



ЗВЕЗДНЬТЕ ВОЙНЫ

 **ВОЙНЫ КЛООНОВ**

**РОЛЕВА ІГРА «ЗАРНИЦА. ЗВЕЗДНЬТЕ ВОЙНЫ»
ВОЙНЫ КЛООНОВ 2023
ПРАВИЛА ІГРЫ**



1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1.1. В игре существуют 2 фракции:

Галактическая Республика и Конфедерация Независимых систем (КНС). В состав каждой фракции входит 2 легиона (максимально крупные соединения игроков), имеющие собственное обозначение (Альфа, Бета, Гамма, Дельта), отличительную форму (белые (Республика) или черные (КНС) рубашки, на которые пришивается шеврон; игровые жилеты с логотипом фракции и буквой легиона, на которые необходимо прикрепить погоны (для руководства легиона), знак специализации (см. п.4) и номер игрока), собственное командование и структуру. Состав легионов устанавливается мастерами игры до начала игровых периодов и не может быть изменен самостоятельно без специального приказа управления игры.

1.2 На время игры каждый игрок получает игровое имя, которое формируется на основе его фракции (Клон/дроид), буквы его легиона (Альфа, Бета, Гамма, Дельта) и его порядкового номера в легионе (например, "Клон Альфа-8», «Дроид Гамма-3» и т.д.), которое используется всеми игроками для обращения во время игры. Мастера игры (Легион наблюдателей) также получают игровое имя на основе буквы Сигма и порядкового номера в составе подразделения («Коммандер Легиона Наблюдателей Сигма-1», «Наблюдатель Сигма-12» и т.д.). Имя игрока размещается на игровом жилете и используется при общении и обращении в игре (см. п.2)

1.3 Каждый легион обладает собственной базой (космический корабль), на которой происходит подготовка к игре на местности, организуются условия для отдыха и выполнения исследовательских миссий, внутригруппового взаимодействия и т.д. В функционал командования легиона входит поддержание чистоты и порядка на территории игровой базы, обеспечение командной атмосферы, и стилизация пространства и т.д. Проход на территорию баз представителей другой фракции во время игры запрещен.

1.3.1 Документы и оборудование, обязательные для базы легиона:

а) оборудование: склад технических средств, запасные элементы формы.

б) документы: (документы не могут быть вынесены или уничтожены противником даже во время миссий и должны храниться на рабочем столе коммандера подразделения): Правила игры, «Список Легиона» с указанием Ф. И. (Игровых и настоящих), должности, класса, отработанные задачи миссий, Приказы Легиона Наблюдателей и другие входящие документы.

1.4 Легионы в ходе игры выполняют различные задания (боевые миссии, миссии по добыче ресурсов (далее – миссии поддержки), исследовательские миссии), за которые их фракция получает игровые очки по итогам игровых периодов. Победа в игре присуждается фракции по итогам обоих игровых дней на основе преимущества по заработанным очкам.

1.5. Обеспечивает проведение игры Легион Наблюдателей (мастера в синих рубашках, на которых так же могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса). Представители Легиона Наблюдателей имеют неограниченные права во время проведения боевых миссий и миссий поддержки, следят за соблюдением правил игры, обеспечивают инвентарь на игровых периодах и т.д. Неисполнение приказа Наблюдателя может повлечь дисциплинарное взыскание вплоть до удаления с игры. Наблюдатель вправе остановить игру во время боевых миссий или миссий поддержки – в это время в зоне, в которой остановлена игра, запрещается самостоятельное перемещение, игра на обрыв, общение и т.д. до того момента, как Наблюдатель не объявит продолжение игры.

1.6 В игре существует внутриигровая валюта – кредиты. Каждый легион может зарабатывать кредиты во время выполнения миссий для приобретения технических средств, шевронов и т.д., которые можно использовать внутри актуального игрового периода. Прейскурант на покупку технических средств и шевронов на время конкретной миссии устанавливается распоряжениями Коммандера Легиона Наблюдателей или Начальником Легиона. После завершения игрового периода неиспользованные кредиты пересчитываются в игровые очки (см. п.6) и не могут быть использованы в последующих периодах. Актуальный курс обмена ресурсов на кредиты, а также стоимость шевронов и конкретных технических средств устанавливается по умолчанию распоряжением Корпуса наблюдателей и может быть изменена отдельными распоряжениями на определенные периоды (приказы предоставляются командованию легионов).

1.7. Игра разделена на несколько периодов, посвященных различным событиям Клонических войн. Каждый игровой период (за исключением Больших миссий) имеет схожую структуру:

- А) Справка – общее мероприятие, на котором происходит обсуждение контекста будущей миссии и погружение в атмосферу;
- Б) Подготовка к миссиям – стратегическая работа по подготовке легиона к выполнению последующих задач в рамках боевых миссий и миссий поддержки;
- В) Игра на местности (боевые миссии и миссии поддержки, идут параллельно);
- Г) Исследовательская миссия – сбор и анализ данных по планете, отправка данных в Легион наблюдателей, отдых.

1.8 Каждый игровой период посвящен борьбе за контроль над определенной планетой в Галактике между Республикой и КНС. Перед началом игрового периода командование легионов одной из фракций совместно выбирает планету, за которую будет бороться с противоположной фракцией – последовательность выбора планет определяется победой по очкам в предыдущем периоде (за исключением первого). Каждая планета, которая контролируется фракцией, приносит ей дополнительные очки. Контроль за планетой устанавливается при помощи выполнения миссий – боевой миссии и миссии поддержки.

1.9 Боевые миссии представляют собой тактические действия с опорой на механику игры на обрыв и использование технических средств против одного из легионов фракции противника (фиксированы на период игры, меняются между периодами). Выполнение тактической задачи по итогам боевой миссии приносит фракции легиона очки (очки обоих легионов суммируются). Фракция, набравшая наибольшее количество очков в результате выполнения боевой миссии, получает контроль над планетой.

1.10 Миссии поддержки представляют собой тактические действия без игры на обрыв с использованием технических средств по добыче ресурсов с поверхности планеты, которые могут быть обменены на кредиты. Механика добычи ресурсов на конкретной планете устанавливается в задаче, которую легионы получают перед периодом. Очки, полученные фракцией на основе подсчета не потраченных в ходе миссии кредитов идут в общий зачет (см п.б), однако не влияют на статус контроля планеты.

1.11 После игры на местности легионы выполняют исследовательские миссии, подготавливая отчет Легиону наблюдателей по поводу хода тактических действий, флоры и фауны планеты, атмосферы внутри легиона и т.д. в графической форме (индивидуально каждый легионер). Информация о флоре и фауне планеты, а также ее интересных особенностях размещается на поверхности планеты в виде текстовых блоков, иллюстраций и т.д. Запрещено переносить или забирать информацию с планеты – ее можно только запоминать или изучать. Допускается фотографирование. Легион наблюдателей оценивает предоставленные от легионов всех фракций отчеты с исследовательских миссий и начисляет за каждый отчет очки (см. п. б), которые идут в общий зачет фракций, но не влияют на статус контроля планеты.

1.12 Во время игры базу легиона могут посетить представители Легиона Наблюдателей (Джедаи из группы обеспечения игры (ГОИ), старшее командование (Командер Легиона наблюдателей, Начальник Легиона и др) с целью проверки состояния базы. В этот момент по их команде Командер Легиона или временно исполняющий его обязанности должен построить подразделение, сдать рапорт и отчитаться о состоянии Легиона, его составе и роде актуальных занятий. Представитель проверяющей структуры может задать вопросы составу, проверить игровую документацию, оценить порядок на базе – за нарушения в установленном порядке могут быть начислены штрафные очки.

2. СТРУКТУРА ИГРОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



2.1 Каждое игровое подразделение имеет собственную внутреннюю структуру и систему субординации. Командиры отличаются от остальных количеством звезд на погонах, размещенных на их игровых жилетах. Члены подразделений обязаны выполнять приказы собственных командующих, входящих в их игровые подразделения, а также приказы Легиона наблюдателей во время проведения миссий. Любой начальник и командир несет ответственность за действия его структурного подразделения и свои приказы.

2.2 Каждый легион состоит из старшего командования легиона и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром, состав которых определяется на конкретный игровой период по решению старшего командования легиона, при этом на каждой миссии состав звена не может превышать половину личного состава легиона (легион делится ровно пополам). В ходе игры на местности звенья параллельно выполняют боевые миссии и миссии поддержки. Переход из звена в звено во время игры на местности запрещен. Один и тот же легионер не может выйти на боевую или исследовательскую миссию более двух периодов подряд – после этого он должен сменить вид задачи, выполняемой в ходе периода (если легионер дважды был на боевой миссии, он обязан пойти на миссию поддержки и т.д.).

2.3 Легионы Республики и КНС состоят из:

2.3.1 Командер Легиона (3 звезды) – координация действий легиона, разработка стратегии и управление в ходе игровых периодов;

2.3.2 Клон-стратег/Дроид-стратег (2 звезды) – помощь в разработке стратегии в ходе боевых миссий (на время игровых периодов находится на боевой миссии), обеспечение порядка и слаженности действий на базе;

2.3.3 Медклон/Меддройд (2 звезды) – помощь в восстановлении дезактивированных в ходе миссий легионеров, проведение миссий поддержки, организация творческого дела и исследований;

2.3.4 Командир (1/2) звена (2 шт в легионе) – тактическое руководство звеном в процессе реализации боевых миссий и миссий поддержки, помощь остальным легионерам в выполнении задач. Командиры звеньев изначально устанавливаются мастерами игры и не могут выйти на общую миссию (например, вместе пойти боевую миссию), меняются миссиями от периода к периоду);

2.3.5 Легионер (без звезд) - выполнение задач конкретного звена.

2.4 Легион Наблюдателей состоит из старшего командования и двух звеньев:

2.4.1 Начальник Легиона Наблюдателей (3 звезды) – проведение игровых периодов, координация действий Легиона;

2.4.2 Командер (1/2) звена наблюдателей (2 звезды), – руководит одним из 2 звеньев на проведении периода (боевые миссии и миссии поддержки)

2.4.3 Старший наблюдатель (1 звезда) – закреплен за одним из легионов (Альфа, Бета, Гамма, Дельта) на время игры на местности, следит за выполнением правил игры и т.д., обеспечивает обмен ресурсов на кредиты и покупки за них технических средств и шевронов

2.4.4 Наблюдатель (без звезд) – следит за правилами на боевых миссиях, выполняет задания в составе Группы обеспечения игры (ГОИ)

2.5 Высшей структурной единицей, обеспечивающей управление игрой, считается Командер Легиона наблюдателей – в его обязанности входит подсчет очков, выпуск общей документации, проведение общих построений и мероприятий игры, координация действий игровых подразделений и т.д. Все конфликтные ситуации, возникающие по ходу игры, решаются Легионом Наблюдателей на основе обращения командования легионов в присутствии заинтересованных лиц.

2.6 Для обращения к старшему по званию необходимо сначала получить его разрешение или разрешение старшего из присутствующих (например: «Командер легиона Альфа, разрешите обратиться»). В случае, если игрок обладает званием (например, Командер легиона), разрешается использование обращения без номера (Командер легиона Альфа, разрешите обратиться; Клон-стратег Бета, разрешите обратиться и т.д.).



3. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- 3.1 Любые боевые действия с опорой на механику игры на обрыв ведутся только во время боевых миссий и строго в присутствии Наблюдателя. В ходе миссий поддержки разрешается только использование технических средств по решению Легиона наблюдателей.
- 3.2 Наблюдатель имеет неограниченные права при руководстве боевыми действиями. Действия, не оговоренные в задаче боевой миссии или миссии поддержки, должны быть разрешены Наблюдателем.
- 3.3 Любая группа легионеров, выполняющая самостоятельное задание, должна иметь своего командира, отвечающего за действия группы.
- 3.4 Шеврон легионера должен быть пришит к левому рукаву одежды за 4 угла, на расстоянии ладони (5–8 см) от плечевого сустава.
- 3.5 Игрок считается дезактивированным, если его шеврон оторван или разорван пополам. Дезактивированный игрок по требованию противника обязан отдать ему все документы и вещи, имеющие отношение к игре; если противник не предъявил такого требования, указанные предметы должны быть оставлены на видном месте там, где произошел обрыв.
- 3.6 Дезактивированный игрок не имеет права вести игру на обрыв, вести разведку, участвовать в выполнении боевой миссии или миссии поддержки до тех пор, пока не будет заново активирован (шеврон не будет пришит). После пришивки игрок обязан заверить состояние шеврона у Наблюдателя для возвращения на миссию.
- 3.7 После дезактивации игроку запрещается разговаривать или обмениваться информацией с другими игроками – он обязан отправиться на восстановление (активацию). Заново активировать игрока может либо Меддроид/Медклон его Легиона, либо игрок его Легиона, обладающий в ходе миссии специальностью «Медик» (см п.4), расположенный в соответствующей зоне активации.
- 3.8 В зоне активации разрешена только пришивка. Зона активации должна быть удалена от зоны боевых действий и путей подхода к зоне боевых действий не менее чем на 2 м. Место пришивки закрепляется Наблюдателями с самого начала боевой миссии.
- 3.9 В игре запрещается самообрыв и обрыв союзных сил, а также умышленные действия и приказы, которые могут к нему привести.
- 3.10 Клон или дроид, идущий на миссию на правах командующего, закрывает свой шеврон повязкой, не принимает участие в игре на обрыв (только командует) и подвержен действию всех технических средств.
- 3.11 Все двери играющих помещений должны быть зафиксированы в открытом положении всю игру. Запрещается игра на обрыв на лестницах и других опасных местах, а также нахождение опасных предметов в зоне боевых действий.



4. СПЕЦИАЛЬНОСТИ

4.1 В игре существуют игровые специальности, которые обозначаются специальным знаком, закрепляемым на игровом жилете на время проведения игры на местности (боевые миссии, миссии поддержки). Игровая специальность позволяет игроку использовать определенные игровые механизмы, недоступные другим специальностям или обычным легионерам.

4.2 Для получения специальности необходимо пройти обучение и сдать зачет соответствующему Наблюдателю, по итогам которых он выдает игроку соответствующее обозначение, подписанное именем игрока. Запрещается использование значков специальностей других игроков.

4.3 Каждый игрок может освоить неограниченное количество специальностей. Обучение по специальностям и сдача зачетов происходит на первом обучающем периоде игры в формате кругосветки для легионов, а также во время этапов подготовки к миссиям или исследований по соответствующему распоряжению Командера Легиона Наблюдателей.

4.4 Специальность закрепляется за игроком на протяжении всей последующей боевой миссии или миссии поддержки. Запрещается менять специальность по ходу игры на местности (только между ними). Перед выходом на миссии Наблюдатель фиксирует специальности внутри звена. В рамках одной миссии можно использовать только одну специальность.

4.5 Командование легиона вправе комбинировать различные специальности внутри звена для выполнения поставленных тактических задач.

4.6 В игре существуют следующие игровые специальности:

4.6.1 **ШТУРМОВИК**. Легионер имеет право пришивать два шеврона вместо одного. Считается дезактивированным после потери обоих шевронов. Не имеет права самостоятельно устанавливать техсредства. Может вести игру на обрыв.

4.6.2 **МЕДИК**. Легионер вправе обеспечивать пришивку на боевой миссии в соответствующей зоне, не ведет игру на обрыв. Кроме того, Медик обладает бестиарием – каталогом флоры и фауны планет Галактики – во время выполнения миссий поддержки медик может воздействовать на животных, обитающих на поверхности планеты, давать им задания или отпугивать их от союзных легионеров.

4.6.3 **ИНЖЕНЕР**. Легионер может устанавливать и дезактивировать следующие технические средства – мины, защитные поля, лазерные турели, радиомаяки, орбитальные обстрелы. Может использовать следующие технические средства – лазерная турель, мины, защитные поля (см. п. 5). Может вести игру на обрыв.

4.6.4 **СВЯЗИСТ**. Легионер может использовать следующие технические средства – хранилище кредитов, вызов орбитального обстрела (см. п. 5), а также заказывать случайный сброс на территорию боевых действий комплекта кредитов путем решения специальных зашифрованных сообщений. Может вести игру на обрыв.

4.6.5 **СНАЙПЕР**. Легионер обладает снайперской винтовкой (палка) и может использовать следующее техническое средство – снайпер (см. п. 5). После того, как снайпер кладет винтовку на землю, может вести игру на обрыв (техническое средство при этом перестает действовать).

4.7 Легионер, не обладающий соответствующей специальностью, не может самостоятельно устанавливать техсредства за исключением ситуации, когда он помогает инженеру устанавливать конкретное техсредство (находятся в одном и том же месте, работают над одним конкретным техническим средством). При установке любого технического средства должен обязательно участвовать игрок соответствующей специализации.

4.8 При наличии соответствующих ограничений в задаче на боевую миссию или миссию поддержки может быть установлен список тех или иных специальностей, которые допускаются до выполнения задач или не могут быть использованы на ней.



5. ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

5.1 Все технические средства применяются только во время боевых миссий или миссий поддержки или согласно приказам Легиона Наблюдателей. Техсредство считается действующим только с разрешения Наблюдателя. Установленные технические средства не перемещаются. На всех технических средствах кроме защитных полей, снайпера, джедая, лазерной турели и маркера должна стоять марка изготовителя: копия шеврона размером не менее чем 1x1.5 см. с буквой соответствующего легиона.

5.2 В игре существуют следующие технические средства:

5.2.1 **«МАРКЕР»** — небольшой хорошо заметный кусок бумаги, бумажного скотча или ткани определенного цвета. Используется для обозначения техсредств.

5.2.2 **«ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»** (устанавливается специальностью «Инженер») — маркированная веревка (шпагат) на высоте 1 м над землей. Веревка натянута. Маркер белого цвета, не реже, чем 1 маркер/метр. На двух опорах может быть поставлена только одна стена. В основании одной из опор размещается «ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ» — небольшая коробочка с соответствующим обозначением (знак «электричество»). Через защитное поле запрещено перелезть и уничтожить технические средства. Для отключения защитного поля необходимо уничтожить миной генератор защитного поля. Может быть отключена инженером легиона, установившего защитное поле, с разрешения Наблюдателя. Одной миной уничтожается один пролет защитного поля. Несоблюдение правил работы с защитным полем, а также нарушение его конструкции может привести к дезактивации легионера, совершившего нарушение (на усмотрение Наблюдателя).

5.2.3 **«НЕУНИЧТОЖАЕМОЕ ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»** — маркированная веревка (либо красно-белая строительная лента) на высоте 1 м. Веревка натянута. Маркеры красного и белого цвета (чередуются) не реже, чем 1 маркер на метр. В помещении может быть обозначена партой. Действует аналогично защитному полю, но не может быть разрушена.

5.2.4 **«МИНА»** (устанавливается специальностью «Инженер») — круг диаметром 10 см с крупной буквой «М».

Часовая: на обороте указано время взрыва (минимальное время от закладки мины до взрыва – 2 минуты).

Натяжная: нитка, натянутая между двух опор; мина возле основания опоры (или обеих опор). В случае разрушения хотя бы одной из опор или разрыва нитки мина взрывается. Запрещается натягивать нитку натяжной мины между концами одной незакрепленной опоры (палки, линейки, карандаши и т. д.), т.е. той, которой не стоит без посторонней помощи. Мина считается обезвреженной, если она порвана (или по приказу Наблюдателя).

Мины не сворачиваются, закладываются не ниже уровня земли, не выше 1 метра над землей. Мину должно быть видно не менее чем на две трети. При взрыве дезактивирует все живые силы и техсредства на любой высоте в радиусе 1 метра от мины, кроме неуничтожаемого защитного поля, но не более одного пролета защитного поля. Наступ на мину приводит к её взрыву. Если в радиус действия мины попала другая мина, то вторая мина просто уничтожается; цепной реакции не происходит.

5.2.5 **«ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ»** – техническое средство, состоящее из двух элементов – радиомаяка и зоны орбитального обстрела. Оба технических средства должны быть размещены в актуальной зоне боевых действий (на территории одного корпуса).

«РАДИОМАЯК» (устанавливается специальностью «Инженер») — палка высотой 1,5 м, установленная вертикально на трех веревочных растяжках, прикрепленных к верхнему концу палки. На каждой из растяжек равномерно расположены белые маркеры (не менее двух на растяжку). Расстояние между маркерами не более 1 метра. Свободные концы растяжек крепятся к поверхности. Маяк не должен висеть в воздухе. Радиомаяк считается установленным, если он стоит только за счет своих растяжек, то есть без чьей-либо помощи. Радиомаяк можно уничтожить только миной.

«ЗОНА ОРБИТАЛЬНОГО ОБСТРЕЛА» (устанавливается специальностью «Инженер») — Участок местности периметром не более 40 м, огороженный желтым маркером по замкнутому контуру. Расстояние между маркерами не более 1 м. Внутри зоны находится табличка с надписью «Обстрел» и буквой соответствующего легиона. После завершения зоны корабельного обстрела перемещение маркеров и таблички запрещено. Может быть отключена специальностью «Инженер» легиона, установившего зону орбитального обстрела – после разрешения Наблюдателя инженер может изменить контуры зоны, переместить маркеры или табличку, после чего обязан снова ее заверить для активации.

Устанавливается специальностью «Инженер», активируется специальностью «Связист». Для успешной работы техсредства должны быть установлены и заверены и радиомаяк, и зона орбитального обстрела. Для активации техсредства связист должен обратиться к Наблюдателю с просьбой об обстреле – вместе они подходят к радиомаяку, проверяя его установку. После этого игрок должен отдать Наблюдателю количество кредитов, установленное в актуальном дополнении к правилам на конкретную боевую миссию – далее Наблюдатель отправляется к зоне орбитального обстрела, после чего командует в зоне остановку боевых действий и командует обстрел. После команды в зоне орбитального обстрела деактивируется половина всех легионеров вне зависимости от фракции, начиная с джедаев и командиров по уменьшению звания, затем по уменьшению роста. Защитные поля и другие объекты не могут являться препятствием обстрелу. После предоставления кредитов Наблюдателю остановка обстрела невозможна. Один радиомаяк может обеспечивать не более двух зон орбитального обстрела.

5.2.6 «ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ» (устанавливается специальностью «Инженер») – четырехугольная зона, неразрывный периметр которой образуют 4 маркированные синим маркером веревки, натянутые на высоте не более 2 метров и не ниже уровня земли; маркер размещается не реже, чем 1 маркер/метр. В одном из углов внутри зоны размещается бластер – надутый шарик одинарный шарик диаметром не менее 20 сантиметров. Для включения лазерной турели необходимо, чтобы инженер легиона находился внутри – в случае, если после включения инженер покидает зону, турель перестает действовать и снимается. После завершения на территорию зоны может одновременно зайти не более 1 легионера противника – в этот момент инженер больше не может покинуть зону самостоятельно до завершения боевых действий. Внутри зоны между ними происходит игра на обрыв – если инженер был оборван, турель перестает действовать и может быть перезаверена на противника при условии, что тот обладает специальностью «Инженер» (шарик при этом может быть перевешен). В случае, если зашедший в зону был оборван инженером, турель продолжает действовать. Может быть уничтожена миной при условии, если в момент ее взрыва шарик находился в зоне ее поражения. Инженер, находящийся внутри зоны, не может быть уничтожен внешними техническими средствами. Игроки своего легиона могут проходить через территорию зоны с разрешения Наблюдателя в случае, если внутри нее или вплотную с ней не ведется игра на обрыв – в этот момент игра в зоне останавливается (участвовать в боевых действиях внутри зоны и передавать инженеру предметы союзники не могут). Несоблюдение правил работы с бластерной турелью, а также нарушение ее конструкции может привести к дезактивации легионера, совершившего нарушение (на усмотрение Наблюдателя).

5.2.7 «СНАЙПЕР» (устанавливается специальностью «Снайпер») — территория, огороженная красным маркером не реже 2 м (в помещении 1 м). На позиции в зоне видимости, вне отмеченной зоны, находится снайпер – человек со снайперской винтовкой (прямая палка длиной 1–2 метра) и специальностью «Снайпер». В момент «стрельбы» винтовка должна находиться в руках в горизонтальном положении, направленная в зону, отмеченную маркером. Снайпер находится не дальше 100 метров от центра зоны обстрела и видит её целиком. Он не имеет права играть на обрыв, выпускать винтовку из рук и оставлять зону без наблюдения, менять место начального положения, стрелять из закрытого окна – при нарушении этих условий зона перестаёт быть активированной. В попавшем в зону подразделении раз в 5 секунд (начиная с первой) погибает один легионер противника (начиная с джедаев и командиров по уменьшению звания, затем по уменьшению роста). Одну зону могут удерживать несколько снайперов из одного легиона, при этом характеристики тех. средства не изменяются. Запрещено устанавливать снайпера на зону снайперского огня противника. Защитные поля и другие объекты могут являться препятствием обстрелу. Радиус зоны не более 20 м.

5.2.8 **«ВЫЗОВ ДЖЕДАЯ»** – техническое средство, за использование которого Командер легиона должен заплатить 5 кредитов Наблюдателю. После этого в его распоряжение на 180 секунд переходит джедай – представитель группы обеспечения игры, вооружённый световым мечом (джедай самостоятельно запускает таймер в момент, когда готов выйти в зону боевых действий). У джедая нет шеврона, его касание световым мечом любого противника приводит к дезактивации. Может заходить в зону действия лазерной турели, не может проходить сквозь защитные поля, уничтожать мины, защитные поля, радиомаяки, переносить техсредства и кредиты, оплачивать ресурсы. Может быть уничтожен миной, снайпером, орбитальным обстрелом. В случае, если в зоне боевых действий появляется джедай противника, автоматически вступает с ним в бой до конца времени активации одного из них. После окончания времени активации перестает вести боевые действия. Подчиняется приказам только Командера легиона и Наблюдателям.

5.2.8 **«ХРАНИЛИЩЕ КРЕДИТОВ»** (используется специальностью «Связист») – пластиковая бутылка (5 л и более) с соответствующим знаком и кодовым замком (квадрат Судоку); внутри бутылки находятся кредиты. Запрещено переносить хранилище, открывать его самостоятельно, взаимодействовать с ним всем, кроме специальности «Связист». Для использования связист должен разгадать размещенный на бутылке шифр судоку, внести соответствующие цифры в квадраты, после чего обратиться к Наблюдателю с просьбой открыть хранилище. Если код был введен верно, Наблюдатель откроет бутылку и выдаст находящиеся там кредиты – после этого они могут быть перехвачены легионерами противника.



6. ИГРОВЫЕ ОЧКИ, НАГРАДЫ И ПРОЧЕЕ

6.1 Итоговая победа в игре определяется на основе очков, полученных за контроль над планетами, планетарные бонусы, выполнение творческих дел и исследовательских миссий минус штрафные очки. Побеждают оба легиона фракции (Республика или КНС).

6.2 Очки за контроль над планетой начисляются фракции по итогам выполнения боевых тактических миссий на основе процента от выполненных задач. Каждая боевая миссия по умолчанию весит 100 очков, очки распределяются в зависимости от сложности задач, обозначенных в описании боевой миссии. Очки за контроль над планетой начисляются по итогу проведения игры на местности на разборе Легиона наблюдателей – на базы после периодов поступают промежуточные результаты игры.

Пример 1. Период 1. Легионы Альфа и Бета противостояли легионам Гамма и Дельта:

Задача – необходимо контролировать 10 точек на конец миссии.

Легион Альфа соревновался с легионом Гамма, Легион Бета – с легионом Дельта.

По итогам миссии контролировали:

ЛЕГИОН	АЛЬФА	БЕТТА	ГАММА	ДЕЛЬТА
КОНТРОЛЬ ТОЧЕК	3 (из 10)	4 (из 10)	7 (из 10)	6 (из 10)
В ИТОГЕ (СОВМЕСТНО):	7	7	13	13
ОЧКИ ЗА ПЕРИОД	35		65	

6.3 На основе результатов контроля планеты победившая фракция определяет следующую планету для нападения – от этого зависит тип выполняемой миссии и планетарные бонусы, которые получит фракция. После выбора планеты командование атакующих легионов получает на руки описание задач боевых миссий и миссий поддержки, с которыми может ознакомиться в период атмосферного ввода и справки. Сторона, которой предстоит защищаться, может перехватить сообщение с указанием планеты, на которую готовится нападение – для этого командованию их легионов необходимо расшифровать сообщение – если расшифровка окажется верной, они также получают описание задач боевых миссий и миссий поддержки будущего периода заранее, если же нет – непосредственно в период «подготовки к миссии».

6.4 После проведения игры на местности наблюдатели фиксируют количество заработанных и потраченных кредитов в ходе выполнения миссии поддержки – после этого из количества заработанных вычитается количество потраченных, итоговое количество разницы суммируется у союзных легионов. Очки за ресурсы начисляются на основе отношения средних фракций противников на основе пропорции: – миссия поддержки весит по умолчанию 100 очков, фракция получает очки в отношении с очками противника, например:

Пример 2. Период 1.

Легионы Альфа и Бета противостояли легионам Гамма и Дельта:

ЛЕГИОН	АЛЬФА	БЕТТА	ГАММА	ДЕЛЬТА
ЗАРАБОТАНО	200	150	100	50
ПОТРАЧЕНО	50	100	80	10
СРЕДНЕЕ	150	50	20	40
СРЕДНЕЕ (ФРАКЦИЯ)	200	200	60	60
ОЧКИ ЗА ПЕРИОД (округление математическое)	77		23	

6.5 Во время выполнения исследовательских миссий каждый легионер за исключением старшего командования готовит творческий отчет по итогам миссии, на котором может изобразить флору и фауну планеты, изложить основную информацию о ходе миссий и специфике планеты и т.д. После сдачи отчетов через меддроида/медклона Легион Наблюдателей оценивает каждый отчет согласно критериям:

1. Визуальная привлекательность (макс 3 балла) – отчет ярко и красиво оформлен, логично структурирован, присутствуют правдоподобные иллюстрации и интересные графические решения;
2. Содержание (макс 4 балла) – в отчете присутствует содержательная и разнообразная информация о различных сферах жизни планеты (флора, фауна, история, ресурсы, ход миссии и т.д.);
3. Творческий подход (макс 2 балла) – автор продемонстрировал нестандартные творческие решения при реализации отчета, проявил собственные таланты (стихи, рисунки, юмор, ребусы, кроссворды и т.д.), что выгодно выделяет отчет среди остальных;
4. Аутентичность (макс 1 балл) – отчет, его форма и содержание соответствуют атмосфере Звездных войн и войн клонов, опираются на игровой мир, стилизованы под ролевой отыгрыш

В итоге за каждый период легион может заработать не более 50 очков за этап «Исследования», которые рассчитываются пропорционально:

Пример 3. Период 1.

Легион Альфа состоит из 10 легионеров (не считая старшего командования):

Легионер	Альфа-4	Альфа-5	Альфа-6	Альфа-7	Альфа-8	Альфа-9	Альфа-10	Альфа-11	Альфа-12	Альфа-13
Очки за отчет	2	8	3	10	5	5	7	1	1	4
Сумма по отчетам	46									
Очки за период	23									

6.6 Творческое дело, подготовленное Легионом, оценивается группой Наблюдателей, назначаемой соответствующим распоряжением Командера Легиона Наблюдателей. Максимальный вес творческого дела – 100 очков. Очки, получаемые за творческое дело, распределяются по местам, определяемым Наблюдателями:

- 1 место – 100 очков;
- 2 место – 75 очков;
- 3 место – 50 очков;
- 4 место – 25 очков

6.8 В игре также могут начисляться штрафные очки, определяемые отдельным положением о штрафных очках.

Ключевые категории штрафов:

- Нарушение формы одежды (1 очко за единицу нарушения)
- Грубая игра (10 очков)
- Превышение полномочий (5 очков)
- Неподчинение приказу (10 очков)
- Действие, не регламентированное миссией (10 очков)
- Грязь в штабе (1 очко за единицу нарушения)
- Потеря документации (5 очков за каждый документ)
- Нарушение режимных моментов, опоздания (5 очков за единицу нарушения)
- Нецензурные выражения или оскорбления (20 очков)
- Курение или употребление спиртного (150 очков)

Нарушение, совершенное командером звена, удваивает количество штрафных очков, начисляемых фракции, командером легиона – утраивает.

6.9 Отдельные планеты, контролируемые фракциями, могут давать планетарные бонусы как в виде очков (добавляются к общему зачету), так и в виде отдельных преимуществ, которые разово или постоянно могут использоваться на боевых миссиях (запрет на использование противником определенных специальностей или техсредств, удвоение цены на покупку техсредств и т.д.). Планетарные бонусы фиксируются в отдельном документе, подписываемом Командером Легиона Наблюдателей.

6.10 За отдельные достижения в игре легионер может быть награжден Легионом Наблюдателей – для этого старшее командование легиона должно подать соответствующую информацию о достижении легионера на основе Положения о наградах на базу Легиона Наблюдателей (например, выдающаяся техника ведения боя, неординарность тактического решения, атмосферный отыгрыш, соответствующий миру игры, fair-play, мастерское освоение специальности, проявленная инициатива в ходе обороны/атаки/поддержки, вовлеченность в подготовки исследовательских отчетов или творческого дела, помощь командованию легиона и т.д.).