей* за *ход*. Это может быть нужно, например, в том случае, если вы уверены, что определённая ваша *роль* завербована иностранным государством, но у вашего *министра внутренних дел (МВД)* недостаточно сил для того, чтобы освободить её.

2. Министр финансов

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*, после наступления которой всё определяется по ТСОП{*министр финансов*, выполняющий это действие, и его помощники; *министр финансов* соответствующего государства и его помощники}). О том, что такое «*ситуация насыщения*» и о том, какое государство является «соответствующим», вы можете узнать, прочитав информацию в разделе о финансовой сфере.

Стоимость: 2М

Помощь: помощь есть

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: +1М (по 500К в двух сферах); +1 лvl*

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за *ход*. Совершая это действие, *министр финансов* должен выбрать 2 сферы, в которых он собирается повысить доход своего государства. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь в том случае, если наступила *ситуация насыщения* в одной из сфер и успехом окончилась попытка вложения (если государство выиграло «состязание по ТСОП»).

Действие: Игра на бирже

Вероятность успеха: см. об игре на бирже

Стоимость: ставка (см. об игре на бирже)

Помощь: помощь есть

Лvlльность: звезданутое действие

К чему приведёт в случае успеха: *выигрыш* (см. об игре на бирже); +1 лvl*

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за *ход*. Рискованная возможность заработать денег. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь при выполнении двух условий: участвовать в торгах должно как минимум 2 государства и выигрыш должен быть не менее 1М.

3. Министр обороны

Действие: Изменить ядерный арсенал государства

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

Стоимость: 2М/100К (см. комментарии)

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

Помощь: помощь есть

Лvlльность: не лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: +N ядерных ракет/-N ядерных ракет (см. комментарии)

Ограничения: это действие вы можете выполнить, только если уровень вашего *министра обороны* ≥ 5 /нет ограничений (см. комментарии)

Комментарии: этим действием вы можете купить/утилизировать сколько угодно ракет за *ход*. Здесь с помощью «/» разделены, по сути, два действия: покупка и утилизация ядерных ракет. Эти действия объединены в одно, так как таким образом они представлены в клиенте игры. Введя положительное количество ядерных ракет в диалоговом окне (N), государство закупит указанное количество ракет (N), и в таком случае действуют «стоимость», «к чему приведёт в случае успеха» и «ограничения», приведенные слева от «/». Если же было введено отрицательно количество (-N), то будет утилизировано указанное число ракет (N), и в таком случае актуальна та информация, что приведена справа от «/». Содержание каждой ядерной ракеты обходится в 50К/*ход*. Подробнее см. [о ядерной войне](#).

Действие: *Изменить арсенал ПРО государства*

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

Стоимость: 1М/100К (см. комментарии)

Помощь: помощь есть

Лvlльность: не лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: +N ракет ПРО/-N ракет ПРО (см. комментарии)

Комментарии: этим действием вы можете купить/утилизировать сколько угодно ракет ПРО за *ход*. Здесь с помощью «/» разделены, по сути, два действия: покупка и утилизация ракет ПРО. Эти действия объединены в одно, так как таким образом они представлены в клиенте игры. Введя положительное количество ракет ПРО в диалоговом окне (N), государство закупит указанное количество ракет (N), и в таком случае действуют «стоимость» и «к чему приведёт в случае успеха», приведенные слева от «/». Если же было введено отрицательно количество (-N), то будет утилизировано указанное число ракет (N), и в таком случае актуальна та информация, что приведена справа от «/». Содержание каждой ракеты ПРО обходится в 50К/*ход*. Наличие хотя бы одной ракеты ПРО 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 если у вас когда-то и были ракеты ПРО!). Подробнее см. [о ядерной войне](#).

Действие: *Совершить ядерный удар***

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

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: -50% показателей всех *характеристик* (кроме уровней *ролей*) у атакованного государства; -25% - государствам-соседям; +1 лvl

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

Правила игры «MAGA-Game»

Комментарии: этим действием вы можете запустить сколько угодно ядерных ракет за ход. При отдаче приказа необходимо указывать дополнительно 2 числа: максимальное число выпускаемых ракет и необходимое число попавших ракет. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь в том случае, если хотя бы одна из выпущенных ядерных ракет поразила свою цель. Подробнее см. о ядерной войне. **Цена каждой ядерной ракеты, поразившей цель, будет засчитана при подсчёте очков в конце игры (см. о подведении итогов игры). Обратите внимание на то, что траты на содержание ядерных ракет не будут учитываться при подсчёте финального количества очков.

Действие: *Сбить ядерную ракету*

Вероятность успеха: ТСОП{министр обороны, запустивший ядерную ракету, и его помощники; министр обороны, выполняющий это действие, и его помощники}

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: +1 лvl*

Комментарии: этим действием вы можете сбить сколько угодно ядерных ракет (запустить противоядерных ракет) за ход. Нужно указать максимальное число выпускаемых ракет ПРО. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь в том случае, если ядерная атака была полностью отражена. Подробнее см. о ядерной войне.

Действие: *Отмена ядерного удара*

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

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Лvlльность: не лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: теряются все выпущенные в отменённом направлении ракеты.

Комментарии: этим действием вы можете отменить ядерные удары по скольким угодно направлениям (целям) за ход. Обратите внимание на то, что нельзя отменить часть ядерных ракет, выпущенных по одной цели, только все такие ракеты. Подробнее см. о ядерной войне.

Действие: *Напасть на иностранное государство сухопутными силами*

Вероятность успеха: ТСОП{министр обороны, выполняющий это действие, и его помощники; министр обороны, директор ФСБ, МВДшник государства, подвергшегося нападению, и их помощники}

Стоимость: -

Помощь: помощь есть

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

14

К чему приведёт в случае успеха: -50% показателей всех характеристик у атакованного государства; атакованное государство переходит под полный контроль атаковавшего государства; +1 lvl; после снижения всех уровней *ролей* в проигравшем государстве, если окажется, что уровень какой-либо *роли* в проигравшем государстве больше, чем уровень соответствующей *роли* в победившем государстве, то уровень этой *роли* в победившем государстве увеличивается на половину разницы уровней этих *ролей*.

К чему приведёт в случае неудачи: настроение населения снизится на 10% в вашем государстве

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход. Подробнее см. о сухопутной войне.

Действие: *Осуществить набег на иностранное государство***

Вероятность успеха: ТСОП{министр обороны, выполняющий это действие; министр обороны, подвергшийся набегу}

Стоимость: 500К

Помощь: помощи нет

Lvlльность: обыкновенное lvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: 1М государство-агрессор забирает у атакованного государства; +1 lvl

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

15

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: 500К

Помощь: помощь есть

Lvlльность: звезданутое действие

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь в том случае, если была защищена *роль*, на которую оказывалось влияние со стороны иностранного государства. Директор ФСБ должен указать какой процент своего опыта, какой из *ролей* он отдаёт (кратно 10%!)). Стоит отметить, что данное действие отличается от простой помощи тем, что здесь можно использовать 100% уровня директора ФСБ, а не ¼, как это делается при обычной помощи.

Действие: *Найти министра внешней разведки иностранного государства*

Вероятность успеха: ТСОП{директор ФСБ, выполняющий это действие; МИД выбранного иностранного государства}

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

Стоимость: 3М

Помощь: помощи нет

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

Ограничения: это действие вы можете выполнить, только если *министр внешней разведки* выбранного иностранного государства что-то делал в вашем государстве.

К чему приведёт в случае успеха: директор ФСБ получит номер, который был определён командой для *министра внешней разведки* выбранного государства (см. подготовка к игре); +1 лvl.

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за *ход*.

5. МИД (внешняя разведка)

Действие: *Диверсия***

Вероятность успеха: ТСОП{МИД, выполняющий это действие, и его помощник; *роль*, против которой выполняется это действие, и её помощники }

Стоимость: 1,5М

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за *ход*.

Действие: *Завербовать роль иностранного государства***

Вероятность успеха: ТСОП{МИД, выполняющий это действие, и его помощник; *роль*, против которой выполняется это действие, и её помощники }

Стоимость: 3М

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

Ограничения: это действие вы можете выполнить, только если уровень вашего *МИДа* ≥ 5 .

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за *ход*. У одного государства может быть сколько угодно *завербованных ролей*. Содержание каждой *завербованной роли* обходится в 50К/ход. Обратите внимание на то, что траты на содержание *завербованных ролей* не будут учитываться при подсчёте финального количества очков.

Действие: *Отпустить завербованную роль иностранного государства*

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

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

Стоимость: -

Помощь: помощи есть

Лvlльность: не лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: указанная завербованная *роль* освобождается.

Комментарии: этим действием вы можете отпустить сколько угодно завербованных *ролей* за *ход*. Государство-хозяин завербованной *роли* узнает о том, что она была завербована, но не узнает, каким государством она была завербована.

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: приказывающий должен выбрать одну из двух альтернатив:

- Игнорировать действие, которое отвело завербованной *роли* 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 низшим приоритетом.

Комментарии: этим действием вы можете отдать приказ любому количеству завербованных *ролей* за *ход*.

Действие: Убить иностранную *роль* **

Вероятность успеха: ТСОП{МИД, выполняющий это действие, и его помощник; *роль*, против которой выполняется это действие, и её помощники}

Стоимость: 3М

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: уровень убитой *роли* откатывается до первого и она не может выполнять действия в течение следующего *хода*; убитая *роль* будет освобождена от «завербованности»; +1 лvl.

Ограничения: это действие вы можете выполнить, только если у вас есть завербованная *роль* в государстве, в котором планируется убийство.

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

Правила игры «MAGA-Game»

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

Действие: *Слежка (сбор информации)*

Вероятность успеха: ТСОП{МИД, выполняющий это действие, и его помощники; роль, против которой выполняется это действие, и её помощники }

Стоимость: 2М

Помощь: помощь есть

Лvlльность: обыкновенное lvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: получение информации о роли, за которой велась слежка: её номер (см. подготовка к игре), уровень, доступная информация и выполненные в этот ход действия; + 1 lvl.

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

6. Министр юстиции

Действие: *Подать иск в международный суд***

Вероятность успеха: ТСОП{министр юстиции, выполняющий это действие; министр юстиции выбранного иностранного государства-цели }

Стоимость: 1М

Помощь: помощи нет

Лvlльность: обыкновенное lvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: настроение населения снижается на 20% в государстве, против которого подавался иск; +1 lvl

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход. Государство, располагающее реальными документами получает временный +1 lvl. Если в суд подаётся иск на пустом месте, то документы считаются сфальсифицированными и в ТСОП учитывается реальный уровень государства, подавшего иск (без дополнительного).

7. МВД

Действие: *Подавить бунт*

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

Стоимость: 1М

Помощь: помощь есть

Лvlльность: не lvlльное действие

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!
Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

К чему приведёт в случае успеха: если государство находилось в состоянии бунта, то настроение населения становится равным 50% и бунт автоматически прекращается (в частности, это приведёт также к отмене коэффициента 0,5 у доходов государства, и они начнут поступать в полном объёме); если же государство не находилось в состоянии бунта, то настроение населения снизится на 5%.

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход. Подробнее см. [о бунтах](#).

Действие: *Общая проверка на завербованность всех ролей*

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: министр получает информацию о том, есть ли в его государстве завербованная(ые) роль(и)

Комментарии: это действие вы можете выполнить сколько угодно раз за ход. Вы не узнаете, какие именно роли завербованы, а только есть ли они в принципе.

Действие: *Освободить роль от иностранного воздействия*

Вероятность успеха: ТСОП{МВДшник, выполняющий это действие; МИД государства, завербовавшего выбранную роль }

Стоимость: 1,5М

Помощь: помощи нет

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: роль освобождается от «завербованности»; +1 лvl

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

19

8. Министр по связям с общественностью (MnCcO)

Действие: *Сделать заявление в международные СМИ***

Вероятность успеха: ТСОП{MnCcO, выполняющий это действие; MnCcO выбранного иностранного государства-цели }

Стоимость: 1М

Помощь: помощи нет

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

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

Правила игры «MAGA-Game»

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

Действие: *Опровержение лжи*

Вероятность успеха: ТСОП{MnCcO, выполняющий это действие, и его помощник; MnCcO, сделавший заявление в международные СМИ о государстве, MnCcO которого выполняет это действие, и его помощники }

Стоимость: 500К

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обычное лvlльное действие

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

Действие: *Улучшить 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: это действие вы можете выполнить сколько угодно раз за ход.

Действие: *Ухудшить настроение населения в иностранном государстве***

Вероятность успеха: ТСОП{MnCcO, выполняющий это действие, и его помощник; MnCcO выбранного иностранного государства-цели и его помощники }

Стоимость: 500К

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обычное лvlльное действие

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

9. Министр здравоохранения (МЗ)

Действие: *Заражение вирусом***

Вероятность успеха: ТСОП{МЗ, выполняющий это действие; МЗ выбранного иностранного государства-цели }

Стоимость: 1М

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!

Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

Помощь: помощи нет

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход.

Действие: *Разработка вакцины от вируса*

Вероятность успеха: ТСОП{МЗ, выполняющий это действие, и его помощник; МЗ выбранного иностранного подозреваемого государства и его помощники}

Стоимость: 250К

Помощь: помощь оказывается только со стороны своего государства

Лvlльность: обыкновенное лvlльное действие

К чему приведёт в случае успеха: остановка уменьшения настроения населения; +1 lvl.

Комментарии: это действие вы можете выполнить лишь один раз за ход. 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. Секретарь

21

Особенность роли: см. описание действий ролей.

Действие: *Повышение уровня*

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

Стоимость: 1М

Помощь: помощь есть

Лvlльность: звезданутое действие

К чему приведёт в случае успеха: +1 lvl*

Комментарии: этим действием вы можете разным ролям повысить уровень сколько угодно раз за ход, но каждой конкретной роли – только один раз за ход. *Обратите внимание на то, что уровень повысится лишь у той роли, применительно к которой было совершено действие.

Действие: *Оказать помощь другой роли*

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

Стоимость: 500К

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

Лvlльность: звезданутое действие

© Данные правила являются интеллектуальной собственностью их авторов-составителей!
Использование любого фрагмента правил без письменного разрешения авторов категорически запрещено!

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

Комментарии: это действие вы можете выполнить сколько угодно раз за *ход*, но каждая конкретная *роль* может помочь другой *роли* только один раз за *ход*. *Обратите внимание на то, что 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*, при этом уровень повысится лишь у выполнявшей действие *роли* и помогавших ей *ролей*. Уровень каждой *роли* в случае, если она указывала помощь, приплюсовывается к уровню *роли*, выполняющей действие, с соответствующим коэффициентом: уровень *секретаря* суммируется с коэффициентом $\frac{1}{2}$; уровень любого министра и *президента* суммируется с коэффициентом $\frac{1}{4}$ (но для *президента* ввиду удваивания его уровня в ТСОП также получаем, по сути, $\frac{1}{2}$; см. *президент*). Данным действием вы можете временно повысить уровень (за счёт суммирования) *роли*, совершающей важное для вас действие, чем увеличите вероятность успешного завершения этого действия.