**2139. Впервые запущен гиперсветовой корабль «Альфа». После тестового запуска сформирована экспедиция к соседним звездам. Вы – участник этой экспедиции.**

К этому времени человечество делится на три вида: люди, менталы и киборги. Долгое время после разделения на данные виды бушевала гражданская война на планетах Солнечной конфедерации вошедшая в историю под названием «Эволюционная война 2085-2118». В 2127 году главы государств, входящих в Солнечную конфедерацию подписали «Биль о равных правах всех видов». С этой поры все жители конфедерации стали равны. Кроме этого менталам было запрещено применять внушение, а киборгам физическую силу. К этому моменту в конфедерацию входят три крупных и огромное количество мелких государств. Сама конфедерация размещается в пяти колониях: 1) Земля 2)Луна 3) Марс 4) Астероидный пояс 5) Спутники Юпитера. Крупнейшие государства имеют территории на всех колониях. *Данные колонии определяют внешний вид астронавта: На земле актуален псевдовоенный стиль (серый, джинсы или хаки) с какими-нибудь погонами, орденами или эполетами. Жители базы на Луне одеваются в яркие светлые одежды одного цвета, так что превращаются в кусок ткани одного цвета. Жители Марса всегда одеты в темные тона. Жители астероидов предпочитают разноцветные одежды светлого тона, а юпитериане огромное количество одежды (иногда повторящегося, как юбка сверху джинс или безрукавка поверх свитера) и акссесуаров (браслетов, подвесок, ожерелья и т.п.).*

Список государств:

Торговая Федерация - государство, где царит полная анархия в видах, абсолютная свобода выбора и торговли. Инициатор примирения, в гражданской войне участвовало мало, в основном оборонялось. Однако расширилось очень сильно в основном за счет добровольного вступления государств, боявшихся оккупации со стороны других противоборствующих сторон.

Альянс Свободной мысли - государство, в котором менталам можно находиться, только надев специальные щиты. Одержал наибольшее количество побед в гражданской войне. В государстве бок о бок существуют киборги и люди. В Альянсе разрешены изменения человеческого тела, поэтому иногда непонятно, кто человек, а кто киборг. Для простоты медицинских обследований введено понятие искусственных органов.

Человеческий Союз - никаких киборгов и менталов. Религиозная автократия, в которой запрещены всякие изменения человека. Инициатор войны, в ходе которой смог завоевать много мелких государств, но не одержал ни одной победы в боях с главными соперниками. Гражданином может быть только человек, в котором искусственных изменений не более 10%.

Именно эти три главных силы сформировали руководство экспедиции – трех капитанов. Управляет же данным кораблем искусственный интеллект, который общается с членами экипажа через своего киборга «Омега» (мастер).

**Добро пожаловать на борт первого гиперсветового корабля «Альфа».**

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Основным средством игры являются коды доступа. В игре их роль играют игральные карты. Ими можно обмениваться. Главное же за них можно получать любые предметы или информацию. Для этого необходимо собрать карточную комбинацию, как в покере. Чтобы получить данный предмет необходимо обратиться к ИИ корабля через его киборга «Омега». (список комбинаций, предметов ниже)
2. Основными ресурсами для получения предметов (сырьем) являются: руда и растения. Геологи могут их добывать с помощью комбинации кодов или просто находить. Биохимики могут с помощью ИИ автоматического завода производить на их основе материалы: металл и яды. После этого капитаны, используя материалы создают устройства, которые по прейскуранту может взять любой игрок, в том числе и капитаны.
3. Решение по всем игровым вопросам принимают капитаны большинством голосов. После этого ИИ корабля подтверждает или отменяет решение.
4. Каждый игрок имеет в начале игры десять хитов жизни, хранящиеся в виде батареек. В дальнейшем он может, как увеличивать свой уровень жизни (отбирая у других игроков или производя у ИИ), так и уменьшать (при нападении других игроков или при неудачном своем нападении). Игрок с нулевым уровнем жизни выбывает из игры. Игрок, к которому применили насилие или внушение, которое он не смог отбить, не имеет право говорить о произошедшем, кроме места и времени произошедшего.
5. Во время игры запрещены физические единоборства и словесные оскорбления. Запрещено нецензурно выражаться, распивать высокоградусные (>10) спиртные напитки и курить в присутствии других игроков. Кроме этого запрещена кража, подделка или порча кодов (карт).
6. По отношению к неигровым действиям и имуществу действия осуществляются только в соответствии с действующим законодательством РФ.
7. Победой группы персонажей является выполнение ее целей. То же самое касается и каждого персонажа. Если абсолютной победы не было достигнуто, то производится подсчет очков (см. ниже).
8. Игра длится от 2 до 8 часов (оговаривается в начале игры), если не произойдет победы одной из команд раньше.

**Игра состоит из несколько этапов:**

* 1. Разгон корабля (знакомство) - 15 минут,
     1. Капитаны корабля вводят в ЦК (центральный компьютер) свои пароли для запуска корабля
     2. Происходит знакомство игроков между собой
     3. Капитаны корабля вводят в ЦК свои пароли для прыжка
  2. Прыжок (накопление кодов внутри корабля) - 1 час,
     1. Все получают первые коды (реквизит - карты)
     2. Происходит обмен, поиск сырья и производство элементов (реквизит карточки сырья)
     3. В процессе игры игроки пытаются организовать союзы
  3. Остановка для заправки в астероидном поясе (получение новых ресурсов) - 15 минут,
     1. ИИ сообщает об окончании прыжка и кратко характеризует ситуацию (многовариантную)
     2. Двух геологов одевают в скафанды (реквизит – комбинезоны, шлемы, фонарики)
     3. Капитаны корабля вводят в ГК (грузовой компьютер) свои пароли для открытия шлюзов
     4. Геологи обыскивают шлюзы на предмет ресурсов и артефактов
  4. Выбор и подлет к одной из трех планет новой звездной системы (определяется игроками) – 30 минут,
     1. ИИ выдает информацию о планетах. Игроки обсуждают решение о высадке на одной из них
     2. В это время осуществляют рутинную работу по производству
     3. В конце этого этапа игроки принимают решение о высадке на одной из планет
  5. Высадка на одной из планет - определяется игроками,
     1. Все выходят на улицу.
     2. На улице новые ресурсы и новые производства
     3. Происходит фуршет по поводу прибытия на планету
  6. Аналогично a, b, c – обратный путь к солнечной системе.

1. Структура корабля: Грузовой отсек, Камбуз, Кают-компания, Капитанская рубка, Жилой отсек, Гальюн, Душевая, Грузовой шлюз. Шлюз - открывать может только ИИ по решению трех капитанов, грузовой отсек может открыть геолог, Рубку – капитан, Душ – биохимик. Остальные блоки – общедоступны.
2. Количество игроков минимальное 10. Максимальное неограниченно. Лучше всего для равенства групп обеспечить число игроков кратное трем плюс 1 (ИИ).
3. Каждый персонаж (кроме ИИ) имеет право поставить себе любую другую цель во время игры и реализовать ее. Для оценки цели – необходимо получить одобрение у ИИ. Цель может быть: отвергнута, принята (4 очка), одобрена (6 очков). ИИ может выполнять только цели поставленные до начала игры.
4. Каждый персонаж определяют свое происхождение (колонию) сам и одевается соответствующим образом. При этом он создает легенду своей жизни на данной колонии.

СПЕЦИАЛЬНОСТИ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Описание** | **Специфика** |
| 1. **Капитаны** | Имеют право носить оружие и отдавать приказы. Создают на основе материалов устройства. Контролируют периметр поселка. | Управление. Производство. |
| 1. **Геологи** | Производят поиск сырья. Открывают Хранилище. | Нахождение сырья |
| 1. **Биохимики** | Создание из сырья материалов. Открывают Лабораторию. | Создание материалов |

РЕСУРСЫ:

1. Коды (карты) – приводятся в таблице. Изначально каждый игрок получает пять кодов. Для минимального количества игроков (10) требуется три колоды (90 вводятся в начале игры – остальные в течение игрового времени). Дальше на каждые 8 человек увеличивается на одну колоду. Можно для красоты печатать карты для каждой игры отдельно.
2. Комбинации кодов. У каждого типажа есть только свои комбинации. Каждый персонаж может использовать комбинации кодов других типажей в случае реализации своих определенных комбинаций.
3. Оружием (киборги изначально могут атаковать физической силой (отмечено в таблице кодов буквой Ф), а менталы производить ментальную (буква М) атаку без использования дополнительных устройств, которые нужны людям) могут владеть все. Кроме этого граждане Альянса не могут производить изменения в своем сознании, а жители Союза еще и тела.
4. Жизнь (Хиты) у каждого игрока в начале 10 хитов.

КОДЫ ДОСТУПА:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Короткое название** | Описание | *Хиты* |
| 1. **Пара (1 Pair)** | Две карты одного ранга | *2* |
| 1. **Цветная пара** | Две карты одного ранга и одного цвета | *3* |
| 1. **Две Пары (2 Pair)** | Две карты одного ранга и две другого | *4* |
| 1. **Цветные две пары** | Две карты одного ранга и две другого в одном цвете | *5* |
| 1. **Тройка (3 of a kind)** | 3 карты одного ранга | *6* |
| 1. **Стрит (straight)** | 5 последовательных карт (туз может использовать как самая старшая, так и как самая младшая карта) | *7* |
| 1. **Флеш (flush)** | 5 карт одной масти | *8* |
| 1. **Фулл Хаус (full house)** | 3 карты одного ранга и пара | *9* |
| 1. **Каре (4 of a kind)** | 4 карты одного ранга | *10* |
| 1. **Стрит Флеш (straight flush)** | 5 последовательных карт одной масти. | *11* |
| 1. **Флеш-Рояль (royal flush)** | 5 старших карт одной масти, A,K,Q,J,10 | *12* |

ТАБЛИЦА КОДОВ и устройств

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№комб**  **(хитов)** | Коды атаки или модификаций (название, устройства, физическая или ментальная) | Коды обороны или восстановления (название, устройства) | Коды работы геолога | Коды работы биохимика | Коды работы капитана | Коды получения устройств |
|  | Удар, кастет, Ф | Восстановление жизни на 1 единицу, пластырь | Трансмутация растения в руду | Создание яда на основе растения | Создание кастета на основе металла или эфира на основе яда | Кастет |
|  | Чтение мысли, пластырь, М | Защита от удара кастетом | Трансмутация руды в растение | Создание металла на основе руды | Создание палки на основе металла или пластыря на основе яда | Пластырь |
|  | Подсечка, палка, Ф | Защита от чтения мысли | Получение растения | Создание металла на основе растения | Создание ножа на основе металла или браслета на основе яда | Палка |
|  | Потеря сознания на 30 сек, эфир, М | Защита от подсечки | Получение руды | Создание яда на основе руды | Создание бластера на основе металла или шприца на основе яда | Эфир |
|  | Удар ножом, нож, Ф | Защита от потери сознания | Любое действие из суммы предыдущих | Создание яда без сырья | Создание кастета или эфира без материалов | Нож |
|  | Одноразовое зомбирование, браслет, М | Восстановление жизни на 5 единиц, эфир | Создание метала без сырья | Создание палки или пластыря без материалов | Браслет |
|  | Выстрел из бластера, бластер | Защита от удара ножом, любое Ф. устройство | Любое действие из суммы предыдущих | Создание ножа или браслета без материалов | Бластер |
|  | Инфаркт, шприц | Защита от одноразового зомбирования, любое М устройство | Создание бластера или шприца без материалов | Шприц |
|  | Модификация тела (один предмет), предмет | Защит от выстрела из бластера, бластер | Создание любого устройства физической атаки без материалов | Любое устройство физической атаки |
|  | Модификация сознания (одна способность), предмет | Защита от инфаркта, шприц | Создание любого устройства ментальной атаки без материалов | Любое устройство ментальной атаки |
|  | Любой удар без возможности защиты | Восстановление жизни на 10 единиц, шприц | Создание любого устройства без материалов | Любое устройство |

ПОЯСНЕНИЯ К КОДАМ:

1. При физическом контакте игрок теряет (если не смог отбиться) количество жизни, показанное в первом столбце.
2. При потери сознания атакуемый игрок (если не смог отбиться) замирает на 30 сек (засекает это время) и дает возможность забрать любые предметы, которые нападающий сможет забрать, кроме жизни (забирает 4 хита) и двух кодов.
3. При чтении мысли атакуемый игрок (если не смог отбиться) честно отвечает на любой игровой вопрос нападающего.
4. При одноразовом зомбировании – игрок (если не смог отбиться) выполняет один игровой приказ напавшего, включающий одно действие из таблицы кодов или по получению ресурсов.
5. При инфаркте – игрок умирает, если в течении 5 минут не сможет произвести лечение на 1 единицу (в случае, если у него было 9 или 10 единиц, если от 4 до 8, то на пять единиц, если меньше, то умирает сразу).
6. При атаке или обороне большую комбинацию можно использовать как меньшую. В остальных случаях нет. Ресурсы при атаке или обороне можно использовать только указанные.
7. Инопланетный артефакт можно использовать как любой ресурс: сырье, материал, устройство, но только один раз.
8. Игроки могут использовать вместо Ф устройств код К (киборг), вместо М - М (ментал), вместо любого устройства код И (инопланетянин). Если атака удалась буква остается до следующего использования, если нет, то буква уничтожается оборонявшимся.
9. Если игрок предоставляет код И, а также две комбинации (6 и 10), то вы становитесь инопланетянином.

ПРАВИЛА БОЯ:

Атакующий игрок подходит к объекту нападения и сообщает о готовности использовать код доступа, после чего показывает эту комбинацию.

1. Тот, на ком используют, может отразить его требования. После чего игроки меняются двумя случайными картами из использованных комбинаций. Атакующий отдает отбившемуся один хит жизни.
2. Если обороняющийся не может отразить, то отдает ему случайные три карты из своих знаний, атакующий передает обратно две. Кроме этого обороняющийся передает хиты жизни (в зависимости от номера комбинации)

ПРАВИЛА РАБОТЫ ИЛИ ПОЛУЧЕНИЯ УСТРОЙСТВА:

1. Игрок обращается к ИИ с представлением комбинации и ресурсов. Геологи и биохимики без присутствия своих капитанов не имеют права находиться на территории завода.
2. В случае удачного обращения игрок передает использованный ресурс ИИ, сдает карты комбинации и получает новые карты с большим на единицу количеством.
3. Если игрок – капитан, то он получает устройство себе, и это устройство становится доступным на заводе всем остальным игрокам.

ЦЕЛИ

В начале игры - **ты определяешь свои главные цели**, то есть определяешь направление. **Если ты выбрал направление - профессия, то все эти цели будут удваиваться в очках, а остальные нет.** То есть: набрав по профессии 16 очков, ты получишь 32, а по государству или расе 16.

|  |  |
| --- | --- |
| **Названия** | Цели |
|  | По профессии (около 20 очков) |
| **Геолог** | 1. Произвести большое количество сырья (1 очко за каждое) 2. Произвести большее количество сырья, чем остальные геологи (4 очка) 3. Произвести трансмутацию (1 очко за каждое) 4. Произвести большее количество трансмутаций, чем остальные геологи (4 очка) 5. Найти инопланетный артефакт (6 очков) |
| **Биохимик** | 1. Произвести большое количество материалов (1 очко за каждое) 2. Произвести большее количество материалов, чем остальные биохимики (4 очка) 3. Произвести преобразование энергии в материал (1 очко за каждое) 4. Произвести большее количество преобразований энергии в материал, чем остальные биохимики (4 очка) 5. Произвести действие с инопланетным артефактом (2 очка за каждое) |
| **Капитан** | 1. Обеспечить порядок на корабле: отсутствие убийств или их расследование, равенство государств на корабле, возвращение корабля обратно (6 очков за каждую цель) 2. Произвести большое количество устройств (1 очко за каждое) 3. Произвести большее количество устройств, чем остальные капитаны (4 очка) 4. Произвести преобразование энергии в устройства (1 очко за каждое) 5. Произвести большее количество преобразований энергии в устройства, чем остальные капитаны (4 очка) |
|  | По государству (около 22 очков) |
| **Федерация** | 1. Захватить корабль (6 очков) 2. Произвести исследовательских операций большее количество, чем остальные государства (4 очка) 3. Создать все устройства для физического боя (1 очко за одно, +3 очка за все) 4. Создать все устройства для ментального боя (1 очко за одно, +3 очка за все) |
| **Альянс** | 1. Захватить корабль (6 очков) 2. Уничтожить всех менталов на корабле (4 очка) 3. Создать все устройства для физического боя (1 очко за одно, +3 очка за все) 4. Создать все устройства для ментального боя (1 очко за одно, +3 очка за все) |
| **Союз** | 1. Захватить корабль (6 очков) 2. Уничтожить всех киборгов на корабле (4 очка) 3. Создать все устройства для физического боя (1 очко за одно, +3 очка за все) 4. Создать все устройства для ментального боя (1 очко за одно, +3 очка за все) |
|  | По расе (около 30 очков) |
| **Человек** | 1. Произвести модификацию (4 очка) 2. Уничтожить киборга (4 очка за каждого) 3. Поработить ментала (4 очка за каждого) 4. Атаковать киборга физически (3 очка за удачную атаку, 1 очко за попытку) 5. Атаковать ментала разумом (3 очка за удачную атаку, 1 очко за попытку) 6. Собрать группу своей расы (6 очков за всех, по 2 очка за каждого правильного) 7. Внедриться в группу чужой расы (4 очка) |
| **Ментал** | 1. Произвести модификацию тела (4 очка) 2. Поработить человека (4 очка за каждого) 3. Уничтожить киборга (4 очка за каждого) 4. Атаковать киборга физически (3 очка за удачную атаку, 1 очко за попытку) 5. Собрать группу своей расы (6 очков за всех, по 2 очка за каждого правильного) 6. Внедриться в группу чужой расы (4 очка) |
| **Киборг** | 1. Произвести модификацию разума (4 очка) 2. Уничтожить человека (4 очка за каждого) 3. Уничтожить менталов (4 очка за каждого) 4. Атаковать ментала разумом (3 очка за удачную атаку, 1 очко за попытку) 5. Собрать группу своей расы (6 очков за всех, по 2 очка за каждого правильного) 6. Внедриться в группу чужой расы (4 очка) |
|  | Личные (около 36 очков) |
| **Все** | 1. Определить, кто есть кто (2 очка за каждое определение) 2. Произвести взаимодействия со всеми игроками (6 очков) 3. Осуществить все коды (6 очков) 4. Покорить или уничтожить ИИ корабля (6 очков) 5. Выжить (4 очка) 6. Иметь уровень жизни >= 10 (4 очка) |

Специальные роли:

**Инопланетянин (от 1 до 3 человек)**

Во время игры может произойти биологическое заражение членов экипажа, которые становятся инопланетянами (кто и какие - определяет ИИ). Теперь у игрока есть задачи инопланетян, а также их ресурсы. Если это атака дельфинов, член экипажа становиться менталом, если разумных машин, то киборгом. Расовые цели игрока отменяются и способности теряются, вместо него появляются цели и способности инопланетянина. Кроме этого игрок получает инопланетный артефакт на хранение.

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели (около 24 очков)** | 1. Выйти на контакт с подобной расой в поселке (киборги, менталы или обычные люди) (3 очка за каждого) 2. Создать носителей (зомбирование с помощью инопланетного артефакта) для других инопланетян (3 очка за каждого) 3. Передать на планету устройства землян (3 очка для каждого) 4. Не допустить посадки на планету, если это чужая планета (6 очков) 5. Не допустить взлета обратно, если корабль не взят под контроль дружественной расой (6 очков) 6. Отправить корабль назад, если это чужая планета и корабль не взят под контроль дружественной расой (3 очка) 7. Не допустить возврата корабля в солнечную систему, если корабль не взят под контроль дружественной расой (6 очков) 8. Возвратить корабль в солнечную систему, если корабль взят под контроль дружественной расой (3 очка) 9. Захватить корабль (6 очков, 3 очка если вместе с группой землян) 10. Произвести действие с инопланетным артефактом (2 очка за каждое) |

**ИИ (от 1 до 3 человек)**

Запрещено:

1. Подсказывать или помогать персонажам.
2. Выдавать неслучайный код
3. Атаковать персонажа

Разрешается (советуется):

1. Принимать меры для увеличения активности и интересности игры.
2. Подбивать персонажи на более активные действия

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели** | 1. Обеспечить успешное возращение экспедиции (6 очков) 2. Выдать большинство кодов (должно остаться не больше 10) (6 очков) 3. Выжить (4 очка) 4. Не подвергнуться ни разу зомбированию (4 очка) 5. Обеспечить равенство рас и государств (3+3 очка) |

Личности (распределение рас каждый раз случайное):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Имя** | **Должность** | **Государство** | *Раса* |
|  | Капитан | Федерация |  |
|  | Капитан | Альянс |  |
|  | Капитан | Союз |  |
|  | Геолог | Федерация |  |
|  | Геолог | Альянс |  |
|  | Геолог | Союз |  |
|  | Биохимик | Федерация |  |
|  | Биохимик | Альянс |  |
|  | Биохимик | Союз |  |
|  | Геолог | Федерация |  |
|  | Биохимик | Альянс |  |
|  | ИИ | - | *-* |