

## Всякэ такэ РПГ (v.0.1.6)

### Реквизит:

- «дукаты» (каунтеры, монеты), не меньше чем по 30-40 шт. на каждого игрока.
- банка для дукатов ака «казна».
- кубики **d6**, не меньше 10-ти.
- карточки для сущностей, листки картона/ватмана 52x75мм.
- пару листов А4 для записи протокола игры.
- карандаши, каждому из участников.
- ластики, по желанию.
- чай, кофе, капучино. :)

### Принципы механики:

- ДМ отсутствует в принципе.
- на страте игры, игроки договариваются о «постулатах» - незыблемых правилах предстоящей игры. Грубо нарушать постулаты запрещается.
- игроки сами создают мир по ходу игры, поочередно повествуя и описывая сущности и явления.
- любая значащая/важная манипуляция с игровым миром стоит один дукат.
- игра состоит из серии сцен, как в театре.
- оспаривание крамолы проходит устно между спорящими.

### Подготовка к игре:

- Каждый игрок получает некое кол-во дукатов, например 20.
- раздаются чистые листочки, карандаши, ластики.
- озвучиваются правила поведения за столом (*не/допустимость телефонов, досужий трёп, еда и т.д.*)

### Фаза постулирования:

*Выявление ожиданий и способ зажечь искру в глазах игроков. Пасующие и безучастные игроки скорее всего просто отбудут игру и она не принесет им удовольствия.*

- игроки выбирают зачинщика.
- зачинщик предлагает свой постулат - предложение о характере, жанре, сюжете и т. п. характеристиках предстоящей игры. Он обговаривается игроками и, в случае принятия, предложивший платит за него один дукат в казну (прим.: *далее, стоимость действия будет записываться в круглых скобках, например, (1), (3) и т.д.*), а постулат записывается в список постулатов в протоколе игры.
- все игроки по очереди, по часовой стрелке от зачинщика, предлагают свои постулаты, по одному за раз (1).
- постулирование считается законченным когда игрокам больше нечего вписать в постулаты.

### Сотворение мира:

- игроки, по очереди, определяют сущности мира, в рамках постулатов игры.
- создание сущности (1).
- добавить/убрать значимое свойство или факт о сущности (1).
- полностью уничтожить сущность (1), предварительно нужно убрать все её свойства.
- название сущности записывается на листочке прописными буквами и подчеркивается.
- все значимые свойства/факты сущности, за которые было уплачено, записываются строчными буквами под её названием.
- приветствуются лирические описания сущностей без занесения их в карточку сущности.
- сотворение мира считается завершённым когда все игроки пасуют.
- карточки сущностей попадают в колоду всего сущего.

### Сцены:

- перед созданием сцены, все игроки получают, заранее оговоренное кол-во дукатов из казны, например по 5 дукатов.
- игроки делают скрытые ставки и открывают их одновременно. Тот у кого больше ставка становится оформителем сцены.
- оформитель выкладывает свою ставку дукатов на стол. И должен их все израсходовать на оформление сцены.
- оформитель может вносить сущности в сцену и/или создавать новые сущности (автоматически вносятся в сцену) сколько захочет, при условии, что у него есть чем платить, см. ниже.
- оформитель заканчивает оформление сцены неким событием или явлением (1), до тех пор его нельзя перебивать, кроме оспаривания грубой крамолы.
- право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.
- во время своего хода можно:
  - а)** ввести в сцену сущность из колоды всего сущего (1) и взять себе её карточку;
  - б)** вывести сущность из сцены (1) и вернуть карточку в колоду всего сущего;
  - в)** добавить/убрать значимое свойство контролируемой сущности (1);
  - г)** влиять на события, действия, и развитие сцены лирическим повествованием и сбрасыванием дукатов в казну за каждую важную манипуляцию в мире.
- полностью закрыть сцену может только её оформитель, когда

право хода вернется к нему на очередном круге.

- после закрытия сцены, нужно создать следующую сцену.

### Конфликты:

- по ходу игры, игроки могут (читай: *должны*) создавать между сущностями конфликты, трудности и опасности (1), тем самым добавляя драматизма в игру.
  - в ходе конфликта, игроки, контролируемые вовлеченные в конфликт сущности, создают кучи из кубиков **d6** для каждой стороны конфликта.
  - за любое значимое свойство любой сущности в сцене можно добавить или убрать кубик **d6** в/из соответствующей кучи одной или нескольких сторон/сущностей конфликта.
  - вносить/выносить сущности, создавать/уничтожать сущности, добавлять/убирать свойства сущностей, а так же перехватывать контроль над сущностями во время конфликта нельзя вплоть до его развязки.
  - вариация: игроки могут добавлять/убирать **d6** (1) в ту или иную кучу конфликтующих сущностей лирически обосновав каждое из обстоятельств.
  - вариация: можно ограничить кол-во кубиков в кучах, например, не больше 5-ти.
  - когда обстоятельства конфликта описаны, а кучи построены, стороны бросаются кучи кубиков.
  - сторона набравшая большую сумму побеждает в конфликте и её контролирующей(е) получает из казны кол-во дукатов равное сумме нечетных чисел в куче.
  - сторона набравшая меньшую сумму проиграла конфликт и её контролирующей(е) получает из казны кол-во дукатов равное кол-ву кубиков в её куче.
  - в случае ничьи все кучи бросаются снова.
  - контролирующей(е) выигравшую сущность(и) получают право на лирическое описание развязки конфликта с точки зрения победителя, тратя дукаты на значимые изменения в сущностях.
  - контролирующей(е) проигравшую сущность(и) подхватывают лирическое описание развязки после победителя, тратя дукаты на значимые изменения в сущностях с их стороны, как побежденной.
- Оспаривание крамолы:
- любой игрок может оспорить действия другого игрока, а в случае злостного упорствования, настаивать на открытом аукционе по спорному вопросу, в ходе

которого:

- а)** игрок оспаривающий действия должен сделать открытую ставку;
- б)** все остальные игроки делают свои открытые ставки за ту или иную сторону;
- в)** сторона набравшая больше дукатов побеждает;
- г)** все поставленные дукаты уходят в казну.
- в случае если оспариваемое утверждение противоречит постулату и/или значимому свойству сущности, то оспаривающая сторона считает один свой дукат как за два.

### Штрафование:

- в любой момент, любой игрок может потребовать оштрафовать другого игрока с объявлением причины штрафования (*обычно, за неподобающие поведение, постоянное грубое нарушение постулатов и т. п.*)
- все игроки открыто голосуют за или против.
- если «за» больше, то виновник штрафует на кол-во дукатов равное кол-ву проголосовавших за штраф.

### Разное:

- в любой момент игры, кроме оформления сцены и конфликта, игрок может:
  - а)** перехватить ход на себя (1);
  - в)** перехватывать контроль над сущностью (1) порождая тем самым конфликт если игрок контролирующей её не желает уступить;
  - в)** начать диалог подконтрольной с неподконтрольной сущностью (1).
- игроки могут пасовать ход или ставку, то есть ставить 0 дукатов.
- можно предлагать новый/поправку в постулат/правило по ходу игры (1).
- значимые свойства могут иметь уровни, например: «*сильный x2*», «*ловкий x3*». Добавить/убрать каждый дополнительный уровень свойства (1).
- перенос единичного значимого свойства/факта из сущности в другую сущность, в ходе лирически обоснованного единичного действия (1), то есть оплачивается только само действие.
- в конфликтах, можно создавать как общие так и отдельные кучи для каждой из вовлеченных сущностей, главное помнить кто на какой стороне конфликта и, по необходимости, суммировать результат по сторонам при определении победителя.

## Всякэ такэ РПГ (v.0.1.6)

### Пример игры

<u>Участники:</u> Вася(25), Петя(25), Лена(25) <i>(прим.: здесь и далее, в скобках будет указываться богатство игрока или стоимость сущности/изменения в мире)</i>	-- потеряла книгу заклятий	казну и дописывает на карточку КОРОЛЬ свойство «хитрый» которое даёт <b>1d6</b> в кучу короля в этом конфликте. Так же он добавляет еще <b>1d6</b> в кучу короля за свойство Зои «потеряла книгу заклятий».	Вася сбрасывает 1 дукат за перехват контроля над сущностью «король» и забирает карточку у Пети. Так же он вносит в сцену сущность «ведьма» Присцилла за еще один дукат сброшенный в казну и забирает себе её карточку из колоды всего сущего.
<u>Правила за столом:</u> -- не разговаривать по мобилкам. -- не болтать о футболе и т. п. -- не чавкать едой. -- без пошлых шуточек.	<u>ПРИНЦЕССА</u> (3) -- Аза -- циганка  ЛЕС (2) -- дремучий	Дукаты: В(9), П(12-2), Л(12)  Лена собирает кучу кубиков для сущности «Ведьма Зоя» используя свойства «Зоя» и «злая»:	Вася вносит поправку в правила: <i>«Предлагаю сделать перехват бесплатным для сущностей со свойством «общий», например для замка, леса и т.п.»</i> Поправку поддерживают и это становится новым правилом, Вася скидывает 1 дукат в казну.
<u>Постулаты:</u> -- стартуем с 25 дукатов. -- пополнения перед сценой 5 дукатов. -- имена сущностей могут участвовать как свойство в любом конфликте. -- игра о рыцарях и прекрасных дамах -- есть драконы, но они не летают. -- магия только как чтение заклятий из книг. -- дремучий лес -- ведьмы -- кролики	Петя поставил 7 дукатов на оформителя и выиграл.  Петя повествует: <i>Давным давным давно (1), в одном королевстве(1) жил да был король(1). И была у него красавица дочь - принцесса Аза (1). Время шло, принцесса росла и в один прекрасный день в замок (1) приехал не менее прекрасный принц (1) на своём красавце белом боевом коне и решил посвататься к принцессе (1)...</i>	<i>Но это же сама ведьма Зоя и она сейчас очень злая из-за потери своей книги...</i>  В итоге получается куча <b>2d6</b> и продолжает повествование:  <i>Зоя предполагала, что король может не захотеть её видеть в замке и поэтому решила прикинуться простой крестьянкой когда входила в замок (1).</i>  При этом Лена сбрасывает один дукат в казну и добавляет <b>1d6</b> к куче ведьмы. Пете нечего добавить и они катают кубики в кучах.	Дукаты: В(9-3), П(11), Л(10)  Ход переходит к Пете и он закрывает сцену повествуя:  <i>Шум и гам наполняют замок. Повара и прислуга снуют туда сюда. Все готовятся к предстоящему банкету в большом банкетном зале (1) замка. Занавес...</i>
<u>Дукаты: В(23), П(23), Л(23)</u>	По ходу повествования, Петя записывает названия созданных им сущностей на новых карточках (время, королевство, король, замок), так же забирает из колоды всего сущего карточки (принцесса, принц, а так же конь, доспехи, котомка, меч так как принц ими владеет) и сбрасывает дукаты из своей ставки на оформителя в казну за каждую новую и взятую карточку. После чего передаёт ход Лене, сидящей слева от него, тем самым заканчивая оформление сцены.	Дукаты: В(9), П(10), Л(12-1)  В куче короля выпало : 4 и 5 У ведьмы - 1, 6 и 4  В конфликте побеждает ведьма и Лена получает 1 дукат из казны, а Петя 2 за два кубика.	При этом он создает сущность «банкетный зал» за 1 дукат.  Дукаты: В(6), П(11-1), Л(10)  Лена, как «летописец» делает короткие записи в протоколе игры о том, что произошло в первой сцене.
<u>Сотворение мира:</u>		Лена повествует с позиции победителя: <i>План ведьмы удался и она умудрилась прошмыгнуть (1) в замок незамеченная стражей (1).</i>	Игроки возвращают свои карточки в колоду всего сущего.
<u>РЫЦАРЬ</u> (7) -- в доспехах x2 -- владеет котомкой -- владеет мечем -- владеет конём -- ищет принцессу	<u>КОНЫ</u> (3) -- богатырский x2	Петя повествует с позиции проигравшего: Король, ничего не подозревая о присутствии ведьмы в замке объявляет о начале банкета (1) по поводу сватовства...	<u>Сцена вторая:</u> Пополнение до: В(6+5), П(10+5), Л(10+5)  Снова делаются тайные ставки и открывают одновременно. Побеждает Лена поставившая 5 на оформление второй сцены.
<u>ДОСПЕХИ</u> (2) -- пластинчатые	<u>КОТОМКА</u> (4) -- вода -- еда -- одеяло	Лена повествует: <i>Об этом прослышала злая ведьма Зоя (1) живущая в дремучем лесу (1) и пришла (1) в замок посмотреть на это безобразие.</i>	Лена повествует: <i>Когда пробило 6 часов (2), двери в большой банкетный зал (1) открылись и в него вошел король (1), а за ним принцесса (1). Они прошептали по залу и расселись на своих тронах как и подобает персонам царских кровей.</i>
<u>МЕЧ</u> (3) -- острый -- ножны	<u>ХРУМ</u> (7) -- Хрум (имя) -- старый -- слепой -- крепкая шкура x3	Петя повествует с позиции проигравшего: Король, ничего не подозревая о присутствии ведьмы в замке объявляет о начале банкета (1) по поводу сватовства...	Лена повествует: <i>Когда пробило 6 часов (2), двери в большой банкетный зал (1) открылись и в него вошел король (1), а за ним принцесса (1). Они прошептали по залу и расселись на своих тронах как и подобает персонам царских кровей.</i>
<u>ВЕДЬМА</u> (4) -- Присцилла -- добрая -- владеет книгой добрых заклятий	<u>КНИГА ЗАКЛЯТИЙ</u> (2) -- добрые заклятия	Лена создает сущность «стража». Петя создает сущность «банкет».	Лена сбрасывает 5 дукатов в казну и забирает себе карточки «время» (дописывает свойство «6 часов»), «король», «принцесса», «банкетный зал».
<u>ВЕДЬМА</u> (4) -- Зоя -- злая	При этом он скидывает 2 дуката в	Дукаты: В(9), П(10+2-1), Л(11+1-2)  Ход переходит к Лене, но она решает передохнуть и пасует. Ход переходит к Васе который повествует:  Не будь король хитрым (1) если бы он не подстраховался и не пригласил на банкет добрую ведьму Присциллу (1).	Дукаты: В(11), П(15), Л(15-5) Ход переходит к Васе который продолжает повествование и игру...