

# 1924

## ПРАВИЛА ИГРЫ

---

<b>1. Организационные вопросы .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Игровые реалии .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Правила по боевым взаимодействиям .....</b>	<b>4</b>
<b>4. Правила по медицине .....</b>	<b>9</b>
<b>5. Правила по выживанию и смерти .....</b>	<b>12</b>
<b>6. Правила по экономике .....</b>	<b>14</b>
<b>7. Правила по антуражу .....</b>	<b>17</b>
<b>8. Правила по перемещениям .....</b>	<b>20</b>
<b>9. Правила по социальным взаимодействиям:</b>	
9.1. Правила по роскоши .....	21
9.2. Правила по связям .....	22
9.3. Правила по бюрократии .....	24
9.4. Правила по преступлениям .....	24
9.5. Правила по сексу .....	28
<b>10. Полигонные правила .....</b>	<b>29</b>
<b>11. Дорога на полигон .....</b>	<b>31</b>

# **1. Организационные вопросы**

## **1.1. Общие положения**

Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

Слово и решение мастера на игре является непререкаемым. Во время игры все игроки подчиняются мастерским решениям, не вступая в дискуссии.

К игре допускаются только игроки, приславшие заявки, прочитавшие правила и расписавшиеся в том, что они ознакомлены с настоящими правилами, требованиями местной администрации и мастеров – и готовы следовать им.

Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил. Решение об удалении игрока с полигона не оспаривается.

Участники игры обязуются избегать неигровых конфликтов между собой и корректно вести себя с местным населением. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, а также за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил.

Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

Дети до 16 лет допускаются на игру только в сопровождении родственников или иных ответственных за них лиц.

Дети до 10 лет могут присутствовать на полигоне только при отсутствии возражений со стороны мастерской группы, а также членов команды, куда заезжают родители. Родители несут всю полноту ответственности за своего ребенка.

Дети до 3 лет на игру не допускаются ни при каких условиях.

Беременные женщины на игру не допускаются ни при каких условиях.

Начало игры – день/ранний вечер 17 мая (пятница). Окончание игры – ночь с 18 на 19 мая. Организационный взнос на игру составляет 1000 рублей.

## **1.2. Домашние животные**

Если игрок хочет завезти на игру собаку или другое домашнее животное, он обязан согласовать его присутствие с мастерами и остальными членами команды. При наличии возражений/опасений со стороны других членов команды домашнее животное стоит оставить дома. Хозяин, привезший на полигон животное, несет всю полноту ответственности за его безопасность и те неудобства, которые оно может причинить другим игрокам.

## **1.3. Алкоголь и наркотические вещества**

Участникам игры в состоянии алкогольного опьянения запрещается находиться на полигоне вне пределов своего пожизненного лагеря. Нарушение этого правила может повлечь за собой мастерские санкции вплоть до удаления с полигона. Наличие/отсутствие алкогольного опьянения и его степень определяется мастером. Решение мастера обсуждению не подлежит.

Участники игры, уличённые в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, будут переданы полиции.

## **2. Игровые реалии**

### **2.1. Место действия**

Действие игры разворачивается в двух локациях – Краснодар и Анапа. Между ними возможны игровые перемещения, согласно правилам по перемещениям.

Разумеется, что персонажам может понадобиться выйти за пределы города, не перемещаясь в другую локацию (т.е., попасть в окрестности своего города). Это можно сделать, отойдя в лес на некоторое расстояние от лагерей, составляющих город. Однако в пределах полигона, «по жизни», Краснодар и Анапа будут размещены довольно близко. Поэтому, во избежание невольного перемещения в пределы другого города, в лесу между локациями Краснодара и Анапы будет натянута красно-белая киперная лента. Перемещение через ленту запрещено. Разумеется, что любое общение персонажей, находящихся по разные стороны от ленты, также запрещено. Во избежание получения неигровой информации мы не рекомендуем приближаться к ней, но в том случае, если по каким-то причинам вы оказались поблизости от ленты, следует помнить, что по игре ваш персонаж не видит, не слышит и т.п. ничего, происходящего по другую сторону от нее.

### **2.2. Время на игре**

Игровое время – круглые сутки.

В рамках игры действие происходит в мае 1924 года. На момент начала игры – 17 мая 1924 года.

Время на игре – условно-реальное. Это значит, что день равен дню, и ночь – ночи, однако одни события могут происходить с той же скоростью, с какой они происходили бы и в жизни, а другие – совершаться существенно быстрее, чем происходили бы в «реальном времени».

### **2.3. Место жительства и место работы персонажа**

Любой персонаж должен иметь место жительства. В случае большинства персонажей это комната в коммунальной квартире, реже – частный дом.

Большинство персонажей где-то работают. Место работы – это, как правило, некое казенное заведение, контора, небольшое частное дело и т.п.

Место жительства и место работы персонажа, как правило, не совпадают. Здесь есть ряд исключений (например, владелец частного магазина может иметь квартиру «в том же доме», т.е. жить при магазине), однако в большинстве случаев персонаж живет и работает в двух разных местах.

Пожизненное базирование игрока в большинстве случаев привязано именно к месту проживания персонажа, а не к месту его работы. Как следствие, та команда, с которой игрок намерен организовать совместный пожизненный быт – это жильцы коммунальной квартиры персонажа, игровая семья персонажа и т.п. (см. текст «Принципы организации команд»).

## 3. Правила по боевым взаимодействиям

### 3.1. Общие положения

**3.1.1. Внимание! На игре будет использоваться «китайская» пневматика. Тем людям, которые опасаются за сохранность своих глаз, рекомендуется привезти с собой и использовать защитные очки.**

Перед покупкой очков имеет смысл ознакомиться с приведенными на сайте рекомендациями.

**3.1.2.** Игра ориентирована в основном на отыгрыш и предполагает небольшое количество боевых взаимодействий.

**3.1.3.** Боевое время на игре не лимитировано. Однако мы просим вас быть осторожными при применении оружия (особенно огнестрельного) в темное время суток.

### 3.2. Хиты

Боёвка на игре хитовая, зона поражения – полная, за исключением головы, горла, паха, кистей, ступней. Хиты снимаются при любом касании противника боевой частью холодного оружия и/или прямого (т.е. не рикошетного) попадания из огнестрельного оружия.

В случае попадания в не поражаемую зону хиты не снимаются. Если по итогам попадания в не поражаемую зону между игроками возникает конфликт, финальное решение остается за мастером.

Количество хитов персонажа может варьироваться, но в общем случае оно составляет 2 личных хита. Если персонаж теряет хотя бы один личный хит, он считается раненым. Если текущее число хитов персонажа равно 0, персонаж находится «на грани смерти» (более подробно о состоянии здоровья персонажа см. в [правилах по медицине](#)). Персонаж умирает, если на его карточке выживания выпадает смерть, а также – в результате хладнокровного убийства или расстрела (см. [правила по выживанию и смерти](#)).

Свои хиты каждый считает сам!

### 3.3. Оружие

#### 3.3.1. Общие положения

**3.3.1.1.** Все огнестрельное оружие и боеприпасы к нему обеспечиваются мастерами. Привозить с собой огнестрельное оружие и шары к нему – не надо. Пользоваться своим оружием и шарами на игре нельзя.

**3.3.1.2.** Все холодное оружие перед игрой проверяется мастером по боёвке на безопасность и антуражность. То, что не снискало его одобрения, не будет на игру допущено **ни под каким видом**.

**3.3.1.3. Наличие у персонажа любого оружия обязательно должно быть обусловлено его вводной.**

**3.3.1.4.** Никакое иное оружие, кроме упомянутого в правилах, не моделируется. Никакие средства защиты на игре не моделируются.

### 3.3.2. Огнестрельное оружие и стрельба

В качестве огнестрельного оружия на игре используются пистолеты и револьверы. Винтовки, ружья, пулеметы, гранаты и т.п. – не моделируются.

Каждое попадание шарика из пистолета снимает **2 хита**.

Стреляя в персонажа, необходимо целиться не выше живота. Будьте особенно осторожны при стрельбе в темное время суток.

Учитывайте, что попадания из «китайской» пневматики ощущаются слабо. Во избежание возникновения споров о попадании/непопадании между игроками, старайтесь не стрелять с очень далекой дистанции, особенно в темное время суток.

Еще раз напоминаем о необходимости привезти с собой и носить защитные очки, если вы опасаетесь за свои глаза. Выбирайте очки в соответствии с рекомендациями. Перед игрой все очки будут проверяться мастерами на прочность.

### 3.3.3. Холодное оружие

На игру допускается только оружие, изготовленное из дерева, текстолита, латекса или толстой резины. Дюраль и сталь не допускаются.

Виды оружия:

- нож (кинжал, кортик): не длиннее чем от кончиков пальцев до середины предплечья владельца; снимает **1 хит**.

- сабля (шашка): длина не более, чем до пояса владельца; снимает **1 хит**.

- дубинка: длина не более, чем от кончиков пальцев до плеча владельца; снимает **1 хит**.

## 3.4. Проникновение в помещения; сейфы

Запертую дверь можно отпереть, имея ключ либо отмычку – или выбить. Замок моделируется пожизненным навесным замком любого размера, висящим на двери, на верёвочных петлях. Ключ обязан по жизни подходить к замку – соответственно, запирающиеся двери запираются по жизни. Веревочные петли следует делать таким образом, чтобы их можно было легко развязать по жизни – для тех случаев, когда дверь открывают не ключом (выбивают или вскрывают отмычкой). Разумеется, что помимо этих двух случаев проникать в помещение без ключа, просто развязывая петли, нельзя.

Открыть замок отмычкой могут только персонажи, обладающие нужным навыком. Наличие навыка обговаривается с сюжетным координатором до игры. Отмычки моделируются разнокалиберными кусками проволоки, висящими на одном кольце. Персонаж, открывающий замок отмычкой, должен провести возле открываемой двери не менее 30 секунд (сосчитать до 60) и отыгрывать процесс, т.е. ковыряться в замке отмычкой. После этого он может войти в помещение, развязав веревочную петлю замка. Если персонаж хочет, уходя, «запереть дверь», он должен снова провести возле нее не менее 30 секунд.

Любая запертая дверь высаживается по игре силами минимум двух человек с применением тяжелых игровых предметов и отыгрышем (крики, вопли, уханье, цензурная брань – всё в полный голос). Высаживание двери длится 3 минуты. За каждого человека сверх двух необходимых скашивается одна минута (но не меньше минуты). Таким образом, четыре и более человек будут высаживать дверь одну минуту. Напоминаем, что никакую дверь нельзя выбить бесшумно.

Скрытые двери допускаются. Маскируются по жизни.

Также, возможно наличие **сейфов**. Сейф моделируется коробкой или ящиком, соответствующего антуражного вида, с навесным замком. Замок сейфа может быть вскрыт отмычкой по тем же правилам, что и дверной замок. Кодовых замков не существует. Дверцу сейфа нельзя выбить или взломать. Сейф нельзя передвинуть или унести. На сейфе может быть игротехнический сертификат, описывающий особенности данного сейфа. Сейф доступен не всем; наличие сейфа у персонажа или организации обговаривается с сюжетным координатором до игры.

### 3.5. Поджоги

Поджоги моделируются красными ленточками, навязанными по периметру здания, и словесным маркером: «Пожар»! Ленточки должны быть повязаны не реже, чем каждые 2 метра стены здания. Словесный маркер надо кричать, а не шептать (не раньше, чем будут навязаны ленточки).

В течение 10-ти минут после оглашения словесного маркера, пожар можно потушить. Для этого надо снять не менее чем  $\frac{2}{3}$  всех красных лент.

Через 10 минут после оглашения словесного маркера, здание объявляется сгоревшим (если не успели потушить). Сохраняются сами стены (камень, кирпич), но все игровые предметы внутри считаются уничтоженными.

Персонажи, находившиеся в горящем здании в отведенные на тушение 10 минут, теряют по 1 хиту за каждые 2 минуты суммарного нахождения в горящем здании и переходят в состояние контузии или в состояние «на грани смерти» в зависимости от числа оставшихся хитов.

О желании совершения поджога для корректного отслеживания эффекта желательно предупредить ближайшего мастера.

### 3.6. Оглушение

**Оглушение не моделируется.** Однако есть состояние «без сознания», которое достигается медикаментозным путём (см. правила по медицине), а также случается в результате поражения в драке (см. п. 3.12. Драка).

### 3.7. Удержание

Персонажа в игре можно удерживать силами минимум двух человек. Персонажа придерживают за предплечья с обеих сторон двумя руками со словесным маркером «Удерживаю». Удерживаемый не может отбиваться. Те, кто держат, не могут делать кроме этого никаких активных действий, кроме ходьбы. Т.е. бегать, стрелять, обыскивать удерживаемого нельзя, а передвигаться шагом вместе с задержанным (как вариант, тащить) можно.

### 3.8. Ограничение свободы

**3.8.1. Связывание.** Связывание происходит по игре. Моделируется накидыванием веревочной петли на связываемые части тела. В этом случае персонаж может освободиться только путем «разрезания» их игровым холодным оружием.

**3.8.2. Наручники.** Использование игровых наручников допускается при условии, что они будут антуражно выглядеть и легко сниматься по жизни. Запрещается использование любых современных реальных наручников. Все игровые наручники отчуждаемы и являются игровым предметом. Персонаж, на которого надели наручники, может их снять при помощи подходящего ключа. Также, наручники можно снять при помощи другого персонажа. Для этого он может использовать игровое холодное оружие, которым наручники «разламываются» или «разбиваются» (для того, чтобы снять

наручники таким образом, нужно обрабатывать не менее 5 минут) или игровое огнестрельное оружие (для этого нужно произвести выстрелы, необходимо не менее 3 попаданий шариков в наручники). Обращаем ваше внимание, что это можно сделать только с чьей-то помощью. Закованный в наручники не может разломать их сам. Сломанные наручники непригодны для дальнейшего использования.

Те игроки, которые полагают, что их персонажи могут использовать наручники, согласуют это со своими сюжетными координаторами **до игры**. Антуражные наручники и ключи к ним такие игроки обеспечивают себе сами.

**3.8.3. Заключение.** Персонаж может быть заперт в игровом помещении. Помещение должно запирается с использованием игровых замков. Если персонаж заперт, освободиться сам он не может. Запертую дверь можно открыть снаружи подходящим ключом или выбить, согласно правилам (см. п. 3.4. Проникновение в помещения).

**3.8.4. Взаимодействия с заключенным и освобождение.** Ограничить свободу персонажа можно не более, чем на 3 часа пожизненного времени. Если по истечении трех часов персонажа по-прежнему держат в заключении, он имеет право «совершить побег»: снять веревки/наручники и/или покинуть запертое помещение. В этом случае задерживать такого персонажа нельзя в течение 10 минут после «побега». Вдобавок, если свобода персонажа ограничена тем или иным способом, необходимо как минимум раз в 1 час производить с ним игровые взаимодействия. Если в течение часа никакого игрового взаимодействия не имело места, персонаж также имеет право «совершить побег».

## 3.9. Обыск

Обыск производится по жизни либо по игре – согласно обоюдной договоренности. Обыск по жизни моделируется обыском по жизни.

Игровой обыск моделируется путем задаваемых вопросов: (Что у тебя в левом кармане? – Пусто. – А что у тебя за голенищем правого сапога? и т.п.). Разумеется, в этом случае отвечать следует честно.

## 3.10. пытки

пытать могут только персонажи с соответствующим навыком, прописанным в аусвайсе. Наличие навыка согласуется с сюжетным координатором **до игры**.

Если персонажа пытаются, рано или поздно он «раскалывается» в любом случае. Вопрос лишь в том, сколько пытаться. У каждого персонажа это время разное. Оно отображено в аусвайсе и огласке не подлежит. До того, как истекло время, персонаж может отвечать на вопросы неправду.

Если пытка прекращена до того, как персонаж «расколослся», ее затем можно возобновить, но отсчет времени пойдет сначала.

После окончания пытки персонаж оказывается в состоянии «контужен» (см. правила по медицине). Если пытка прекращена до того, как персонаж «расколослся», он все равно оказывается в состоянии «контужен». Если пытка возобновлена до того, как персонаж будет полностью излечен, второй «сеанс» переводит его в состояние «на грани смерти» (см. правила по медицине). Время, прошедшее между «сеансами» роли не играет.

Если игрок считает, что его персонаж во время пытки готов «расколоситься» раньше, чем истечет время, прописанное в аусвайсе – он может это сделать невозбранно.

Процесс пытки должен антуражно отыгрываться.

Процесс пытки ни в коем случае не должен наносить вред физическому здоровью игрока.

В качестве подручных инструментов для пытки можно использовать только игровые предметы.

### 3.11. Расстрел

Расстрел осуществляется только персонажами, имеющими соответствующие полномочия. Персонажи, имеющие полномочия – знают об этом. Расстрел считается совершенным, если зачитан приговор и произведен залп из игрового огнестрельного оружия.

Расстрел рекомендуется антуражно отыграть.

Также о расстреле см. в правилах по выживанию и смерти.

### 3.12. Драка

На игре может сложиться ситуация, когда персонажи вынуждены драться. Драки происходят один на один. Иницируются словесным маркером, который недвусмысленно обозначает намерение персонажа (например: «Щас я тебе морду набью»). Вмешаться в драку третьим, четвертым и т.п. нельзя, однако можно попытаться прекратить ее, применив удержание (см. п. 3.7. Удержание) или оружие (переведя драку в перестрелку/поножовщину).

Драка моделируется игрой «выведи из равновесия».

Исходное положение: два участника драки становятся друг перед другом. Ноги в на ширине плеч, расстояние до оппонента – ширина ступни. Ладони на уровне груди, слегка разведены в стороны и слегка касаются ладоней противника. Цель: вывести оппонента из равновесия. Выведенным из равновесия считается тот, кто упал или сдвинулся с места. Разрешены любые манёвры руками, толчки в ладони противника. Запрещено: толкать противника – как руками, так и корпусом, любые виды захватов.

Тот, кто проиграл в этой игре (первым потерял равновесие) – побит: он теряет 1 хит и сознание («без сознания»).

Драку можно прекратить в любой момент по обоюдному согласию, или продолжать, по обоюдному же согласию, до тех пор пока один из дерущихся не потерпит поражение.

Если желание драться не обоюдно, то возможны варианты:

а) Один из персонажей убегает (по жизни). Убегать можно как вместо драки, так и поняв, что проигрыш неизбежен. Убегать приходится до тех пор, пока догоняющий не оставит своих попыток догнать. Если догоняющий догнал и легко хлопнул по плечу, – убежать не удалось и драку придётся довести до конца (на том месте, где догнал). Убежать повторно не получится.

б) Один из персонажей переводит драку в разряд перестрелки или поножовщины (происходит обычный бой по боевым правилам).

в) В процессе драки переубедить оппонента и закончить бой по обоюдному согласию.

После любого варианта завершения драки оба участника не могут иницировать другую драку в течение 30 минут. Защищаться, если на них напали – могут.

Подножки, захваты и любые элементы боевых единоборств на игре запрещены.



## 4. Правила по медицине

### 4.1. Состояние здоровья персонажа

На игре возможны ситуации, когда состояние здоровья персонажа, по тем или иным причинам, ухудшается. Это может произойти вследствие ранения, болезни и т.п. Разумеется, любое ухудшение самочувствия следует адекватно отыгрывать.

#### 4.1.1. Хиты

Текущее состояние здоровья персонажа оценивается в хитах и может изменяться по ходу игры в границах от базового уровня хитов, прописанного в аусвайсе, до 0. Текущее состояние здоровья персонажа не может быть больше базового уровня и меньше нуля. Базовый уровень хитов у большинства персонажей равен 2.

В течение игры базовый уровень хитов может уменьшиться. При понижении базового уровня хитов текущее количество хитов понижается на такое же значение. Снижение базового уровня хитов меньше 1 невозможно.

#### 4.1.2. Ранение, контузия

Ранением называется потеря хитов от воздействия оружием, т.е. персонаж имеет видимые повреждения. При контузии персонаж имеет только внутренние повреждения.

Различают следующие состояния персонажа:

- **Не ранен.** Персонаж считается не раненым, если его текущее значение хитов равно базовому.

- **Ранен.** Персонаж считается раненым, если он потерял (от воздействия оружия) хотя бы 1 хит, но число оставшихся хитов больше 0. При этом персонаж вообще не может передвигаться бегом. Ограничений на использование оружия нет. Раненый персонаж должен держаться ладонью за «раненое» место, отыгрывая зажимание раны.

В случае, если раненому в течение 15 минут после ранения не сделана перевязка или он за это время полностью не вылечен, персонаж теряет еще 1 хит – и далее по 1 хиту каждые 15 минут. Когда число хитов персонажа становится равным 0, персонаж переходит в состояние «на грани смерти».

- **Контужен.** Персонаж считается контуженым, если его текущее число хитов меньше базового, но больше 0, и при этом он не считается «раненым» (в таком состоянии персонаж может оказаться, например, вследствие осложнений болезни, побочных эффектов лекарств и т.п.).

В состоянии контузии персонаж не может передвигаться бегом дольше 30 секунд, а после этого хотя бы 2 минуты должен передвигаться только шагом. И, в отличие от ранения, потери хитов со временем не происходит.

- **На грани смерти.** Персонаж находится на грани смерти, если текущее число хитов равно 0. Будучи на грани смерти, персонаж не может совершать никаких действий, не

может говорить, а все происходящее вокруг него должно восприниматься затуманено или не восприниматься вовсе на выбор игрока.

После попадания персонажа в состояние «на грани смерти» игрок оперирует игротехнической «карточкой выживания» согласно правилам по выживанию.

Персонаж находится в состоянии «на грани смерти» (текущее число хитов не опускается ниже 0) до тех пор, пока его персонажа не выведут из этого состояния, либо пока он не умрет.

#### **4.1.3. Потеря сознания**

В ряде случаев (например, после применения хлороформа или других лекарств, после операции и т.д.) персонаж может оказаться в состоянии «без сознания». О том, что персонаж переведен в это состояние, игрок узнает из переданному ему сертификата или имеющейся игротехнической карточки. В случае потери сознания в результате драки получение сертификата не требуется.

Будучи без сознания, персонаж не может совершать никаких действий, не может говорить, а все происходящее вокруг него не должно восприниматься игровой информацией. Персонаж находится без сознания в течение 15 минут (если явно не сказано иного), при этом потеря сознания никак не влияет на количество хитов и прочие медицинские процессы.

#### **4.1.4. Болезни**

Если персонаж заболел, то за время игры он не успеет полностью вылечиться, однако обратиться к врачу и лечиться все равно необходимо, поскольку в противном случае болезнь развивается, и может наступить ухудшение.

Игроку, чей персонаж заболел, выдаются инструкции по отыгрышу симптомов болезни, а также описание испытываемых лишений. Ряд болезней имеет смертельный исход.

Некоторые болезни являются заразными. Игрок при выполнении ряда условий может передать другому игроку сертификат на возможное заражение, после чего мастера, руководствуясь закрытым механизмом, определяют, произошло заражение или нет.

## **4.2. Лечение**

Следует различать два независимых типа лечений: лечение ранений и контузий (фактически – восстановление хитов) и лечение болезней.

Лечение персонажа может быть осуществлено посредством хирургического и медикаментозного вмешательства. Принимать готовое лекарство может любой персонаж, а участвовать в проведении операций – только персонажи с медицинским навыком.

Подробности процесса лечения известны персонажам, по вводной обладающими медицинскими познаниями.

Обращаем внимание, что лечение болезней происходит отдельно от лечения ранений и контузий, то есть даже если число хитов персонажа, потерянных вследствие болезни или ранения/контузии, поднято до базового, то течение имеющейся болезни не прекращается.

#### **4.2.1. Первая помощь при ранениях**

Любая медицинская помощь при ранениях должна начинаться с наложения перевязки (моделируется реальной повязкой из бинтов или полос ткани, повязанной на месте ранения).

Перед наложением повязки место ранения лучше оголить (т.е. снять с него элемент игровой одежды), если же это невозможно или нежелательно – по тем или иным соображениям – можно накладывать повязку поверх одежды, однако совершенно необходимо как минимум накладывать повязку не поверх теплой верхней одежды.

Пока раненый персонаж не перевязан, он теряет 1 хит каждые 15 минут. Наложить такую повязку может только персонаж, обладающий медицинскими знаниями. Сама по себе перевязка не восстанавливает хиты и не меняет состояния здоровья персонажа – за исключением того, что состояние не ухудшается (т.е. прекращается потеря хитов), однако оно и не улучшается.

Если персонаж снимает перевязку до того, как ранение вылечено, или повязка сползает, потеря хитов возобновляется.

#### **4.2.2. Лечение ранений и контузий**

Лечение ранений и контузий осуществляется только хирургически и может проводиться исключительно персонажами с навыком «врач». Персонаж без навыка «врач», даже обладающий медицинскими познаниями, проводить операцию не может.

После начала операции потеря хитов у непереязанного раненого персонажа прекращается.

Вывод персонажа из состояния «на грани смерти» требует проведения операции, во время которой врачу будет ассистировать любой другой персонаж, обладающий медицинским навыком.

Игроки, играющие врачей, самостоятельно придумывают модель проведения ими операций и заблаговременно до игры согласовывают ее с мастером по медицине.

После проведения операции игроку будет предложено отклеить определенное количество полосок с игротехнической карточки «результат операции», которую передаст ему оперировавший его врач. Необходимые инструкции будут написаны на карточке и, при необходимости, сообщены врачом устно. После этого игрок должен отыграть все полученные таким образом эффекты.

Обращаем ваше внимание, что если персонаж находится «на грани смерти», то время нахождения в данном состоянии продолжается до окончания манипуляций с карточкой «результат операции», поэтому не исключены ситуации, когда потребуется открыть полоску на «карточке выживания» во время операции или сразу после ее окончания.

Если после выполнения всех манипуляций с игротехническими карточками персонаж жив, то он считается вылеченным (состояние «не ранен»), а текущее число хитов становится равным базовому.

#### **4.2.2. Лечение болезней**

Лечение болезни сводится к увеличению продолжительности жизни персонажа, снятию части симптомов и недопущению заражения окружающих.

Лечение осуществляется медикаментозно. Игрок, чей персонаж принял лекарство, должен действовать согласно инструкциям, написанным на прилагаемом к лекарству сертификате.

Следует помнить, что лечение неправильными лекарствами или применение лекарств без нужды может ухудшить состояние здоровья персонажа (например, привести к потере хита или потребовать вскрыть полоску на «карточке выживания» даже не будучи в состоянии «на грани смерти» и т.п.)

## 4.3. Лекарства

Чтобы проводить лечение персонажей, требуются лекарства. Все лекарства представлены только в готовом виде и моделируются по принципу: один сертификат – одна порция лекарства, то есть нельзя разделить одну порцию лекарства между несколькими людьми или принять ее в несколько приемов.

Лекарства на игре моделируются: таблетки – таблетками аскорбинки, порошки – сахарным песком, жидкие – водой, соками или чаем.

Лекарства в таблетках принимаются перорально, жидкие – перорально или внутривенно (отыгрывается **имитацией** укола **не заправленным** шприцем **без иглы**), лекарства в порошке перед применением перорально необходимо растворить в стакане с водой; применение хлороформа отыгрывается прикладыванием платка к лицу. Применение лекарств производится с передачей соответствующих сертификатов.

Лекарство нельзя скормить другому персонажу скрытно, но можно заставить принять насильно. Персонаж, которому дали лекарство, читает приложенный к лекарству сертификат и действует согласно написанной на нем инструкции. Если указано, что появились какие-либо симптомы, их следует отыграть. После выполнения всех инструкций на сертификате его следует уничтожить.

После неоднократного применения ряда лекарств возникает непреодолимая необходимость их повторного приема. Инструкции по отыгрышу такой зависимости будут выданы мастерами соответствующим игрокам в течение игры при выполнении соответствующих условий или – при соответствующей вводной – перед игрой.

---

# 5. Правила по выживанию и смерти

## 5.1. Выживание

Каждый игрок обладает игротехнической карточкой выживания, символизирующей предел сил его организма. Карточка состоит из шести заклеенных полосок с описанием эффекта. Строки карточки составляются случайным образом, но при этом точно в одной из них – смерть.

Игрок, чей персонаж попадает в состояние «на грани смерти», через 30 минут после попадания в это состояние вскрывает одну (любую) полоску на игротехнической карточке выживания. После вскрытия полоски, игрок узнает, что происходит с его персонажем: он либо умирает, либо выживает с дополнительными лишениями или без них.

Если через 30 минут после предыдущего вскрытия полоски на карточке выживания персонаж по-прежнему находится в состоянии «на грани смерти», игрок вскрывает одну очередную (любую) полоску.

Также существуют дополнительные ситуации, требующие вскрыть полоску на карточке выживания, даже в случае, когда персонаж не находится в состоянии «на грани смерти» (см. правила по медицине).

Вскрытые карточки выживания не обмениваются. Таким образом, частое попадание в состояние «на грани смерти» или долгое нахождение в нем неминуемо приводит к смерти.

У ряда игроков на момент начала игры какое-то количество полосок на карточке выживания может быть отклеено изначально.

## 5.2. Хладнокровное убийство

На игре нет кулуарного убийства в привычном смысле этого слова. Более того, осмысленное совершение убийства требует от персонажа определенного склада характера.

Хладнокровные убийства персонажа совершаются с игнорированием правила по выживанию. Иными словами, хладнокровное убийство немедленно приводит к смерти персонажа, игрок не вскрывает полоски на игротехнической карточке выживания.

Убить таким образом можно только персонажа без сознания или находящегося в состоянии «на грани смерти». Однако если персонаж не находится в состоянии «на грани смерти» или в сознании, даже убийца не может покончить с ним одним ударом, а должен сперва свести его в это состояние по общим правилам боевых взаимодействий.

Хладнокровные убийства на игре ограничены, и каждое из них требует сертификата, которые выдаются мастерами в определенном количестве отдельным персонажам. Хладнокровное убийство сопровождается словесным маркером «Убиваю» и передачей соответствующего сертификата.

## 5.3. Расстрел

Расстрел персонажа совершается только по приговору суда и немедленно приводит к смерти персонажа, игрок не вскрывает полоски на игротехнической карточке выживания.

## 5.4. Смерть

Персонаж умирает, если на его карточке выживания выпадает смерть, либо если было совершено его хладнокровное убийство, либо если он был расстрелян.

Также, если персонаж находится в состоянии «на грани смерти», игрок имеет право принять решение о том, что его персонаж умер.

Иных способов умереть на игре нет.

Если персонаж умер, игрок изображает труп до тех пор, пока с его телом происходят те или иные игровые транзакции (обыск, похороны и т.д.) После окончания всех транзакций игрок надевает белый хайратник, сообщает ближайшему мастеру о том, что с ним случилось, и идет в мертвятник.

В том случае, если персонаж умер, а его тело не было обнаружено или никого не заинтересовало, игрок остается на месте и отыгрывает труп не менее 15 минут. По окончании 15 минут игрок может покинуть место гибели персонажа (нужно оставить вместо трупа персонажа выданный в начале игры игротехнический маркер трупа, а также все игровые вещи) и сообщить о случившемся ближайшему мастеру, после чего игрок идет в мертвятник.

Мертвятник игровой. Время пребывания в мертвятнике может различаться. После смерти своего персонажа игрок может выйти во второй роли. Выход в третьей и последующих ролях в общем случае не разрешен и возможен только по договоренности с мастерами.

## 6. Правила по экономике

### 6.1. Общие положения

#### 6.1.1. Экономические циклы

На игре существует понятие экономического цикла. К циклам привязан ряд экономических взаимодействий: например, выплата зарплаты, сбор налога, необходимость обеспечения себя предметами личной гигиены и т.п.

Всего за время игры планируется 5 экономических циклов. Первый экономический цикл начинается с момента старта игры в пятницу и длится до 23.00 пятницы. Следующие: с 23.00 пятницы до 11.00 субботы, с 11.00 по 16.00 субботы, с 16.00 по 21.00 субботы. Последний начинается в субботу с 21.00 и длится до момента завершения игры.

Все экономические взаимодействия, для которых не оговорена привязка к циклам – например, денежные расчеты между игроками, – происходят в режиме реального времени.

#### 6.1.2. Деньги и иные платежные средства

На игре имеют хождение несколько видов игровых денег, являющихся *стилизацией* под реально существовавшие деньги отыгрываемого периода. Реальные деньги (в любой валюте), в том числе и отыгрываемого периода, в игровом мире недопустимы.

На игре присутствуют следующие виды *денег*:

- червонцы (банковские билеты образца 1922 года и билеты госбанка образца 1924 года);
- советские рубли (казначейские билеты образца 1924 года);
- «совзнаки» (советские рубли образца 1923 года);
- доллары САСШ (банкноты образца 1922 и 1923 годов).

Кроме денег, на игре есть другие виды *платежных средств*: облигации займов и дореволюционные серебряные рубли. Помимо этого, платежным средством по договоренности между персонажами может выступить любой предмет, имеющий игровую ценность.

Существует официальное неизменное соотношение между различными видами денег:

1 червонец = 10 советских рублей (образца 1924 года);

1 советский рубль = 50000 «совзнаков» (образца 1923 года);

1 доллар САСШ = 1 советский рубль 95 копеек (образца 1924 года).

Стоимость долларов, облигаций и «совзнаков» на черном рынке, а также ценность других платежных средств устанавливаются игровыми методами и могут изменяться в процессе игровых событий. Их размеры на момент начала игры будут известны работникам сберегательных касс, дельцам на черном рынке, а также ряду игроков, у которых это знание обусловлено вводной.

Все игроки получают стартовый капитал, размер которого определяется в соответствии с их вводной. Источник дохода, а также размер дохода персонажа в течение игры регулируется исключительно игровыми методами. Владение частной

собственностью зависит от вводной персонажа и обязательно должно быть подтверждено наличием игрового дома и/или хозяйства.

Встречаются также фальшивые игровые деньги, которые отличаются от настоящих ошибками в написании их номинала.

### **6.1.3. Прочее**

Все происходящие между игроками взаимодействия, связанные с финансовыми и имущественными вопросами (покупка-продажа-мена, выплата зарплаты, сбор налогов и т.п.), происходят в реальном времени. Для таких взаимодействий используются деньги и иные платежные средства по договоренности персонажей между собой.

Для любого производства нужно сырьё, а для общепита – продукты. Закупка сырья и продуктов моделируется тем, что каждый цикл соответствующее предприятие сдаёт мастерам определённую сумму денег.

В случае возникновения у организаций каких-то проблем, связанных с экономикой, их можно решать не только на городском уровне, но и на уровень выше (телеграммой или звонком в Ростов-на-Дону).

## **6.2. Материальная обеспеченность персонажей; предметы личной гигиены**

Все персонажи игры по умолчанию считаются способными обеспечить себя необходимым минимумом, чтобы не умереть от голода, жажды, отсутствия теплой одежды или крыши над головой.

Однако каждый персонаж должен каждый экономический цикл по игре обеспечивать себя предметами личной гигиены **на каждый** цикл. Одна единица предметов личной гигиены моделируется кубиком хозяйственного мыла с приклеенным к нему сертификатом.

Для того, чтобы произвести обеспечение своего персонажа предметами личной гигиены **на текущий** (и только текущий!) цикл, надо:

- 1) раздобыть 1 единицу предметов личной гигиены;
- 2) написать на сертификате свой номер игрока, указанный в аусвайсе;

3) до окончания текущего экономического цикла необходимо положить кусочек мыла с заполненным на нем сертификате в специальный мастерский ящик (их местоположения будут указаны перед началом игры, и будут доступны всем персонажам) или отдать лично ближайшему мастеру (рекомендуется пользоваться этой возможностью только в случаях невозможности или недопустимости персонажа подойти к мастерскому ящику).

*Мастерский ящик является неигровым предметом, не существующим в мире игры; всякие игровые операции с ним запрещены.*

Если в текущем цикле игрок использует больше, чем одну единицу предметов личной гигиены, это не дает ему дополнительных бонусов или автоматического обеспечения на следующий цикл, но может трактоваться так, что его персонаж очень заботится о своей личной гигиене.

Если персонаж в текущем экономическом цикле не обеспечил себя средствами личной гигиены, он считается живущим в плохих санитарных условиях – в следующем цикле на него накладываются ограничения, аналогичные состоянию контузии, которые снимаются только после следующего обеспечения себя предметами личной гигиены.

Если персонаж не был обеспечен предметами личной гигиены в течение двух или более циклов (не обязательно подряд), его здоровье может значительно ухудшиться (заражение болезнью или уменьшение базового уровня хитов на 1).

Достать предметы личной гигиены можно в игровых магазинах, пунктах распределения, других местах, где производится игровая продажа, или у других персонажей. Средства личной гигиены можно потратить на себя, или передать другому, продать или обменять.

Предметы личной гигиены можно испортить. Для этого необходимо перечеркнуть крест-накрест приложенный сертификат. Такие предметы личной гигиены нельзя использовать для обеспечения своего персонажа.

Фабрика по окончании цикла при выполнении ряда условий «вырабатывает» некоторое количество единиц предметов личной гигиены.

Предметы личной гигиены хранятся и переносятся в коробках. Коробки однообразны и существуют в мире игры в ограниченном количестве. В одной коробке можно хранить от 1 до 15 единиц предметов личной гигиены. Переносить и хранить предметы личной гигиены без коробок можно в количестве не более 3 единиц. То есть, от 1 до 3 единиц предметов личной гигиены можно хранить и переносить, как в коробках, так и без них; 4 и более единиц – только в коробках. Один персонаж одновременно может переносить не более одной коробки. В случае невыполнения данных правил может последовать мастерская санкция, приводящая к невозможности порче неправильно хранимого или переносимого запаса предметов личной гигиены.

### **6.3. Игровые предметы**

Любые предметы (кроме игротехнических карточек, сертификатов и маркеров), которые игрок передает добровольно, могут менять своих владельцев.

В рамках игры обладают полезными свойствами или имеют ценность следующие предметы, называемые «игровыми предметами»:

- огнестрельное и холодное оружие;
- игровые предметы личной гигиены;
- игровые документы
- украшения, аксессуары и прочие предметы, снабженные различными игротехническими сертификатами, и, как следствие, имеющие ценность и/или полезные свойства.

Игровые предметы можно обменять, отнять, передать, использовать и так далее.

Обладающие пожизненной ценностью предметы, поменявшие по игре хозяев, после игры необходимо вернуть их законным владельцам (лично либо через мастеров).

Неотчуждаемыми предметами является игровое холодное оружие (снимается лента, указывающая, что оружие в игре; до момента появления на оружии новой ленты, оно считается сломанным и не может быть использовано).

В случае необходимости, по просьбе игрока, до начала игры игровой предмет может быть объявлен неотчуждаемым. На такой предмет приклеивается соответствующий



сертификат. Однако мы рекомендуем игрокам не злоупотреблять этой возможностью. Окончательное решение о присвоении предмету статуса неотчуждаемого принимает мастер. Если игрок не согласен с его решением, предмет в игре не используется.

В ряде случаев, когда игровые свойства предмета не совпадают с его пожизненными свойствами, к нему будет приложен мастерский сертификат с описанием. Так, например, некое украшение может быть объявлено золотым, хотя в реальности таковым не является.

Вещи, снабженные мастерским сертификатом о том, что они сделаны из драгоценных камней и металлов, в рамках игры ценятся очень высоко. Любой персонаж знает, что владение подобными предметами повышает его престиж, что в случае необходимости их можно продать торговцам за хорошие деньги.

Наличие у персонажа драгоценностей, а также их количество, зависят от вводной персонажа и обязательно должно быть согласовано с мастером по экономике. Однако в процессе игры у каждого будет возможность обрести подобные предметы – к примеру, персонаж может найти клад.

## **6.4. Особенности экономики на местах**

### **6.3.1. Краснодар**

Денежная реформа 1924 года подходит к концу, поэтому обмен или оплата большим количеством «совзнаков» частными лицами создаст неудобные вопросы со стороны некоторых ведомств.

В отделении сберкассы в Краснодаре можно как продавать, так и покупать иностранную валюту, однако для совершения таких действий нужны соответствующие справки за подписью главы горкома и прочих ответственных лиц.

### **6.3.2. Анапа**

На курорт, помимо советских граждан, приезжают также и иностранцы. Поэтому в местной сберкассе иностранцы – и только они – на законных основаниях без дополнительных справок могут обменивать доллары на советские рубли.

По специальному распоряжению горкома государственные структуры не принимают «совзнаки» ни от частных лиц, ни от контор.

---

## **7. Правила по антуражу**

### **7.1. Костюм**

Наша игра не является исторической реконструкцией, поэтому мы не требуем от игроков скрупулезного воспроизведения одежды эпохи НЭПа – достаточно подобрать две-три яркие детали костюма в соответствующей стилистике. О том, какую одежду носили в то время и что в глазах современников значила та или иная одежда, можно почитать на странице [«Городская повседневная одежда»](#). Игрокам на ролях сотрудников ОГПУ и милиционеров рекомендуем также обратить внимание на текст [«Форма и знаки различия»](#).

Поскольку погода в середине мая может быть холодной, рекомендуем заранее продумать те детали одежды, которые позволят вам не замерзнуть: теплые куртки, свитера и так далее.

## 7.2. Предметы роскоши

Любые вещи золотого или золотистого цвета считаются в рамках игры предметами роскоши (см. правила по роскоши). На начало игры они есть только у тех персонажей, у кого это обусловлено вводной. Мы убедительно просим тех игроков, чьи персонажи не обладают предметами роскоши, не использовать в игре никаких вещей золотого или золотистого цвета.

**Исключение** составляют золотые коронки, а также обручальные кольца и нательные кресты. Поскольку мы предполагаем, что некоторые игроки не захотят снимать крестики и кольца, так как те имеют для них важное значение по жизни, то, во избежание путаницы, не считаем их роскошью.

Наличие у персонажа предметов роскоши **обязательно** обговаривается с мастерами до начала игры. Те игроки, чьи персонажи обладают такими предметами, привозят их себе самостоятельно.

Предметами роскоши могут быть как детали костюма и аксессуары, так и различные вещи бытового или декоративного назначения. Так, например, это может быть сумочка, шарф, пояс, брошь, браслет (для женщин), или галстучная булавка, часы с цепочкой, шейный платок, бутоньерка (для мужчин). Но также это могут быть ваза, статуэтка, столовый прибор, подсвечник и так далее. Разумеется, все предметы роскоши должны быть в стилистике эпохи НЭПа и органично вписываться в мир игры.

Поскольку, согласно правилам по роскоши, хотя бы один предмет персонажу необходимо носить на виду, старайтесь подбирать себе роскошные вещи с тем расчетом, чтобы минимум одна из них была бы деталью костюма или аксессуаром.

Желательно, чтобы предметы роскоши были как можно более заметными, поэтому, если вы колеблетесь, что именно брать на игру – сережки или, скажем, длинный шарф, выбирайте именно шарф. Также мы призываем игроков не везти на игру действительно дорогих вещей, имеющих пожизненную ценность: не забывайте, что предметы роскоши отчуждаемы по игре.

## 7.3. Игровые строения

Напоминаем, что у большинства персонажей есть два основных места пребывания – это дом и место работы. Для того, чтобы минимизировать временные затраты игроков на возведение двух локаций, мастерская группа берет на себя обтяжку внешнего периметра всех казенных зданий и домов с коммунальными квартирами (частные дома игроки обтягивают себе самостоятельно). Разгораживание внутренних помещений на комнаты и натягивание тентов для крыш домов также остается задачей игроков. Мастерская группа готова предоставить для казенных зданий некоторое количество тентов, однако не гарантирует, что их хватит на всех и рекомендует игрокам озаботиться тентами самостоятельно.

Входная дверь в игровое здание должна иметь жесткий каркас, открывающийся или закрывающийся на каком-то подобии дверных петель (простейший вариант – рама из четырех палок, обтянутая тканью и подвешенная на веревочных петлях). Внутренние двери могут не иметь жесткого каркаса и моделироваться тканевыми перегородками. Подвал моделируется комнатой без окон, закрытой со всех сторон, желательно – с потолком.

Чем красивее и антуражнее будет оформлено здание как изнутри, так и снаружи, тем лучше. Снаружи можно нарисовать декоративное окно, оформить дверной проем, воспроизвести хулиганскую надпись на стене, повесить лозунг или афишу. Внутри можно украсить помещение портретами вождей, семейными фотографиями; если помещение рабочее, то также графиками и планами. Идей много, и мы никак не ограничиваем фантазию игроков в этом вопросе.

При оформлении внутренних помещений следует избегать современных предметов быта (не надо, например, оставлять на виду кружку с изображением космической

станции). Напротив, вещи, стилистически соответствующие эпохе, будут только приветствоваться.

Все строения, в которых располагаются учреждения, магазины, кафе, клубы, частные мастерские и так далее, обязаны иметь соответствующую вывеску на фасаде или табличку на двери. Также на фасаде каждого здания должен висеть почтовый ящик.

## 7.4. Электричество

Мастерская группа предоставляет электричество только для игровых целей и только в те локации, где оно необходимо. Мастерская группа оставляет за собой право решать, где оно необходимо, а где нет.

Электричеством для личного пользования персонажей, а также для неигровых целей игроки вправе обеспечивать себя сами, вывозя на полигон собственные генераторы.

Те игроки, которые полагают, что им будет необходимо электричество для игровых целей, должны сообщить об этом мастерам **до игры**.

## 7.5. Фотографирование и съемка на игре

Игроки, заявившиеся на игру фотографами или кинооператорами, должны озаботиться соответствующим антуражным видом своей техники.

Фотографирование по жизни допускается, и для этого антуражная техника не нужна. Не играющий фотограф/кинооператор должен обязательно носить белый хайратник.

Обращаем ваше внимание, что на игре возможна стрельба из игрового оружия, а пуля, попавшая в объектив, может оказаться губительной. Каждый фотограф, собирающийся снимать игровые события, должен сам оценить все возможные риски – мастерская группа ответственности за порчу техники не несет.

## 7.6. Игровые документы

Игровые документы есть не у всех персонажей, т.к. в описываемое время это не являлось обязательным (подробнее об исторической ситуации можно почитать [тут](#)).

Игровые документы – удостоверения личности – в обязательном порядке есть у сотрудников горкомов, милиции, ОГПУ. Также, все персонажи, состоящие в партии, имеют партбилеты.

Иностранцы имеют удостоверения личности, заменяющие паспорта.

Прочие персонажи могут иметь различные документы, удостоверяющие личность – свидетельства о рождении, профсоюзные билеты, расчетные книжки – или не иметь ничего. Наличие того или иного документа обговаривается с сюжетным координатором.

Документ является игровым предметом, он отчуждаем по игре. При утрате документа проблему следует решать игровыми методами.

Бланки каждого вида документов единообразны и выдаются мастерами.

## 7.7. Кросспол

На нашей игре допускается кросспол, то есть отыгрыш игроком роли, не соответствующей его биологическому полу.

Женщины, играющие мужчин, обязательно должны носить усы или бороды (накладные или нарисованные).

Мужчины, играющие женщин, обязательно должны иметь заметный накладной бюст.

## 7.8. Возраст

При создании костюма старайтесь продумать детали, которые будут служить указанием на возраст персонажа - если он значительно отличается от вашего реального возраста. Скажем, если вы молоды, но играете пожилого человека, можно подкрасить волосы сединой или сделать морщины при помощи грима.

Все игроки на ролях подростков (до 16 лет) обязательно носят на шею либо пионерский галстук, либо синий платок, завязанный на манер пионерского галстука. Красный пионерский галстук можно носить только в том случае, если персонаж является пионером, и галстук тогда - игровой объект. Если же подросток не пионер, то его синий платок - всего лишь игротехнический маркер и в мире игры не существует.

---

## 8. Правила по перемещениям

### 8.1. Перемещения между Краснодаром и Анапой

Расстояние между Краснодаром и Анапой составляет более 130 км. Поэтому на нашей игре существуют определенные правила перемещения между населенными пунктами.

Существует три способа добраться из Краснодара в Анапу и обратно.

**Общественный транспорт.** Самый удобный способ перемещения между Краснодаром и Анапой на общественном транспорте: по железной дороге Краснодар – Новороссийск до станции Тоннельная, а затем на местном автобусе до Анапы. Проезд на общественном транспорте возможен за фиксированную плату.

Игротехнически, перемещаясь на общественном транспорте, игроки попадают в специальную локацию, моделирующую зал ожидания на вокзале станции Тоннельная, где должны провести **ровно** 20 минут. В этой локации можно общаться с попутчиками – как игротехниками, так и другими игроками.

**Попутный транспорт.** Это самый дешевый способ перемещения между Краснодаром и Анапой. Проезд попутным транспортом бесплатный.

Игротехнически, перемещаясь попутным транспортом, игроки попадают в специальную локацию, где должны вытянуть случайную карту из специальной колоды перемещений и прочитать описание происходящего с ними в пути. В качестве «происходящего в пути», описанного на картах, могут быть разные неприятности. Например, закончившийся посреди дороги бензин (увеличивается время добирания до места), нападение бандитов (персонаж теряет материальные ценности) и т.п. Время перемещения попутным транспортом для каждого случая описано отдельно, но в среднем составляет 50 минут. В этой локации можно общаться со случайными попутчиками – другими игроками, также оказавшимися там.

**Личный транспорт.** Редкие счастливые обладатели автомобилей могут воспользоваться самым быстрым способом перемещения между Краснодаром и Анапой.

Игротехнически, перемещаясь на личном автомобиле, игроки – водитель автомобиля (текущий владелец ключа от автомобиля с приложенной игротехнической карточкой), а также не более 2х его пассажиров, могут перемещаться между городами без задержки (т.е. в реальном времени), лишь сделав отметку у игротехника на игротехнической карточке ключа от автомобиля о том, в каком городе он теперь находится.

Количество поездок на автомобиле ограничено. Точное количество поездок известно персонажам, которые владеют автомобилями на начало игры; в остальных случаях игротехник при совершении отметки сообщит, что эта поездка является последней. После использования всего количества поездок автомобиль следует отдать на техническое обслуживание (с карточкой ключа от автомобиля обратиться к игротехнику), что будет стоить достаточно солидную сумму денег и займет некоторое количество времени.

Ключ от автомобиля является игровым предметом, то есть его можно передать, отнять или украсть. Воспользоваться автомобилем без ключа невозможно.

## **8.2. Прочие перемещения**

Возможность уехать за пределы отыгрываемого региона существует, но персонаж, воспользовавшийся ею, не сможет вернуться в отыгрываемые города за время игры. Игрок сможет выйти новой ролью.

Два раза за игру – в 01.00 и в 23.00 субботы (реального времени) из порта Анапы отплывает пароход в направлении Турции (с последующей возможностью попасть в Европу). По вопросам билетов следует обращаться в администрацию порта.

---

# **9. Правила по социальным взаимодействиям**

## **9.1. Правила по роскоши**

На игре будут присутствовать так называемые «предметы роскоши», которые являются маркерами статуса владельца. Предметы роскоши, в частности, обозначают, что их владелец а) богат, б) имеет связи в самых высоких кругах – причем об этом известно всем.

Перед таким персонажем всегда открыты двери ресторанов, швейцары угодливо ему кланяются, а официант постарается обслужить наилучшим образом и вне очереди и т.п.

С точки зрения игротехнических механизмов, персонаж может задействовать связи, которые позволяют ему, например, избежать слишком назойливого внимания органов власти, милиции и даже ОГПУ. А также – «организовать» человеку неприятности или, наоборот, помочь.

Игротехнические механизмы таких связей регламентируются правилами по связям (см.).

Предмет роскоши моделируется предметом золотого/золотистого цвета. Поэтому во избежание путаницы мы просим игроков, чьи персонажи не обладают предметами роскоши, не пользоваться игровыми предметами золотого цвета. Предмет роскоши должен быть хорошо заметен (т.е., в частности, не быть очень маленьким). Предметами роскоши могут быть как детали костюма/аксессуары, так и предметы быта, безделушки и т.п. Подробнее о внешнем виде предметов роскоши см. правила по антуражу.

Чтобы обладать статусом и влиянием в обществе, недостаточно просто иметь предметы роскоши. Если персонаж желает пользоваться преимуществами своего статуса, роскошь

необходимо демонстрировать. Для этого как минимум один предмет роскоши необходимо носить на виду хотя бы часть игрового времени. Поэтому желательно, чтобы минимум один предмет роскоши у персонажа был деталью костюма/аксессуаром. Минимальное время составляет не менее 3 часов подряд не реже, чем через каждые 3 часа пожизненного времени. Если персонаж имеет более одного предмета роскоши, остальные носить на себе необязательно.

Предметы роскоши отчуждаемы. По игре их можно продать, купить, украсть, отобрать и т.п. Иными словами, на игре можно как приобрести роскошь – и получить все преимущества статуса, так и утратить – и лишиться всего.

Предметы роскоши в игровом мире являются очень дорогими, персонажей, обладающих ими, на игре немного.

Если персонаж обладает предметами роскоши по вводной, это обязательно должно быть согласовано с сюжетным координатором до игры. Если персонаж приобретает роскошь по игре, он должен сообщить об этом мастерам, чтобы получить все положенные преимущества статуса (см. [правила по связям](#)).

## 9.2. Правила по связям

*...Но только одно условие: кем угодно, когда угодно, что угодно, но чтобы это была такая бумажка, при наличии которой ни Швондер, ни кто-либо другой не мог бы даже подойти к двери моей квартиры. Окончательная бумажка. Фактическая. Настоящая! Броня. [...] Кем? Ага... Ну, это другое дело. Ага... Хорошо. Сейчас передаю трубку. Будьте любезны, – змеиным голосом обратился Филипп Филиппович к Швондеру, – сейчас с вами будут говорить.*

*Михаил Булгаков. Собачье сердце.*

### 9.2.1. Связи

Связи человека – это его возможность заручиться поддержкой представителей таких властных структур, которые с легкостью перекрывают любые органы власти, представленные на игре. При помощи связей персонаж может, например, избежать ареста, даже если его «прегрешения» весьма велики. Или, например, задействовать рычаги, чтобы неугодный ему человек вдруг оказался замаран с головы до ног, и его ожидала незавидная судьба – даже если «ничто не предвещало».

В мире игры предполагается, что персонаж знаком (или приобретает знакомство) с очень влиятельными людьми, из Москвы, и имеет большие возможности.

### 9.2.2. Игротехника связей

У персонажа, обладающего полезными связями «наверху», есть бумага, которую он может предъявить, например, любым властным органам. Бумага может выглядеть по-разному, но на ней обязательно присутствует имя конкретного персонажа, имя его высокого покровителя (например, «Пётр Апполонович», или «товарищ Синичкин») и игротехнический маркер.

Бумага – игровой предмет, она отчуждаема, однако сработает только для того персонажа, на чье имя выписана.

Игротехнически, существует два варианта использования связей:

1) Защита. Если персонаж предъявляет свою бумагу сотрудникам милиции, ОГПУ или иным властным органам, после чего те **обязаны** оставить его в покое и не тревожить до появления каких-либо принципиально новых обоснованных обвинений против него.

Обращаем ваше внимание, что по логике игры предъявить такую бумагу можно во время разбирательства, но никак не в боевой обстановке. Другими словами, если грабителя, имеющего знакомства наверху, застают на месте преступления и милиционеры под угрозой применения оружия собираются забрать его в отделение, объявить о своей неприкосновенности и гордо удалиться со всем награбленным не получится. Милиционеры имеют право сказать «Пойдемте разберемся, что это у вас за бумажка». Следует пройти в отделение и уже там предъявлять бумагу. Милиция, разумеется, в этом случае обязана грабителя отпустить, однако преступление будет предотвращено.

2) «Сигнал наверх» и «сигнал сверху». Если персонаж хочет воздействовать на игровые события или других персонажей посредством своих связей, он может обратиться «наверх». Для этого он звонит или отправляет телеграмму «в Москву», адресуя ее на имя своего покровителя (имя которого стоит в бумаге). Именно это имя он употребляет, когда звонит или посылает телеграмму «наверх», а затем излагает свою проблему/пожелание.

После этого спустя некоторое время, следует «звонок сверху». Звонок поступает в одну из властных структур и, опять же, маркируется ключевым именем: «На проводе Москва. Говорит Пётр Апполонович» и т.п. Персонажам – представителям властных структур сообщается набор ключевых слов и имен. При получении такого звонка или телеграммы они **обязаны** отреагировать так, как им было указано «сверху».

Внимание! **Каждая** бумага работает только **один раз за игру**. После предъявления ОГПУ, милиции и т.д., либо после звонка или телеграммы «наверх» бумага уничтожается. Для того, чтобы персонаж мог воспользоваться связями повторно, он должен иметь/получить другую бумагу.

Кроме того, в ближайшее время после использования игрок отдает мастеру один из своих предметов роскоши (связи и влияние стоят денег!).

*Пример. Бандит по кличке Цыган подкараулил в темном переулке нэпмана и, угрожая ножом, стал снимать с него часы и пальто. На крик испуганного нэпмана прибежал проходивший мимо наряд милиции, они защитили нэпмана, поймали бандита и повели в отделение. Однако Цыган был не простой грабитель, а богатый вор, обзаведшийся связями. В отделении он предъявил милиции бумагу, подписанную товарищем Марковым, видным чином из Москвы, и милиционеры были вынуждены его отпустить.*

*Бумага от товарища Маркова после этого уничтожается. Кроме того, Цыган, выйдя из отделения, передает мастеру один из своих золотых предметов.*

*Если после этого обнаружится, что Цыган все-таки успел упереть у нэпмана часы, то это, увы, сойдет ему с рук - дело с тем ограблением уже закрыто. Но если Цыган на следующую ночь будет пойман при попытке обчистить кассу ресторана и его снова арестуют, то он пойдет под суд - бумаги, защищающей от нового обвинения, у него нет.*

*Второй пример. Предположим, что Цыгана никто не ловил на ограблении нэпмана, и он решил использовать свои связи другим образом - чтобы устранить конкурента, бандита по прозвищу Кот. В этом случае Цыган отправляет телеграмму в Москву товарищу Маркову, прося его повлиять на милицию, чтобы те арестовали Кота.*

*После этого он уничтожает бумагу от товарища Маркова и отдает мастеру один из своих золотых предметов.*

*И после этого в милицию звонят «из Москвы, от товарища Маркова», и милиционеры идут арестовывать Кота: дескать, был сигнал сверху, что Кот занимается противоправной деятельностью.*

### **9.2.3. Связи и роскошь**

Наличие связей – явление редкое, ими может обладать лишь крайнее ограниченное количество персонажей. В частности, право на обладание связями дают предметы роскоши (см. правила по роскоши).

Право на обладание связями дает наличие двух предметов роскоши. При этом не обязательно носить на себе оба предмета. Второй, скажем, может быть выставлен на обозрение у персонажа дома. Тем не менее, второй предмет так же необходимо демонстрировать на виду (например, выставлять на полке в своей квартире) не менее 3 часов подряд не реже, чем через каждые 3 часа пожизненного времени.

Используя связь, игрок **отдает** один из своих предметов роскоши мастеру (связи и влияние стоят денег!). Право на следующее использование связи персонаж получит, только снова приобретя по игре еще один предмет роскоши и продемонстрировав его на виду положенное количество часов (связи не приобретаются мгновенно!).

## **9.3. Правила по бюрократии**

Предполагается, что на нашей игре каждый персонаж столкнется с неудобствами, создаваемыми зарождающейся бюрократической машиной советского общества.

Следует помнить, что в отыгрываемый период часть архивных документов утеряна или уничтожена в ходе Гражданской войны, далеко не у всех граждан есть документ, удостоверяющий личность (более того такой документ не является обязательным), нередки экономические преступления и т.д. Для создания соответствующего духа эпохи вводятся следующие правила:

1) каждое предприятие, включая частные практики, должно вести учет всех проходящих через него денежных средств и товаров;

2) во всех случаях, где уместно оформление любых документов (актов, договоров, справок, протоколов собраний и т.п.), крайне желательно их оформлять, а все оформляемые документы – учитывать;

3) руководитель каждого государственного предприятия, включая администрацию городов, раз в экономический цикл должны отчитываться вышестоящей инстанции о своих показателях;

4) каждое предприятие может затребовать у любого клиента, а администрации городов и милиция – у любого предприятия любые подтверждающие или отчетные справки.

Разумеется, ряд бюрократических преград может быть преодолен с помощью связей или взяток.

## **9.4. Правила по преступлениям**

Совершить преступление на игре – предумышленно или случайно – может любой персонаж.

Большинство преступлений на игре раскрываются либо посредством анализа (например, экономические преступления), либо на основании улик – отпечатков пальцев. Также важными доказательствами при расследовании преступлений являются показания свидетелей (особенно в случаях, когда преступник взят с поличным).



### 9.4.1. Улики

Каждому персонажу соответствует уникальный отпечаток пальца. При снятии отпечатков пальца персонажа (см. ниже) соответствующая карточка выдается мастерами.

У каждого игрока на момент начала игры есть некоторое количество сертификатов-улик (небольшие прозрачные карточки с рисунками и рамкой красного цвета), которые в определенных случаях, описанных данным разделом правил, надо будет оставлять на месте преступления. Улики моделируют оставленные на месте преступления отпечатки пальцев различной степени четкости, а также другие следы деятельности преступников. По одной улике нельзя однозначно определить преступника, но их наличие (особенно, если их несколько) будет хорошим подтверждением слов свидетелей либо версии следователя, либо просто поводом задуматься, кто же скрытно интересуется жизнью вашего персонажа.

В случае, когда данными правилами требуется оставить на месте преступления улику, игрок из имеющихся у него на руках оставляет **случайную**. По мере израсходования сертификатов-улик, игрок может пополнить их запас у мастера.

Оставляемую улику можно оставить не на виду, но так, чтобы ее обнаружение требовало одного очевидного действия. Например, можно – положить под стол или прикрыть небольшим, легко сдвигаемым предметом; нельзя – закапывать, помещать на высоте более 1,5 метров, помещать в неигровые вещи.

У ряда персонажей, которые совершают преступления регулярно, помимо карточек отпечатков пальца, есть свой «почерк». Такие персонажи при совершении любого преступления, требующего оставить 2 или более улики согласно правилам, могут вместо 1 карточки с отпечатком пальца оставить, **не пряча**, карточку со своим «почерком». Примеры «почерка»: рисунок черной кошки или семиконечной звезды и т.п. При возможности и желании вместо оставления карточки игроки могут крупно нарисовать свой знак на месте преступления на листе бумаги. Наличие и внешний вид «почерка» обговаривается персонажем с сюжетным координатором до игры.

### 9.4.2. Оставление улик при совершении преступления

Совершать **карманную кражу** могут только персонажи с навыком «карманник». Для этого они должны незаметно поместить бубенчик в карман или сумку обворовываемого персонажа. После этого игрок сообщает мастерам, кого он попытался обворовать, назвав имя персонажа или игрока или дав его понятное описание. Если мастер не сумел понять, о ком идет речь, считается, что карманник ничего не вытащил. В случае же успеха мастера забирают у обворованного персонажа 1 предмет на свой выбор, взамен выдавая 1 улику и «почерк» преступника. Нельзя совершать попытку карманной кражи чаще, чем 1 раз в 2 часа.

Если персонаж совершает **кражу**, например, незаконно забирает какие-либо игровые предметы с бесчувственного тела или трупа или, находясь в каком-либо помещении, вне ведома хозяев незаконно что-нибудь забирает, копирует какие-то записи и т.п., игрок должен оставить на месте кражи 1 улику. Если в помещении забираются вещи из разных мест, следует оставлять по 1 улике за каждое место.

Если персонаж осуществляет **проникновение** в чужой дом вне ведома хозяев или в закрытое учреждение, каждый проникнувший игрок должен оставить 1 улику. Если при этом из помещения что-нибудь выносится или копируются записи, следует оставить больше улик, как указано выше.

Если персонаж произвел **покушение на убийство** (т.е. перевел другого персонажа в состояние «на грани смерти», или думает, что это произошло: например, скорее всего это случилось после попадания в жертву выстрелом из пистолета или нанесения двух

ножевых ранений), следует оставить на месте преступления 2 улики, одну из которых надо положить, не пряча. Если покушение на убийство оказалось удачным (т.е. жертва впоследствии от этого умерла), мастера спустя некоторое время после этого запустят в игру анонимное письмо свидетеля, позволяющее при умелой работе следователя опознать убийцу.

В случае, если совершается **хладнокровное убийство** (т.е. используется соответствующий сертификат), убийце следует оставить на месте преступления 2 улики, одну из которых надо, не пряча, положить рядом с трупом (если у вас есть время осмотреться – вторую улику можно спрятать). Третья улика, указывающая на убийцу, появится на месте преступления спустя некоторое время после того, как «убитый» доберется до мертвятника. Также спустя некоторое время в игру будет запущено анонимное письмо игротехнического свидетеля.

При совершении всех остальных видов преступлений оставление улик не является обязательным, но возможным. Также ничто не мешает игрокам оставлять большее, чем предусмотрено правилами, количество улик (например, если вы считаете, что изрядно напортачили или вас спугнули и пришлось бежать с места преступления в спешке, не успев замести следы).

Если вы вынуждены срочно покинуть место, где вы совершили преступление, и не имеете возможности оставить улики (например, ваш персонаж выстрелил и попал в человека, убегая от преследования), обязательно сделайте это при первой же возможности через мастера!

В логике мира появляющиеся спустя некоторое время улики следует воспринимать как найденные при повторном, более тщательном осмотре места преступления.

*Пример. Бандит-рецидивист, известный как Черный Кот, вместе со своим молодым подельником совершил проникновение в дом нэпмена (каждый оставляет по 1 улике). После недолгих поисков рецидивист забрал пару предметов роскоши (должен оставить 1 улику, которую может спрятать, но вместо этого решает на виду оставить свой «почерк», карточку с черной кошкой), подельник – деньги из тумбочки (оставляет 1 улику, которую может спрятать, плюс еще 1 по собственной инициативе, потому что основательно перевернул все в доме в поисках денег и решил, что основательно наследил в процессе).*

*Внезапно в дом входит хозяин, быстро разбирается в ситуации, выхватывает пистолет, стреляет в подельника и попадает, после чего последний падает (хозяин дома оставляет 2 улики, одну из них может спрятать). Рецидивист в это время успевает два раза пырнуть хозяина дома ножом (оставляет 2 улики, одну из них прячет).*

*Перед тем, как уйти из дома, рецидивист обыскивает тело хозяина дома, находящегося на грани смерти, и забирает его документы (кладет в карман, где были документы, 1 улику).*

*Итого на месте преступления рецидивист оставил 4 улики и свой «почерк», подельник – 3 улики, хозяин дома – 2 улики.*

*Спустя час хозяин дома, не приходя в сознание, умер. В связи с чем в милицию приходит анонимное письмо с некоторым словесным описанием внешности рецидивиста, которого видели выбегающим из этого дома.*

### **9.4.3. Расследование преступления**

В отделениях милиции возможно снятие отпечатков пальцев у любого персонажа. Правила по снятию отпечатков пальцев известны игрокам на ролях милиционеров. Однако, в рамках игротехнической модели, в каждом отделении милиции нельзя

снимать отпечатки пальцев чаще, чем раз в 1 час. Также на момент начала игры в милиции есть информация об отпечатках пальцев части ранее судимых преступников.

Сравнение найденных на месте преступления частей отпечатков пальцев с полным отпечатком является основным методом доказательного раскрытия преступлений.

Собирать и уносить с места преступления улики могут только сотрудники милиции. Собранные сертификаты улик в отделении милиции обязательно приобщаются к делу о данном преступлении.

Персонажи со специальным навыком «следователь» могут анализировать собранные улики в отделении милиции; а также могут осмотреть место преступления на предмет улик, найти спрятанные и – при необходимости – перерисовать все улики в блокнот, но не уносить с собой, если они не сотрудники милиции.

Остальные игроки, которые заметили сертификаты улик, должны воспринимать происходящее так, что их персонажи заметили какие-то следы совершенного преступления.

Уничтожать и перепрятывать улики **нельзя**.

#### **9.4.4. Меры пресечения и суд**

В регламентации преступлений и наказаний мы лишь в некоторой мере руководствуемся исторической ситуацией в СССР и реально существовавшим уголовным кодексом. Данные правила выполняют игротехническую задачу мер пресечения тех или иных противоправных действий, совершаемых по игре. Мы исходим из удобства игротехнического моделирования и не стремимся предельно достоверно реконструировать реальное положение дел.

Во время расследования преступления подозреваемый по совокупности дел не может быть задержан суммарно дольше, чем на 3 часа. По истечении этого времени дело должно быть передано в суд или закрыто.

Допускается подписание подписки о невыезде. Если подписавший персонаж будет замечен в другом городе или перемещающимся между городами (в игротехнической локации «вокзал»), этот проступок будет вменен как отягчающее обстоятельство дела.

Судебное разбирательство строго регламентировано и ограничено по времени. Апелляции не принимаются. Подробнее о судебных разбирательствах на игре можно прочитать [тут](#).

Мерами наказания за преступления могут быть: условное наказание, штраф или исправительные работы, содержание под стражей в течение определенного времени с конфискацией имущества или без нее, расстрел.

Если персонаж приговорен судом к содержанию под стражей на время, превышающее оставшееся время игры, он выводится из игры без возможности возвращения. Также покинуть игру по собственному желанию может игрок, чей персонаж приговорен к содержанию под стражей на 3 и более часов.

Такие игроки могут получить вторую роль.

#### **9.4.5. Милиция**

Задержания и аресты осуществляются сотрудниками милиции.

Только сотрудники милиции имеют право уносить улики с места преступления (для дальнейшей подшивки к делу).

Все милиционеры, как в форме, так и «в штатском», должны иметь соответствующее удостоверение.

У милиционеров в форме есть некоторые игротехнические преимущества в боевых взаимодействиях, отражающие их профессиональную подготовку и умение эффективно действовать в городских условиях, известные игрокам на ролях сотрудников милиции.

#### **9.4.6. ОГПУ и политические преступления**

Основные функции отдела ОГПУ – выявление и пресечение антисоветской деятельности. Подробнее об ОГПУ см. [тут](#).

Полномочия сотрудников отдела ОГПУ, расположенного в Краснодаре, распространяются также и на Анапу. Сотрудники ОГПУ узнаются по предъявлению ими соответствующего удостоверения.

Сотрудники ОГПУ, в случае необходимости, имеют право привлекать себе на помощь милицию, а также любых граждан, в том числе штатских. Приказы сотрудников ОГПУ выполняются беспрекословно, в ином случае – это повод заподозрить человека в антисоветских настроениях.

Только ОГПУ имеет полномочия приводить в исполнение приговор о расстреле. Однако, даже ОГПУ не имеет права расстреливать без суда.

Каждый человек знает, что в случае возникновения массового сопротивления властям, такие действия будут расценены как антисоветский мятеж – и в город в самом скором времени будут введены спецвойска ОГПУ.

### **9.5. Правила по сексу**

Двадцатые годы – время, когда отношения между мужчинами и женщинами были весьма свободными, а потому мы не можем обойти вниманием такую значимую и интересную сторону жизни, как секс.

Вступать в половые отношения на нашей игре возможно только по взаимному добровольному согласию. Изнасилований нет.

Когда пара решает заняться сексом, она должна уединиться. Затем игрокам нужно обменяться между собой предметами одежды или обуви. Делается это по следующим правилам:

Один из партнеров снимает с другого какую-либо большую или значимую деталь туалета (пример: куртка или гимнастерка подойдут, сапог с ноги – тоже; а головной убор не считается). Если вы опасаетесь, что с вас станут стягивать то, что вы ни в коем случае не хотите снимать, предупредите об этом заранее в игровой форме («Ах нет, нет, милый, не трогай платье, ты его порвешь! Почему бы тебе не помочь мне снять туфельки, милый?»).

Сняв таким образом со второго игрока предмет одежды, первый возвращает эту одежду партнеру – а тот надевает ее на первого игрока. Пусть вас не смущает возможное несоответствие размера: маленькую туфлю можно надеть партнеру не на ногу, а на руку, из кофточки можно сделать тюрбан и пристроить его человеку на голову... не стесняйтесь экспериментировать и помните, что в сексе очень важно разнообразие и неожиданность решений. Впрочем, если вам кажется, что партнер с вами неделикатен, можно указать ему на это – разумеется, в игровой форме («Ты куда, товарищ Манька, мне сапог суешь? Сапог, товарищ, нельзя сюда совать! Экая ты неопытная!»).

Затем партнеры как бы меняются местами: теперь второй игрок снимает деталь одежды с первого, передает ему, а первый надевает ее на второго. После этого, если хочется, можно какое-то время посидеть рядом в перепутанной одежде, а можно сразу начинать приводить себя в порядок.

Отыгрыш можно сопровождать шутками и прибаутками, можно – нежными признаниями, можно провести его небрежно и молча. Мастера оставляют это на фантазию игроков, однако настоятельно рекомендуют не делать и не говорить того, что может быть неприятно другому игроку по жизни.

Еще раз обращаем ваше внимание, что половой акт считается таковым только тогда, когда два игрока уединились и **обюдно** обменялись одеждой. Во всех остальных случаях надевание чужой одежды не имеет никакого отношения к сексу.

---

## 10. Полигонные правила

### 10.1. Фотографы и видеооператоры

**10.1.1.** Фотографы и видеооператоры, не участвующие в игровом процессе, должны в обязательном порядке постоянно носить белый хайратник и цивильную одежду, которую никоим образом нельзя спутать с игровым костюмом.

**10.1.2.** Фотографы и видеооператоры не имеют права вмешиваться в игровой процесс и не должны мешать игрокам.

**10.1.3.** Фото- и видеосъемку следует прекратить по первому требованию игроков.

**10.1.4.** Фотографы и видеооператоры сами следят за сохранностью своей техники. Мастерская группа не несет ответственности за порчу техники.

### 10.2. Медицина

**10.2.1.** Мастерская группа настоятельно рекомендует иметь с собой на полигоне полис ОМС, особенно иногородним игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

**10.2.2.** Каждый игрок обязан сообщить мастерам обо всех имеющихся у него хронических заболеваниях и противопоказаниях (аллергия на лекарства, пищевые продукты и так далее).

**10.2.3.** Мастерская группа настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. В случае приезда на игру такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию в медицинском лагере.

**10.2.4.** Игрок должен иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний. Минимальный состав аптечки для отдельного игрока

следующий: а) бинт; б) бактерицидный пластырь; в) перекись водорода; г) упаковка активированного угля; д) необходимые личные лекарства.

**10.2.5.** При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма лёгкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать личную аптечку.

**10.2.6.** Медицинская помощь полигонными врачами на игре, за исключением критических случаев, будет оказываться в медицинском лагере.

**10.2.7.** При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остаётся за полигонным медиком.

**10.2.8.** Запрещается использование для питья или приготовления еды некипяченой «технической» воды.

### **10.3. Экологические и санитарные правила**

**10.3.1.** Порубка деревьев (особенно зеленых) категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

**10.3.2.** Разведение костров допускается на площадках, окаймленных минерализованной (то есть очищенной до минерального слоя почвы) полосой шириной не менее 0,5 метра. Запрещается разводить костры под кронами деревьев и в непосредственной близости от палаток и стен построек – минимальное расстояние от деревьев, палаток или построек до костра должно быть 2 метра. Категорически запрещается оставлять непотушенный костер без присмотра. Для экстренного тушения костра в лагере всегда должна иметься в запасе отдельная емкость с водой не менее 5 литров (пластиковая канистра, к примеру).

**10.3.3.** Запрещается окапывать палатки и шатры.

**10.3.4.** При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно умеренное использование строительного степлера. После игры все скобы должны быть извлечены из деревьев.

**10.3.5.** Запрещается срывать и повреждать ловушки для насекомых, а также уничтожать нанесенную лесниками маркировку на деревья.

**10.3.6.** Запрещается уничтожать и повреждать муравейники, гнезда, норы и другие места обитания животных.

**10.3.7.** В каждом лагере обязательно должны быть оборудованы мусорные ямы и туалеты. Допускается наличие общего туалета для нескольких небольших соседствующих локаций. По окончании игры туалеты и мусорные ямы необходимо закопать.

**10.3.8.** Все отходы (включая мусор в радиусе 100 метров вокруг стоянки) собираются и утилизируются. К мусору относятся любые предметы неприродного происхождения, в том числе бутылки, консервные банки, бумага и так далее. Горючий мусор сжигается, пищевые отходы закапываются и закрываются сверху дерном. Весь прочий мусор, включая консервные банки, стеклотару и тому подобное, складывается в мусорные мешки и выносятся с полигона. Полиэтилен и пластик сжигать и закапывать запрещено, они должны быть вынесены с полигона.

---

## 11. Дорога на полигон

Игра пройдет на частном полигоне «Extreme Play», где ранее проводились игры «ВАРмия» (2010), «BSG: Пустой дом» (2011), «Улицы Киото» (2011), «Ночь в тоскливом октябре» (2012), «iNo pasarán! ¡Nemos pasado!» (2012) и другие. При подготовке этого документа и карты использованы материалы с [сайта клуба](#) и материалы перечисленных игр.

Удобная для просмотра и печати карта с подробным описанием ключевых точек доступна [ЗДЕСЬ](#): . На карте зеленым цветом обозначены точки, актуальные для пешеходов, оранжевым – актуальные для автомобилистов, красным – актуальные для всех, серым – вспомогательные ориентиры. Вот так (10) в тексте ниже обозначены ссылки на точки на карте.

До полигона можно набраться от Москвы на электричке, на пригородном автобусе (не рекомендуется) и на автомобиле.

### 11.1. На электричке от Москвы и далее пешком 2 километра

Вам нужно доехать с Ярославского вокзала до платформы Зеленоградская (10). Вам годятся электрички, следующие до Софрино, Красноармейска, Сергиева Посада, Александрова, Балакирево, но далеко не все из них останавливаются на Зеленоградской, поэтому внимательно проверьте расписание на вокзале прежде, чем садиться. Электрички ходят с 5:21 до 23:53, 2-4 электрички в час, обратно с 5:31 до 22:49, время в пути 40-60 минут, стоимость билета в один конец 83 рубля.

Выйдя на платформе Зеленоградская (10), идите назад по ходу движения электрички до железнодорожного переезда (11). Железную дорогу переходить не надо. На площади у переезда есть некоторое количество ларьков и магазинчиков, где можно что-то купить.

На случай, если у вас много тяжелых вещей, у переезда можно взять такси на стоянке или вызвать по телефону, хотя это вряд ли будет рентабельно – до полигона меньше 2 километров. Телефоны такси: (917) 572-39-39, (903) 516-12-12, (926) 967-66-99.

Также через переезд ходит автобус №38 (расписание) и маршрутки, все они едут мимо съезда на полигон, можно попытаться воспользоваться ими, только убедитесь, что вас высадят там, где надо (6) – «не доезжая ресторана «Сказка»». Ехать на автобусе около 5 минут.

От переезда (11) двигайтесь налево по асфальту (13) перпендикулярно железной дороге, не переходя ее. Вдоль правой стороне дороги идет удобная пешеходная дорожка. Дорога делает несколько изгибов, но сворачивать никуда не нужно, держитесь асфальта. Идти вам около 20 минут (1.8 километра). Через километр с небольшим вы пересечете по мосту речку Скалбу (18), и вскоре увидите впереди Ярославское шоссе. Не доходя до него около 400 метров вы увидите уходящую направо в лес грунтовку (6). Характерные ориентиры – куча битого кирпича и бетонные блоки. Вам туда.

Пройдя по грунтовке чуть больше 100 метров, справа вы увидите большую поляну, туда будет съезд (7), на поляне (8) могут быть припаркованы мастерские машины, вам туда. От парковки углубляйтесь по тропинке в лес, и буквально через 100 метров придете на мастерятник (9).

Если вы увидели автобусную остановку (15), ресторан «Сказка» (3) или вышли на Ярославское шоссе – вы проскочили, вернитесь назад к повороту на грунтовку (6).

## **11.2. На автобусе от Москвы и далее пешком 1 километр**

Ехать на автобусе не рекомендуется, так как дорога идет через непредсказуемые пробки в Мытищах. Кроме того, этот маршрут давно не проверялся. Тем не менее, кому-то этот способ может показаться удобным.

Автобусы идут от метро ВДНХ, выход из 1-го вагона из центра. Остановка автобуса №388 до Сергиева Посада находится на другой стороне аллеи напротив выхода из метро. Остановка автобуса №425 до Софрино находится в 100 метрах правее главного входа на ВВЦ, не доходя Макдональдса.

Ехать нужно до Кощейково, остановка «Лесной» (16), время в пути около 45 минут, стоимость проезда около 80 рублей.

Выйдя на остановке, переходите Ярославское шоссе по подземному переходу и следуйте налево вдоль шоссе около 400 метров до поворота направо (4) с указателем «Ресторан «Сказка», ст. Зеленоградская». Собственно ресторан «Сказка» (3) послужит вам ориентиром. Свернув направо, следуйте еще около 400 метров, пока не увидите уходящую налево в лес грунтовку (6). Характерные ориентиры – куча битого кирпича и бетонные блоки (см. фотографию). Вам туда.

Пройдя по грунтовке чуть больше 100 метров, справа вы увидите большую поляну, туда будет съезд (7), на поляне (8) могут быть припаркованы мастерские машины, вам туда. От парковки углубляйтесь по тропинке в лес, и буквально через 100 метров придете на мастерятник (9).

## **11.3. На автомобиле от Москвы**

Едете по Ярославскому шоссе (М8) 25 километров от МКАДа, до поворота направо на поселок Лесной (19). Поворачивать не надо, перестраивайтесь в левый ряд, метров через 400 будет разворот (2) с указателем «Москва, ресторан «Сказка». Разворачиваетесь, едете к Москве, через 1 километр будет поворот направо (4) с указателем «ресторан «Сказка», ст. Зеленоградская». Если вы налегке, ежайте прямо еще 300 метров до клуба Extreme Play (1), если же у вас пассажиры и груз, которые вы хотите выгрузить поближе к полигону, сворачивайте направо.

Повернув направо, метров через 400 вы увидите уходящую влево грунтовку (6). Характерные ориентиры – куча битого кирпича и бетонные блоки. Вам туда.

Проезжаете по грунтовке чуть больше 100 метров и видите справа большую поляну, туда будет съезд (7), на поляне (8) могут быть припаркованы мастерские машины. Во избежание проблем с проходимостью, лучше разгружаться прямо на дороге, не съезжая на поляну. До мастерятника пешком около 100 метров.



Внимание! Оставлять машины на полигоне нельзя! Все машины, кроме мастерских, разгружаются и отгоняются на автостоянку. Выезжаете по грунтовке обратно на асфальт (6), поворачиваете направо, выезжаете на Ярославское шоссе в направлении к Москве и через 100 метров видите указатель направо «п. л. Рассвет» и въезд в клуб Extreme Play (1), вам туда. Вероятно, на въезде вас встретят и скажут, где запарковаться, в противном случае следуйте дальнейшей инструкции.

После въезда на территорию клуба (1), дорога почти сразу поворачивает налево (20), вам туда. Доезжаете до первого поворота направо (21), вам туда. Далее – прямо до конца дороги, она виляет, но развилок там нет. Упираетесь в небольшую площадку перед кирпичным домом с застекленными окнами на первом этаже. Это и есть автостоянка (22). Оставляете там машину и пешком тем же маршрутом возвращаетесь на мастерятник (примерно 1.4 километра).

На сайте клуба также есть [описание проезда](#) до клуба (1) на машине, с фотографиями.

