

# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

вотны клонов

## ПРАВИЛА ИГРЫ

-  **ОБЩЕЕ**
-  **СТРУКТУРА**
-  **БОЙ**
-  **СПЕЦИАЛЬНОСТИ**
-  **ТЕХСРЕДСТВА**
-  **ОЧКИ**



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ОБЩИЕ ПРАВИЛА СТРУКТУРА ИГРЫ

В игре существуют 2 фракции: Галактическая Республика и Конфедерация Независимых систем (КНС).

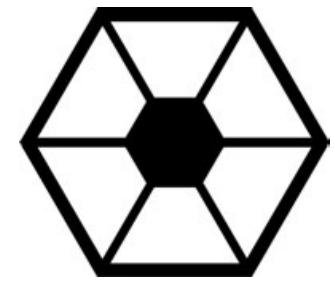
В состав каждой фракции входит 2 легиона (максимально крупные соединения игроков), имеющие собственное обозначение (Альфа, Бета, Гамма, Дельта)

Обеспечивает проведение игры **Легион Наблюдателей** (мастера в синих рубашках, на которых так же могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса). Имеют неограниченные права во время проведения боевых миссий и миссий поддержки, следят за соблюдением правил игры, обеспечивают инвентарь на игровых периодах и т.д.

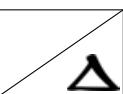
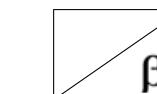
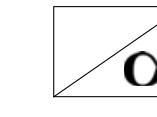
РЕСПУБЛИКА



vs



КНС



$\Sigma$



НАБЛЮДАТЕЛИ



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

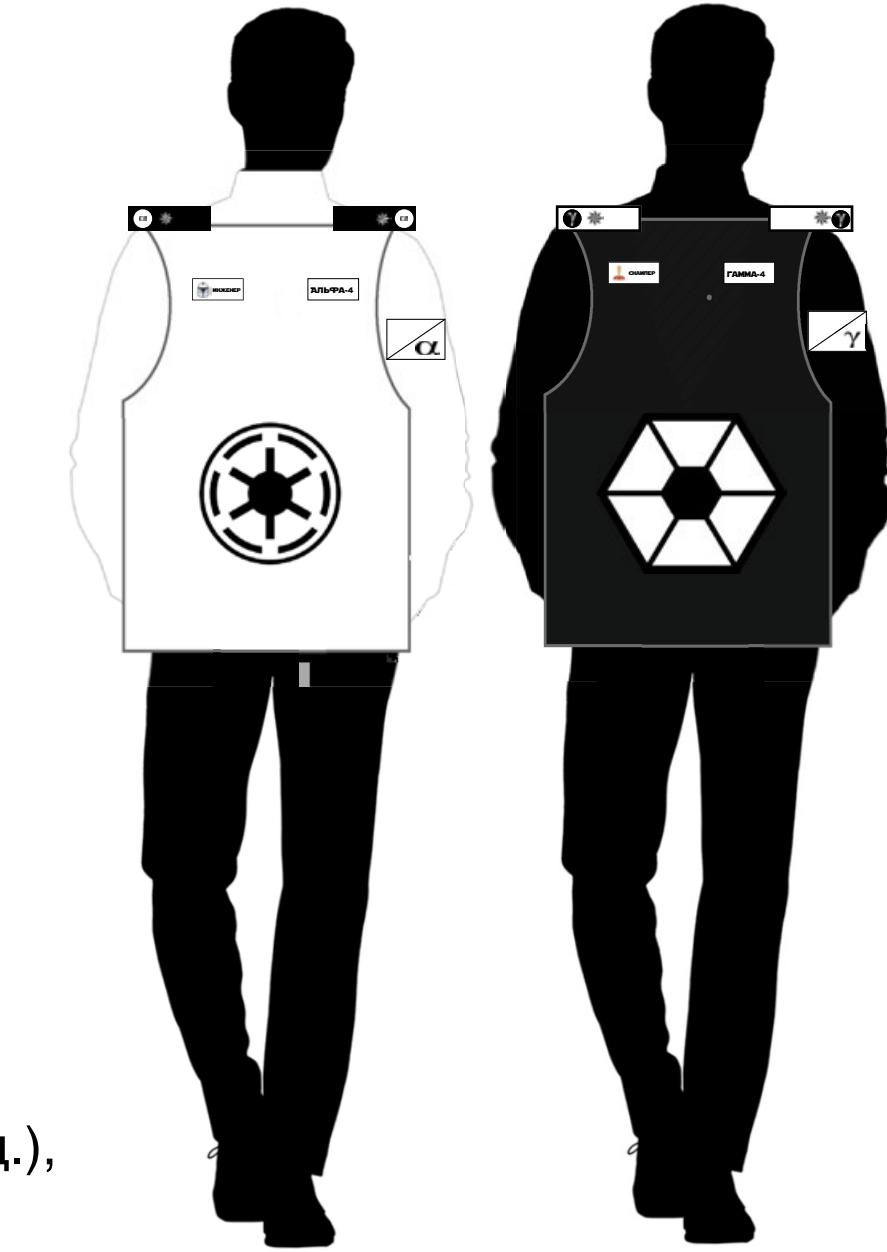
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ФОРМА

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 и номер игрока

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





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

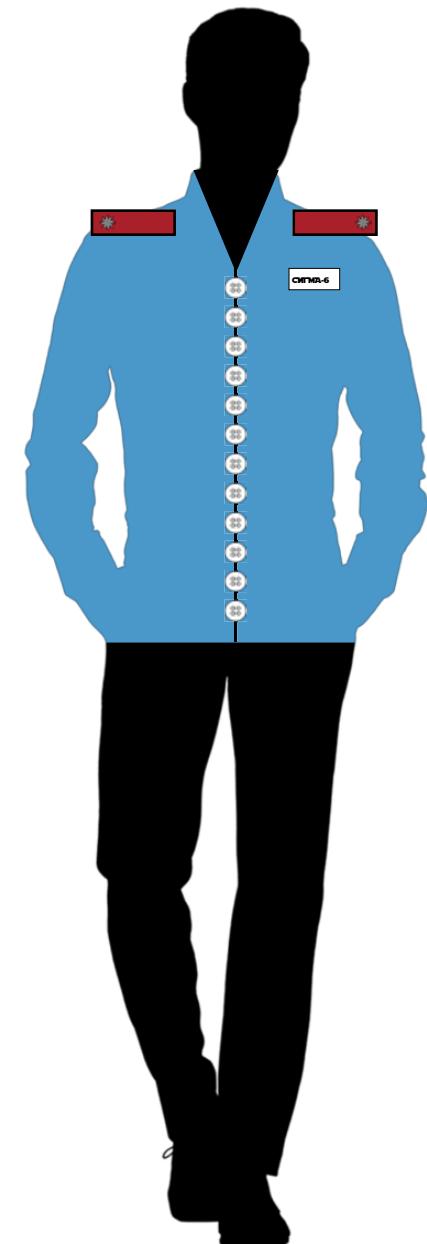


## ОБЩИЕ ПРАВИЛА НАБЛЮДАТЕЛИ

Мастера в синих рубашках, на которых так же могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса).

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.

Неисполнение приказа Наблюдателя может повлечь дисциплинарное взыскание вплоть до удаления с игры.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

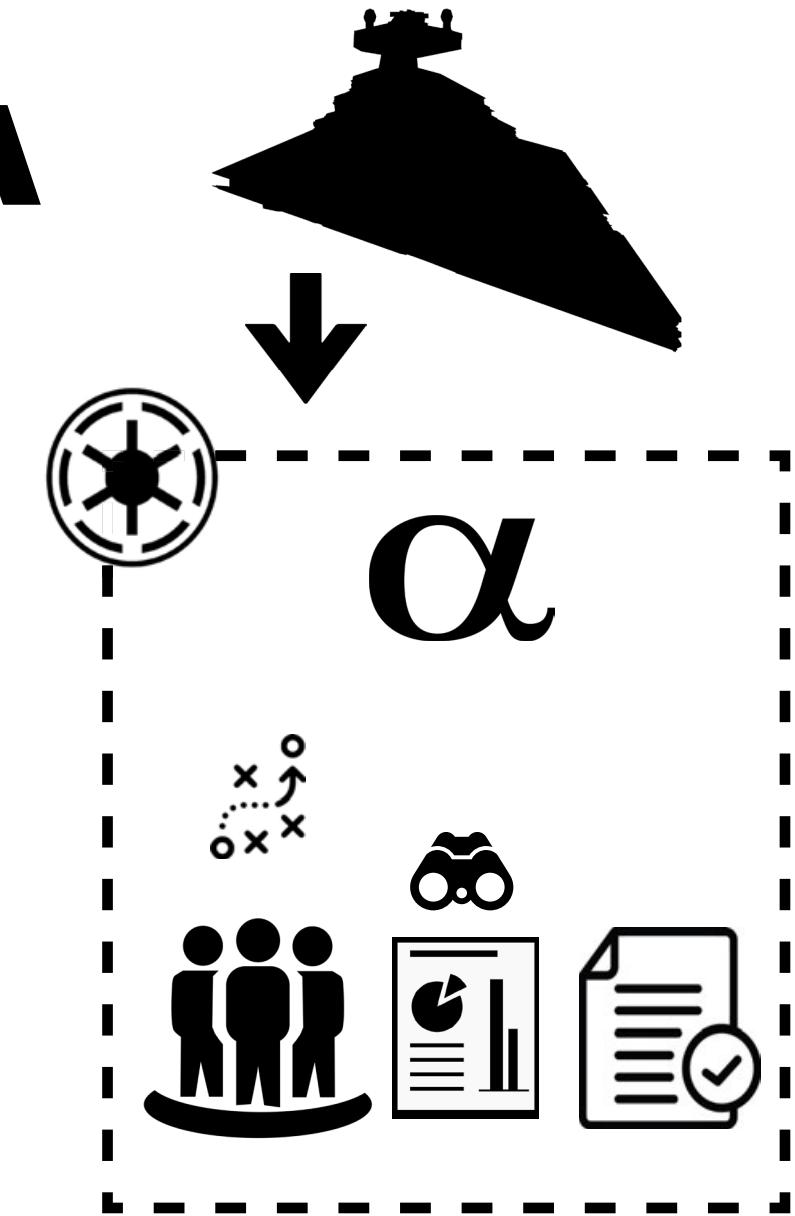


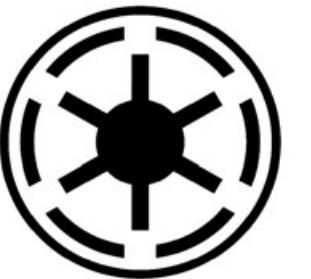
## ОБЩИЕ ПРАВИЛА БАЗА ЛЕГИОНА

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. Проход на территорию баз представителей другой фракции во время игры запрещен.

Документы и оборудование, обязательные для базы легиона:

- Оборудование: склад технических средств, запасные элементы формы.
- Документы: Правила игры, «Список Легиона» с указанием Ф. И. (Игровых и настоящих), должности, класса, отработанные задачи миссий, Приказы Легиона Наблюдателей





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ОБЩИЕ ТРАВИЛА ВАЛЮТА

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.

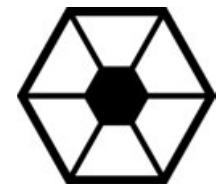
Прейскурант на покупку технических средств и шевронов на время конкретной миссии устанавливается распоряжениями Командера Легиона Наблюдателей или Начальником Легиона. После завершения игрового периода неиспользованные кредиты пересчитываются в игровые очки и не могут быть использованы в последующих периодах.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

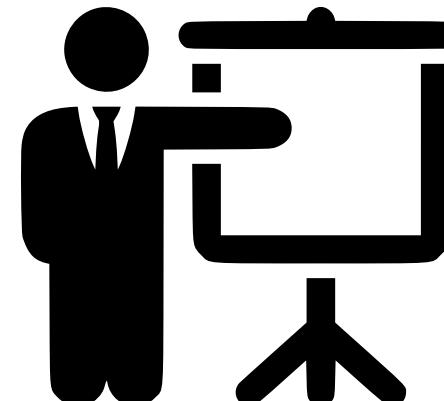
ВОЙНЫ КЛОНОВ



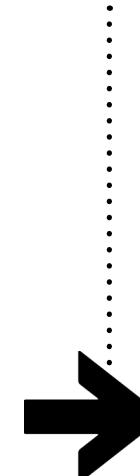
## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЭТАПЫ ИГРЫ

Легионы в ходе игры выполняют различные задания (боевые миссии, 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.

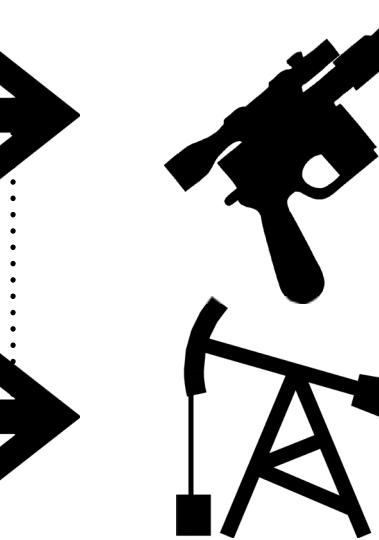
### 1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



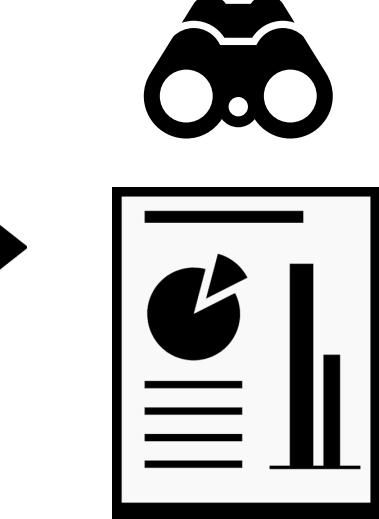
### 2. СПРАВКА



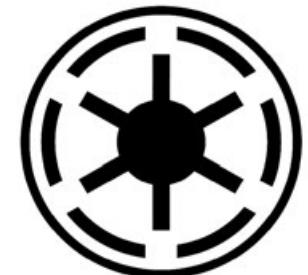
### 3. ПОДГОТОВКА



### 4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ

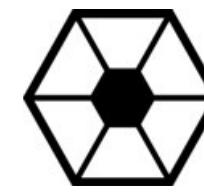


© 2018 Остров Сокровищ



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

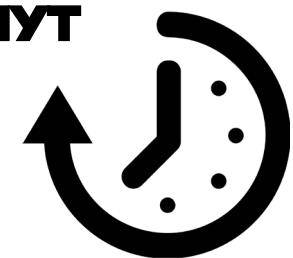
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ЭТАПЫ ИГРЫ

### 1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ

20 МИНУТ



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.

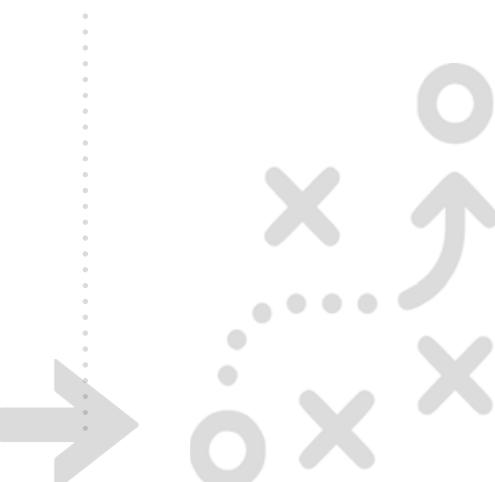
#### 1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



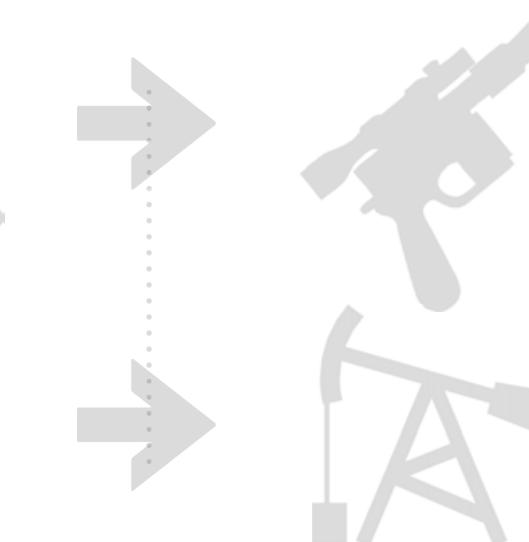
#### 2. СПРАВКА



#### 3. ПОДГОТОВКА



#### 4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



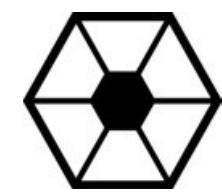
#### 5. ИССЛЕДОВАНИЕ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

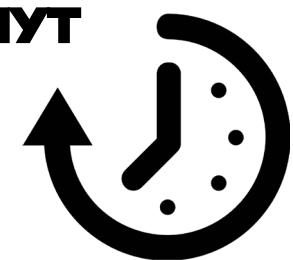


## ЭТАПЫ ИГРЫ

### 2. СПРАВКА

Общее мероприятие, на котором происходит обсуждение контекста будущей миссии и погружение в атмосферу.

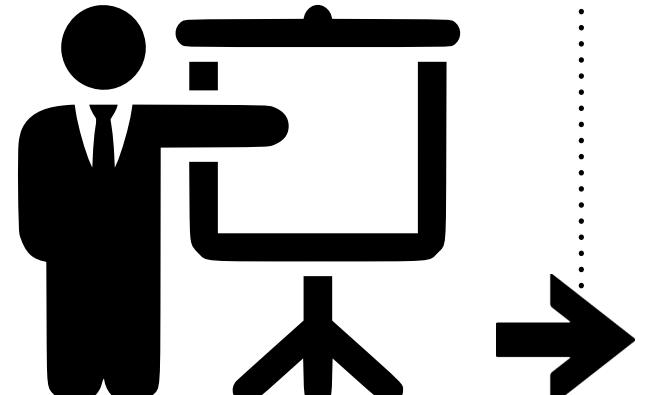
20 МИНУТ



1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



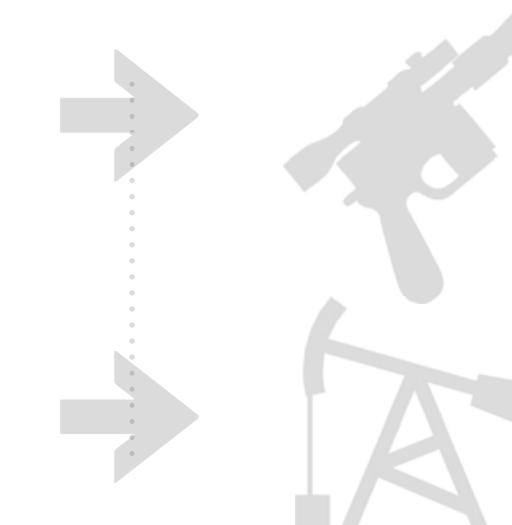
2. СПРАВКА



3. ПОДГОТОВКА



4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



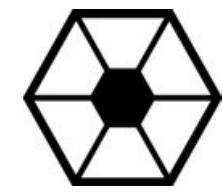
5. ИССЛЕДОВАНИЕ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

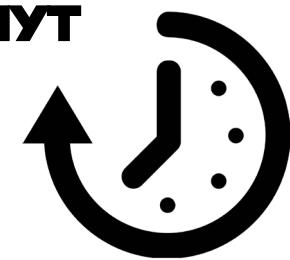


## ЭТАПЫ ИГРЫ

### 3. ПОДГОТОВКА

Стратегическая работа по подготовке легиона к выполнению последующих задач в рамках боевых миссий и миссий поддержки

20 МИНУТ



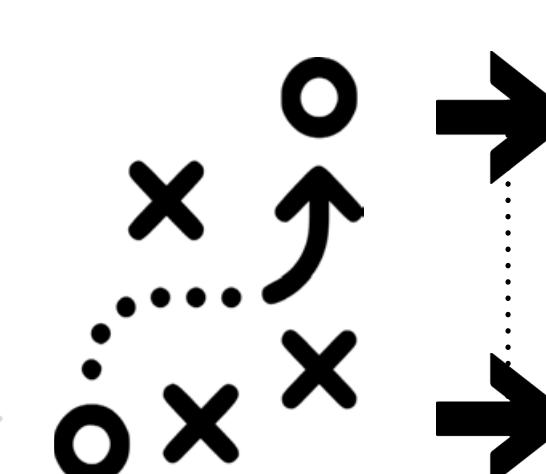
1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



2. СПРАВКА



3. ПОДГОТОВКА



4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



5. ИССЛЕДОВАНИЕ





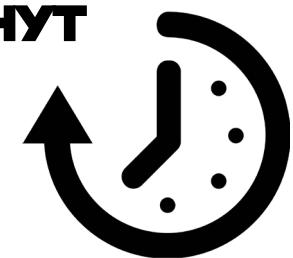
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ЭТАПЫ ИГРЫ 4. МИССИИ

40 минут



Контроль за планетой устанавливается при помощи выполнения миссий – боевой миссии и миссии поддержки. Миссии идут параллельно, выполняются разными звеньями (командиры звеньев не могут идти на одну миссию). 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 миссии.

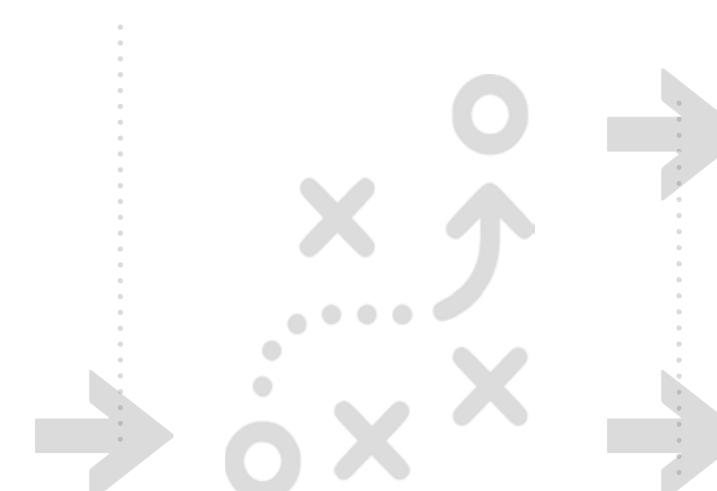
1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



2. СПРАВКА



3. ПОДГОТОВКА

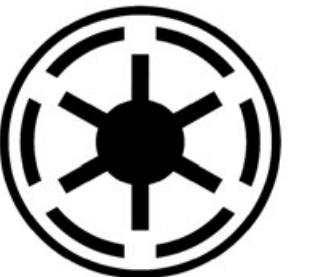


4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



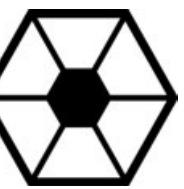
5. ИССЛЕДОВАНИЕ





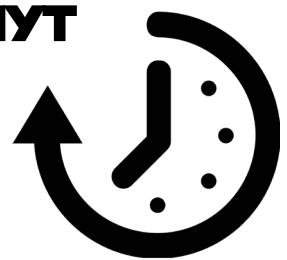
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



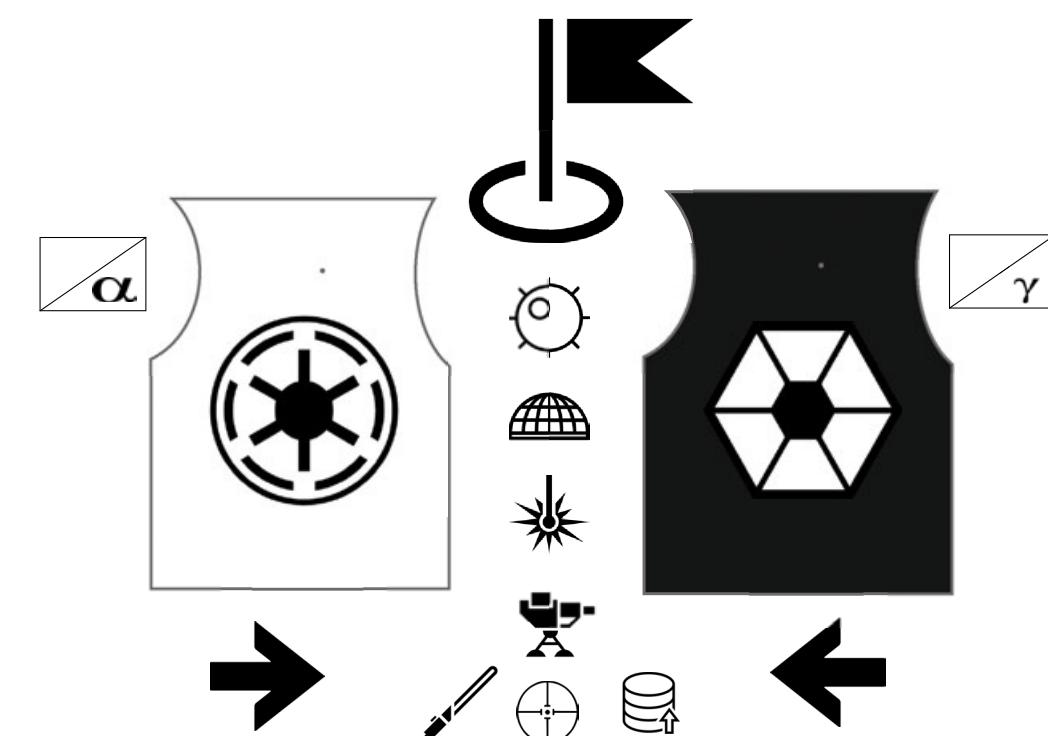
## ИГРА НА МЕСТНОСТИ БОЕВЫЕ МИССИИ

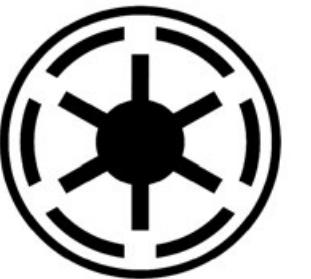
40 МИНУТ



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).

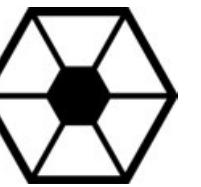
Выполнение тактической задачи по итогам боевой миссии приносит фракции легиона очки (очки обоих легионов суммируются). Фракция, набравшая наибольшее количество очков в результате выполнения боевой миссии, получает контроль над планетой.





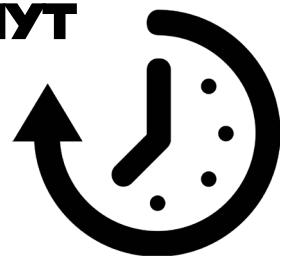
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



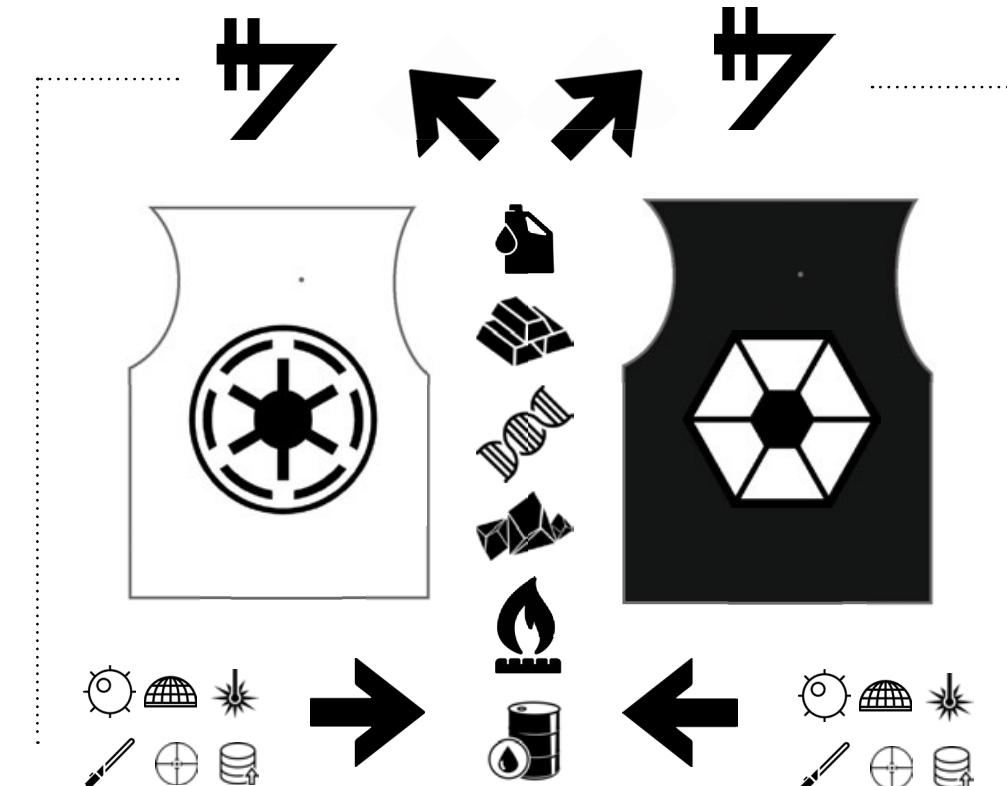
## ИГРА НА МЕСТНОСТИ МИССИИ ПОДДЕРЖКИ

40 минут



Миссии поддержки представляют собой тактические действия без игры на обрыв с использованием технических средств по добыче ресурсов с поверхности планеты, которые могут быть обменяны на кредиты. Организует добычу ресурсов Меддроид или Медклон.

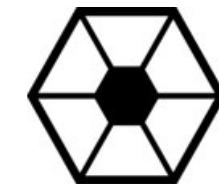
Механика добычи ресурсов на конкретной планете устанавливается в задаче, которую легионы получают перед периодом. Очки, полученные фракцией на основе подсчета не потраченных в ходе миссии кредитов идут в общий зачет, однако не влияют на статус контроля планеты.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

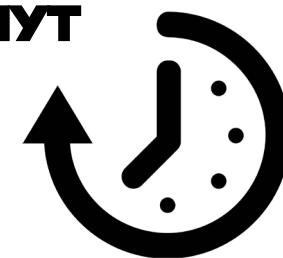
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ЭТАПЫ ИГРЫ

# 5.ИССЛЕДОВАНИЯ

20 МИНУТ



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.

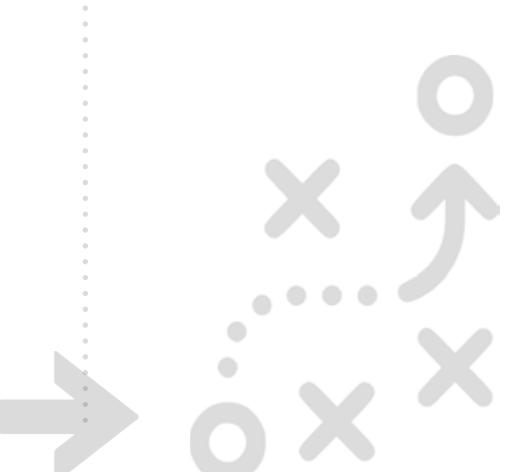
1. ВЫБОР ПЛАНЕТЫ



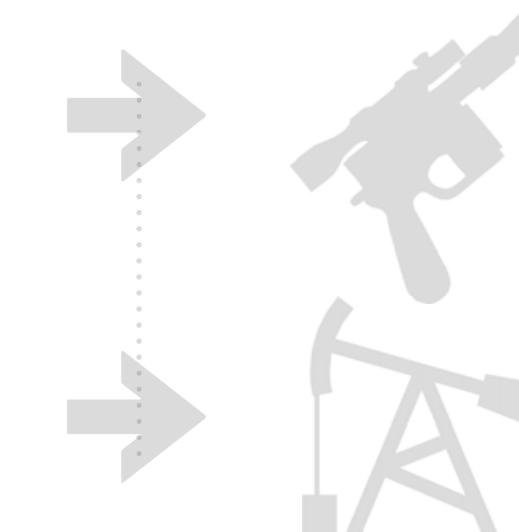
2. СПРАВКА



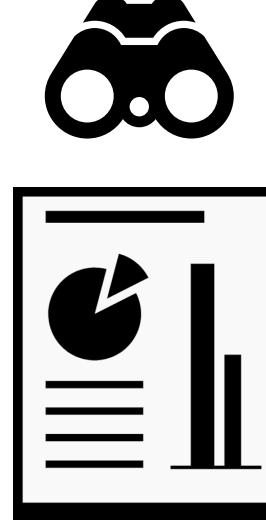
3. ПОДГОТОВКА

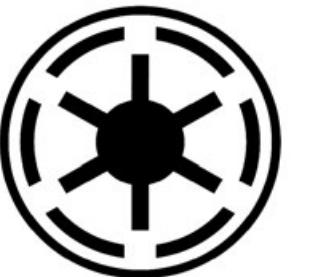


4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



5. ИССЛЕДОВАНИЕ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

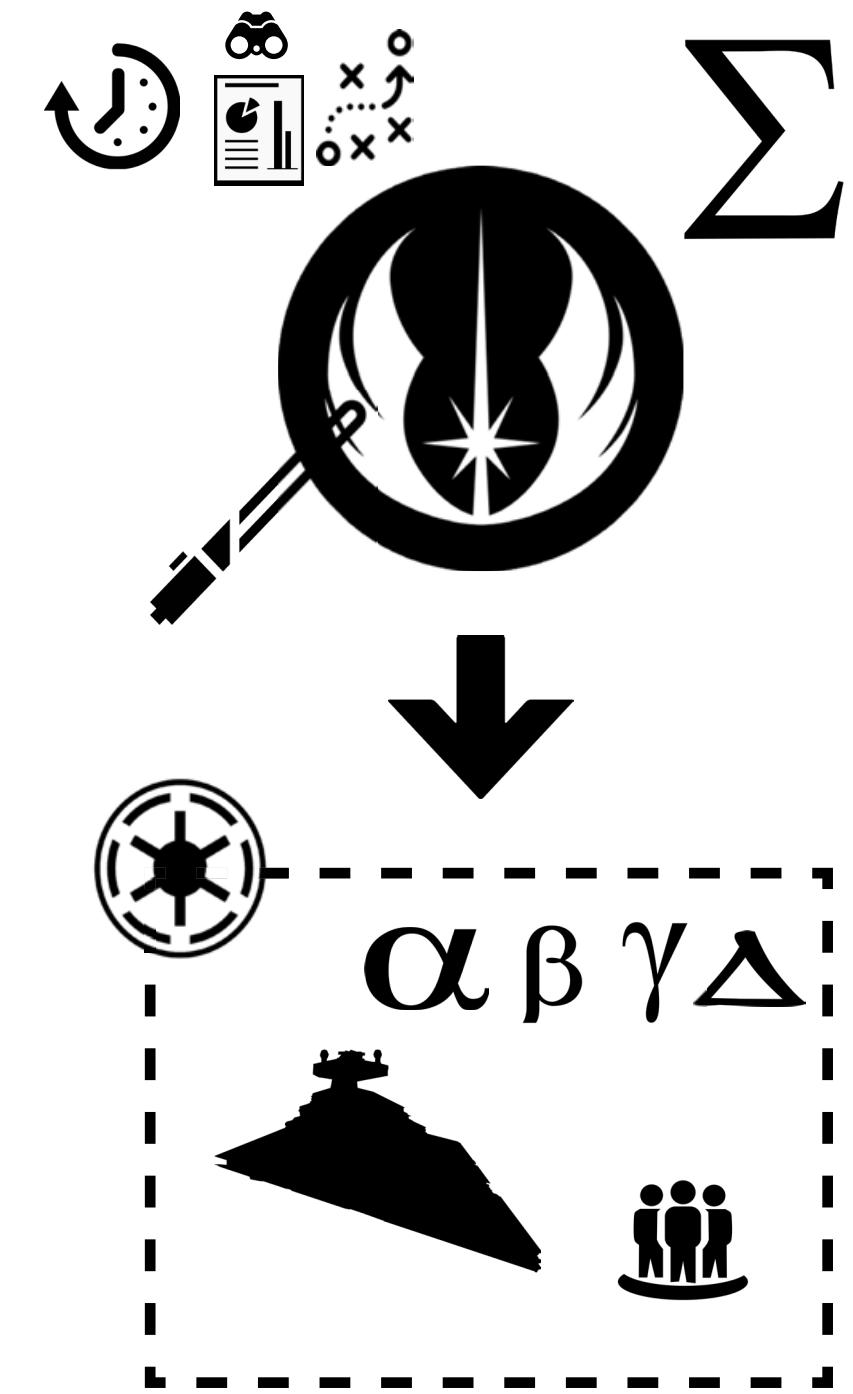
ВОЙНЫ КЛОНОВ

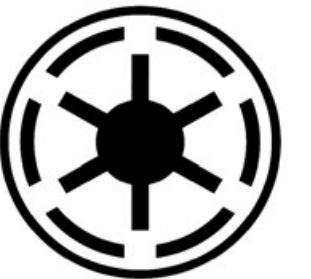


## ОБЩИЕ ПРАВИЛА КОНТРОЛЬ

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.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

## ВОЙНЫ КЛОНОВ

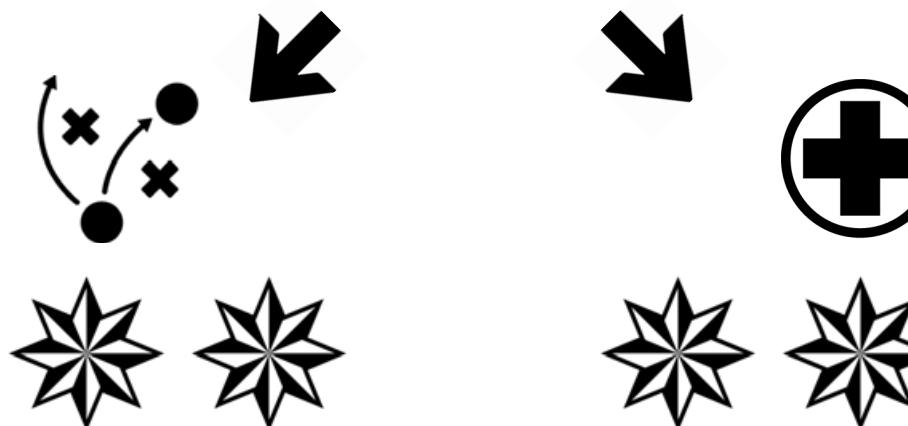


## СТРУКТУРА ЛЕГИОНЬЯ

### α β γ Δ



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



**Командер Легиона** – координация действий легиона,  
разработка стратегии и управление в ходе игровых  
периодов;

**Медклон/Меддроид:**  
помощь в восстановлении  
dezактивированных в ходе  
миссий легионеров,  
проведение миссий  
поддержки, организация  
творческого дела  
и исследований;



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

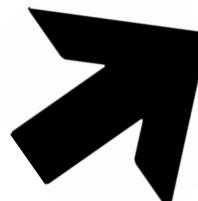
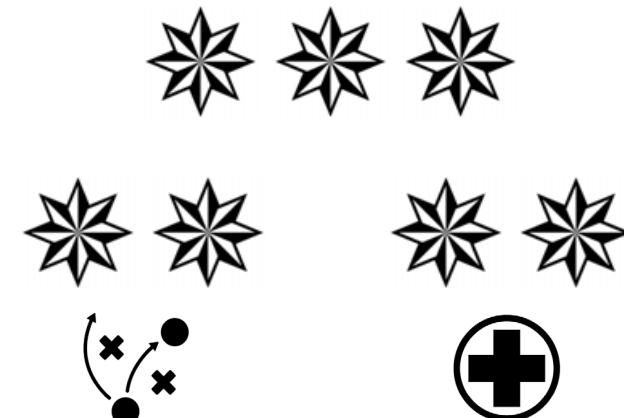
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СТРУКТУРА ЛЕГИОНЬЯ

α β γ Δ

### СТАРШЕЕ КОМАНДОВАНИЕ



### I ЗВЕНО



### II ЗВЕНО



Команддер (1/2) звена (2 шт в легионе): тактическое руководство звеном в процессе реализации боевых миссий и миссий поддержки, помочь остальным легионерам в выполнении задач.

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.



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

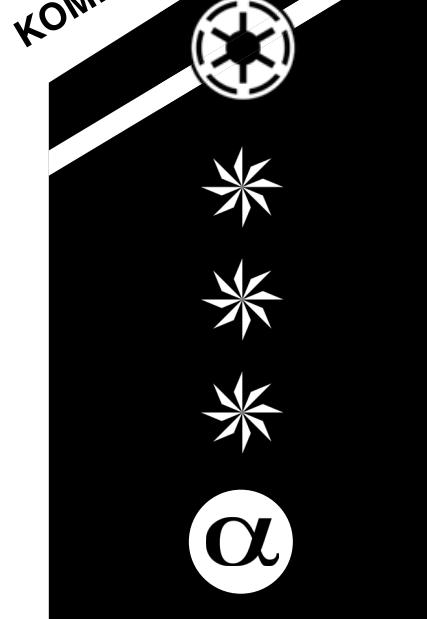
ВОЙНЫ КЛОНОВ



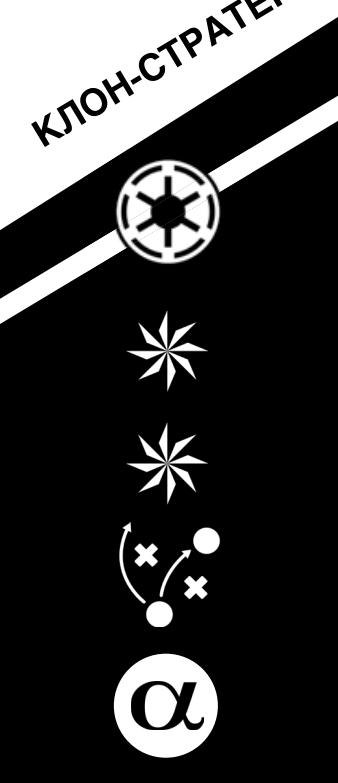
## СТРУКТУРА ЛЕГИОНЬЯ

$\alpha \beta \gamma \Delta$

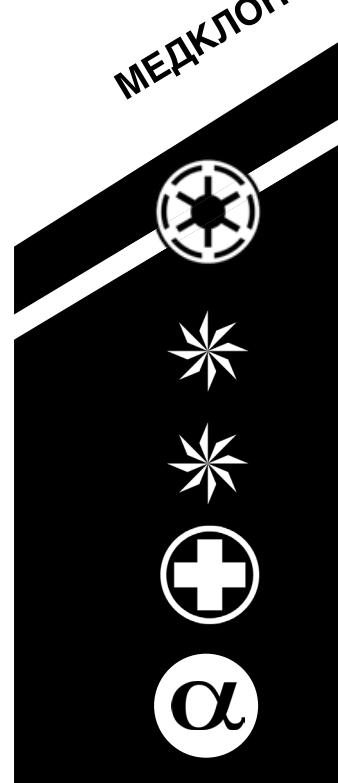
КОММАНДЕР ЛЕГИОНА



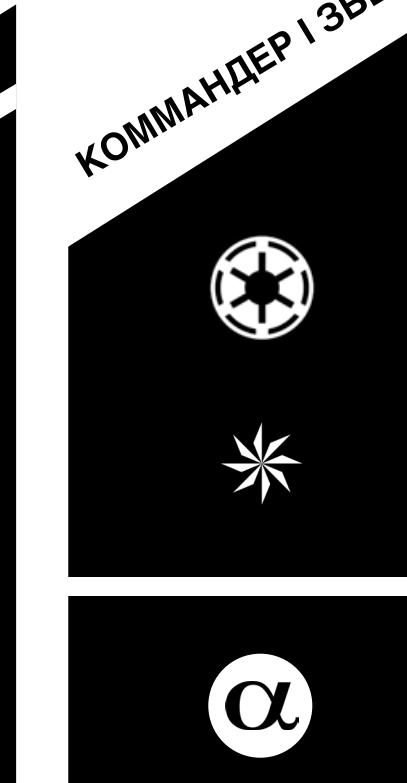
КЛОН-СТРАТЕГ



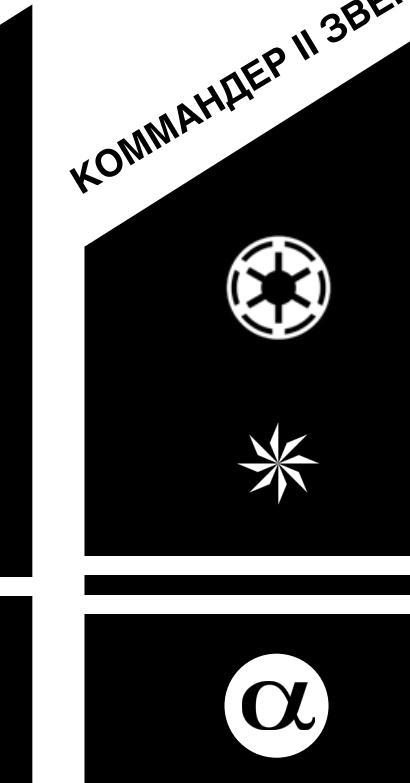
МЕДКЛОН



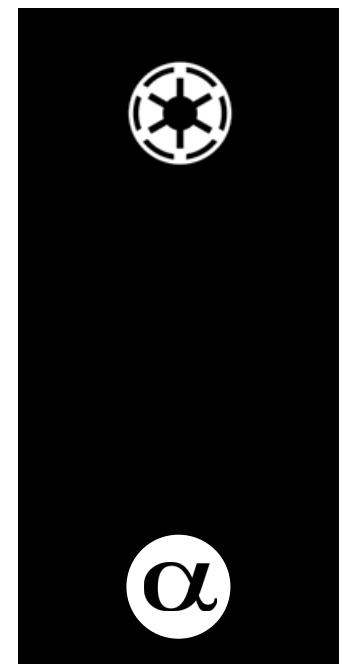
КОММАНДЕР I ЗВЕНА

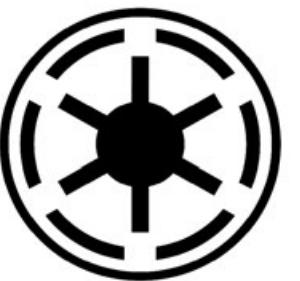


КОММАНДЕР II ЗВЕНА



ЛЕГИОНЕР





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

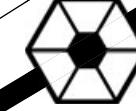
ВОЙНЫ КЛОНОВ



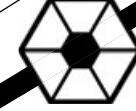
## СТРУКТУРА ЛЕГИОНЬЯ

$\alpha \beta \gamma \Delta$

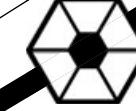
КОММАНДЕР ЛЕГИОНА



ДРОИД-СТРАТЕГ



МЕДДРОИД



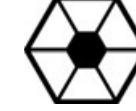
КОММАНДЕР I ЗВЕНА



КОММАНДЕР II ЗВЕНА



ЛЕГИОНЕР





# **ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ**

## **ВОИНЫ КЛОНОВ**



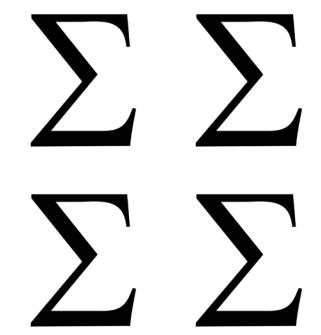
# **СТРУКТУРА ЛЕГИОН НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**

# НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА НАБЛЮДАТЕЛЕЙ

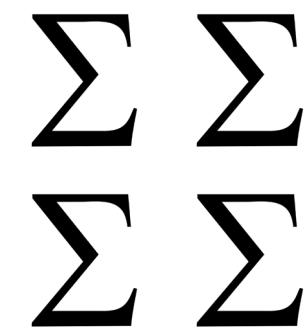


# КОММАНДЕР ЛЕГИОНА НАБЛЮДАТЕЛЕЙ

## НАБЛЮДАТЕЛИ



# СТАРШИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СТРУКТУРА ЛЕГИОНЬЯ $\alpha \beta \gamma \Delta$

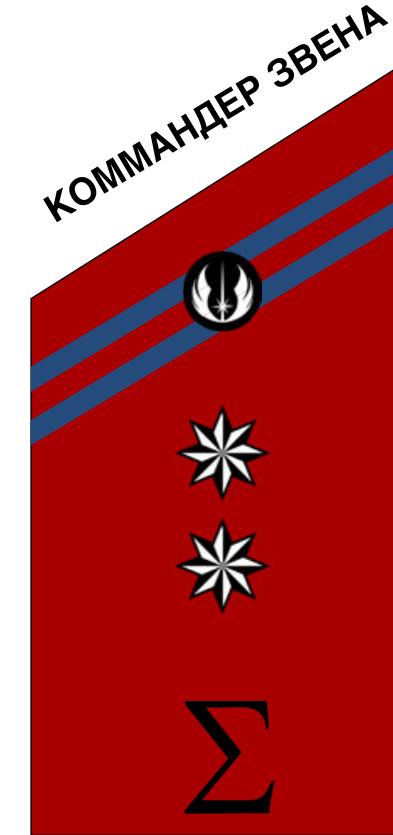
КОММАНДЕР ЛЕГИОНА



НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА



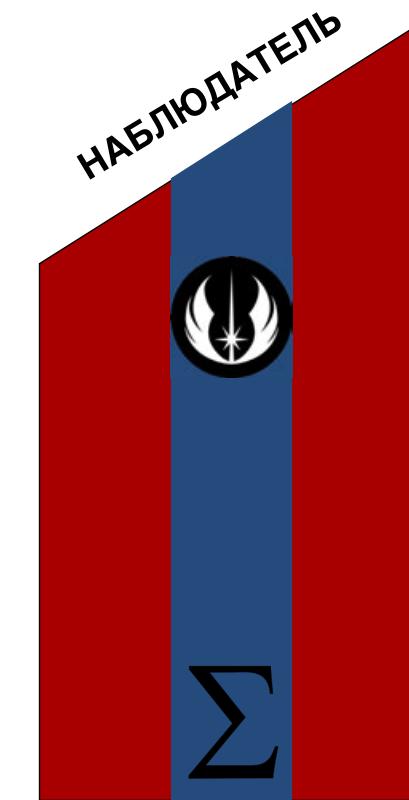
КОММАНДЕР ЗВЕНА



СТАРШИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ

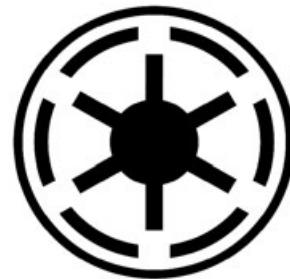


НАБЛЮДАТЕЛЬ



ГОИ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

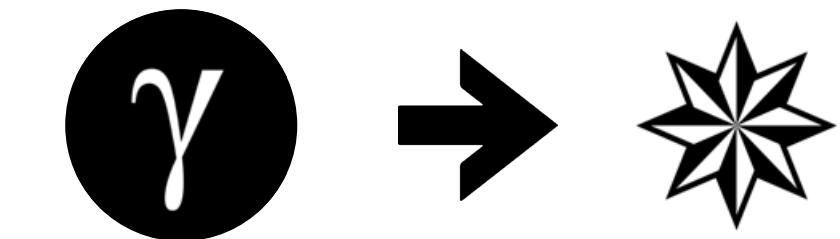
ВОЙНЫ КЛОНОВ



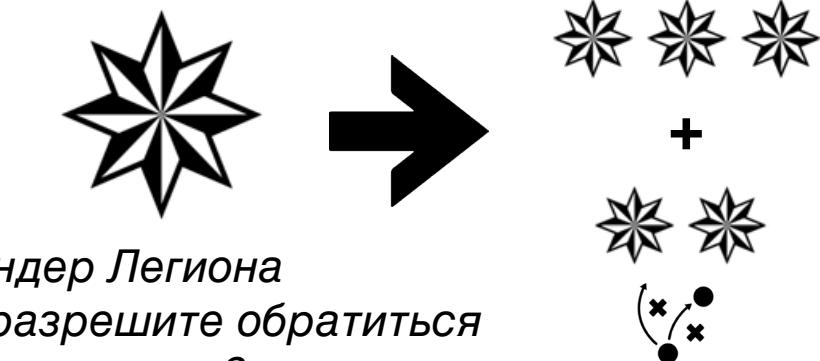
## СТРУКТУРА СУБОРДИНАЦИЯ

Для обращения к старшему по званию необходимо сначала получить его разрешение или разрешение старшего из присутствующих (например: «Командер легиона Альфа, разрешите обратиться»; «Командер Легиона наблюдателей, разрешите обратиться к Меддроиду Бета»).

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.).



«Командер первого звена Гамма, разрешите обратиться?»



«Командер Легиона Гамма, разрешите обратиться к дроиду-стратегу?»



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

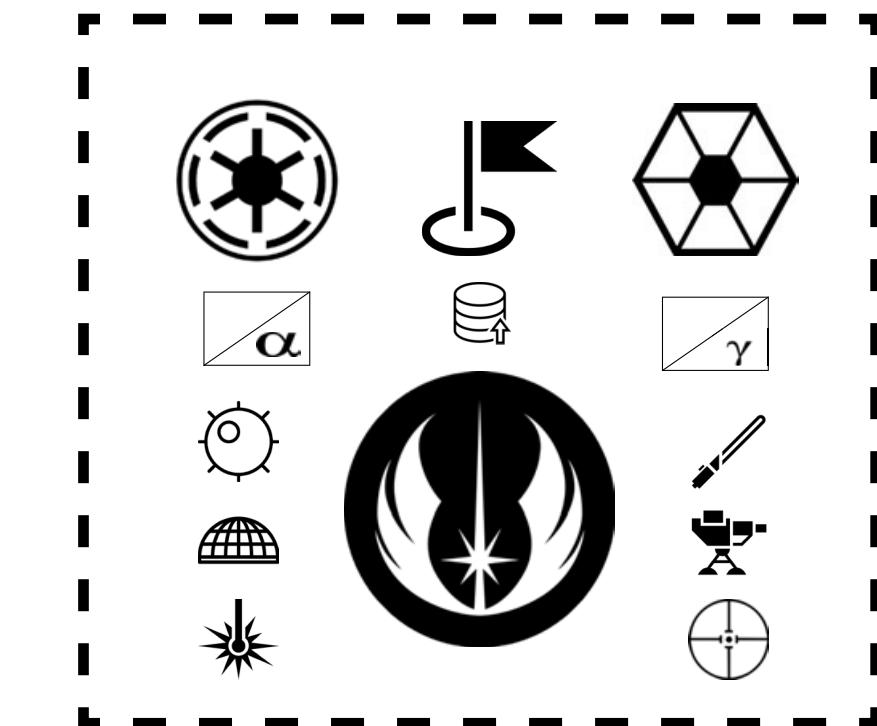
ВОЙНЫ КЛОНОВ

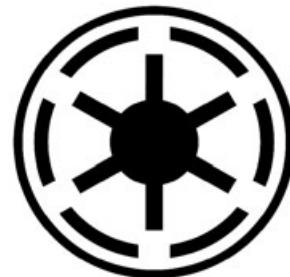


## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ

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.

Наблюдатель имеет неограниченные права при руководстве боевыми действиями. Действия, не оговоренные в задаче боевой миссии или миссии поддержки, должны быть разрешены Наблюдателем.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

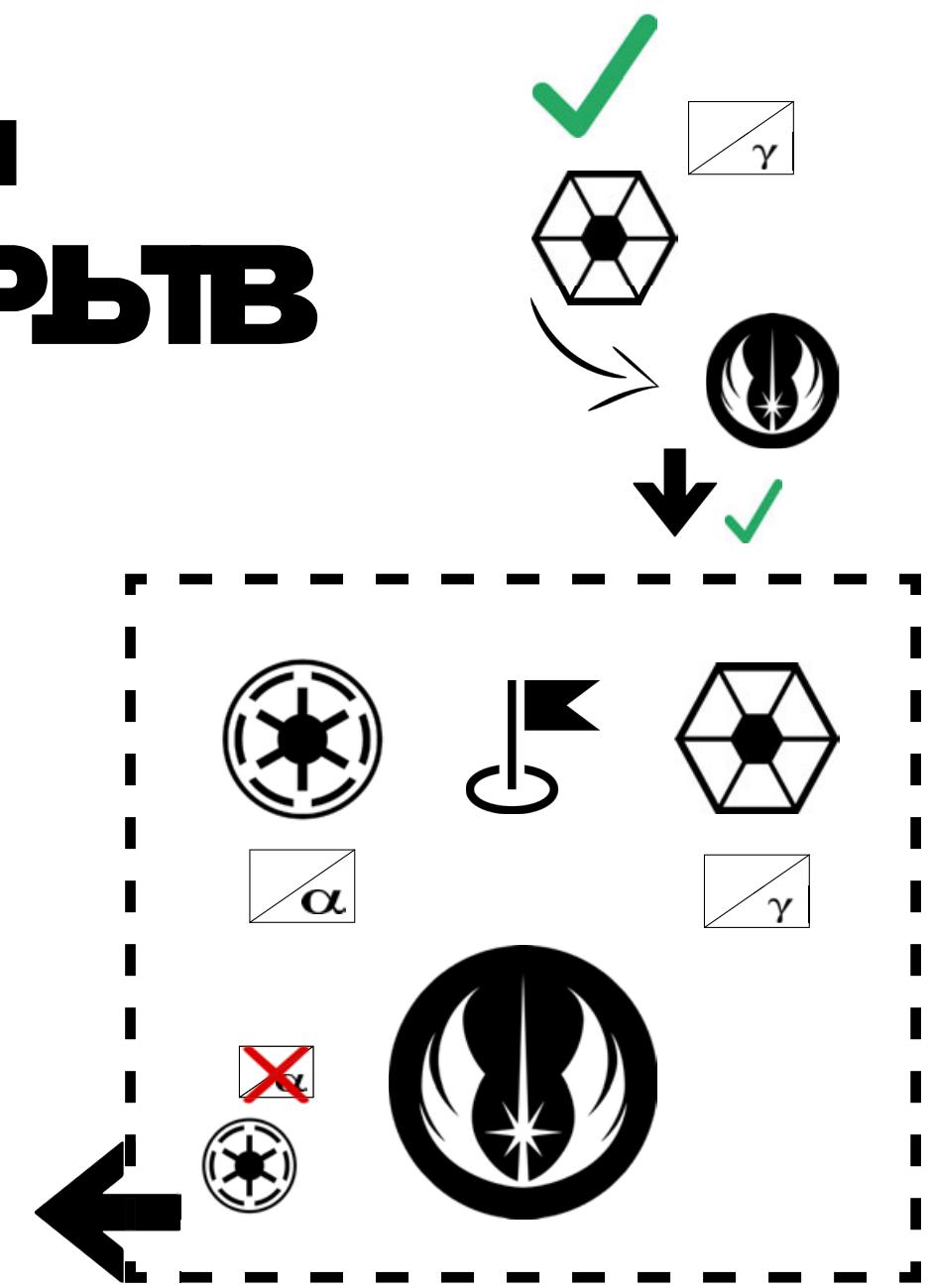
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ

Шеврон легионера должен быть пришит к левому рукаву одежды за 4 угла, на расстоянии ладони (5–8 см) от плечевого сустава. Игрок считается дезактивированным, если его шеврон оторван или разорван пополам.

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.





# **ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ**

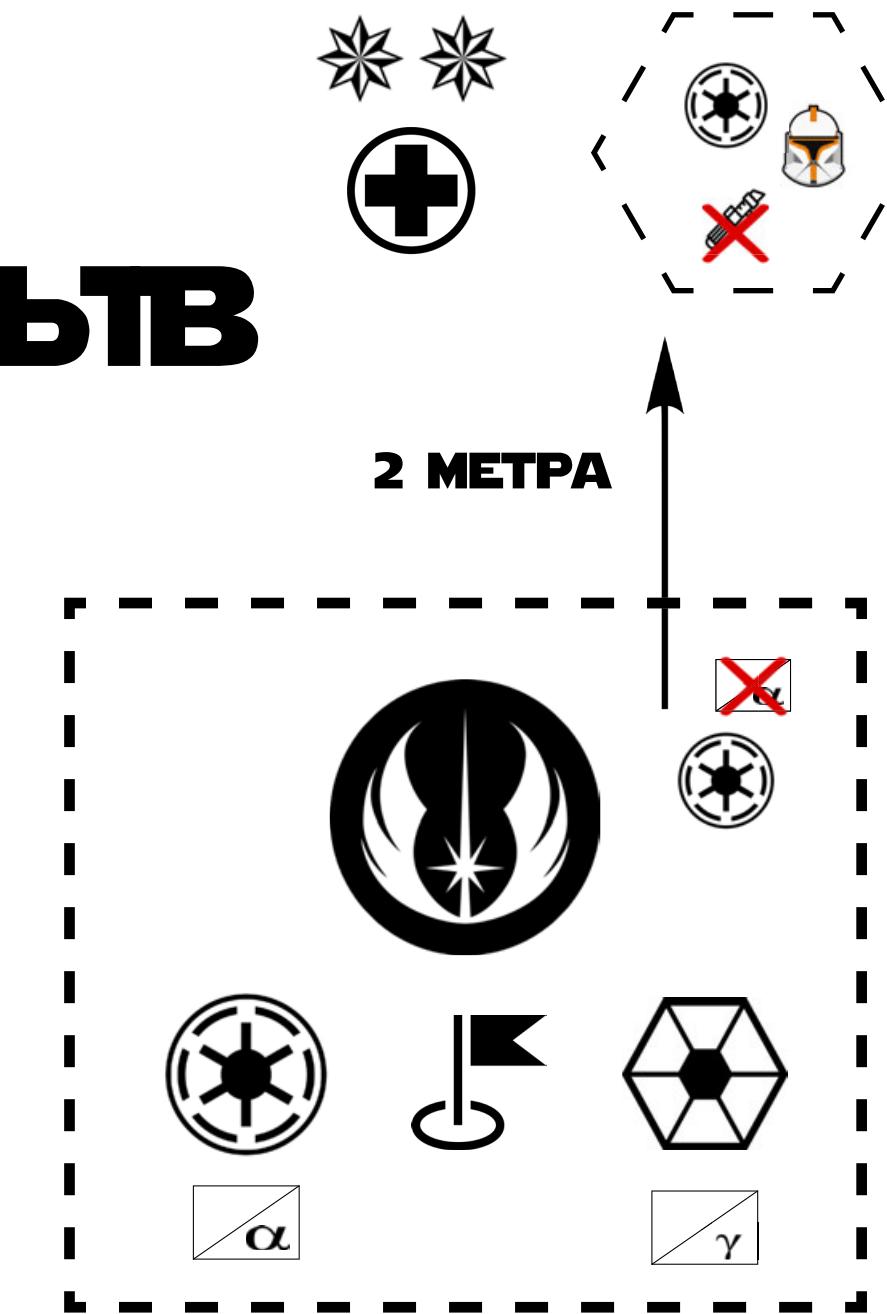


# **БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

# **ИГРА НА ОБРЬЕВ**

После дезактивации игроку запрещается разговаривать или обмениваться информацией с другими игроками – он обязан отправиться на восстановление (активацию). Заново активировать игрока может либо Медроид/Медклон его Легиона, либо игрок его Легиона, обладающий в ходе миссии специальностью «Медик», расположенный в соответствующей зоне активации (не ближе 2 метров от зоны боевых действий).

В зоне активации разрешена только пришивка  
Место пришивки закрепляется Наблюдателями  
с самого начала боевой миссии





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

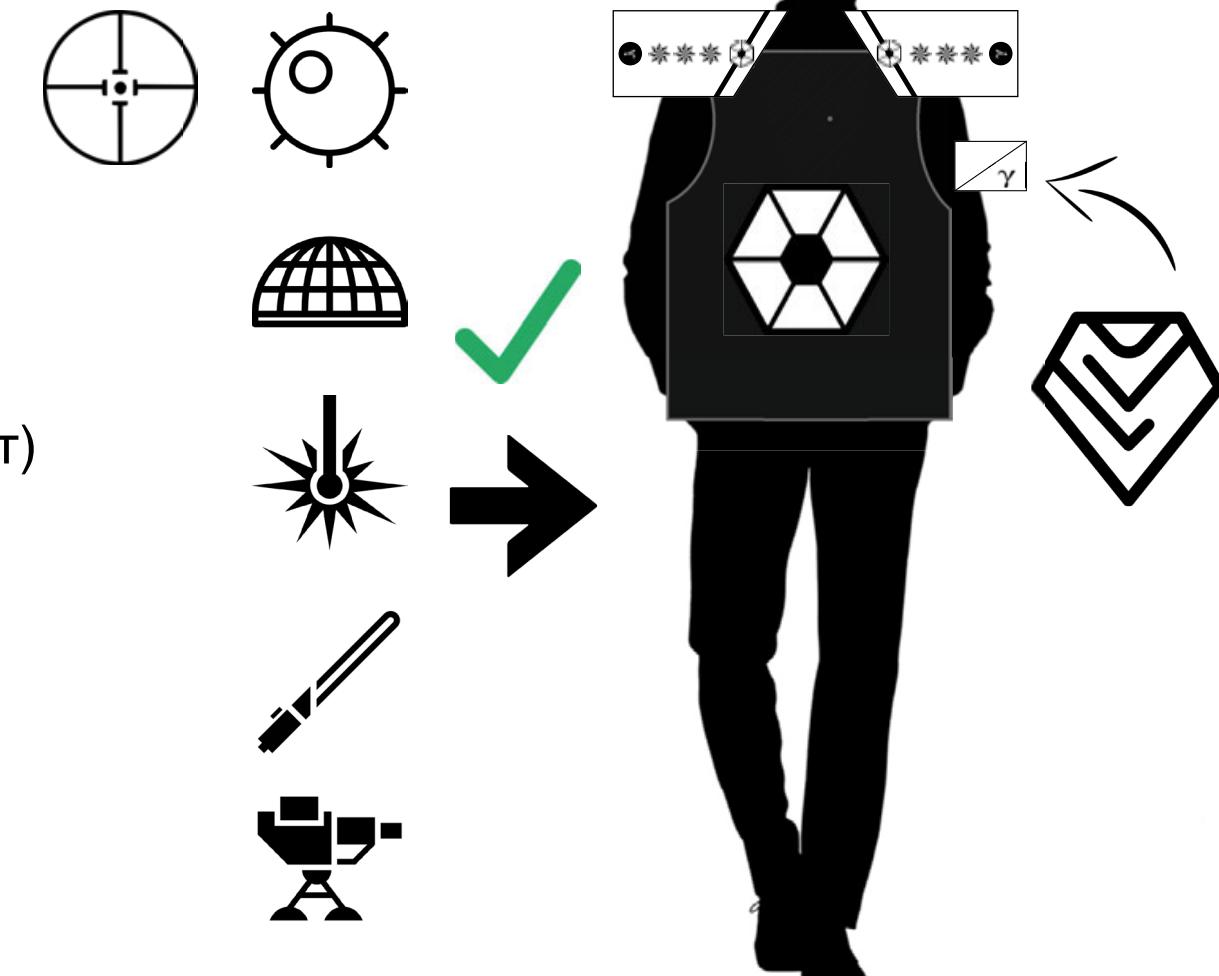
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ

Клон или дроид, идущий на миссию на правах командующего, закрывает свой шеврон повязкой, не принимает участие в игре на обрыв (только команда) и подвержен действию всех технических средств.

В игре запрещается самообрыв и обрыв союзных сил, а также умышленные действия и приказы, которые могут к нему привести.





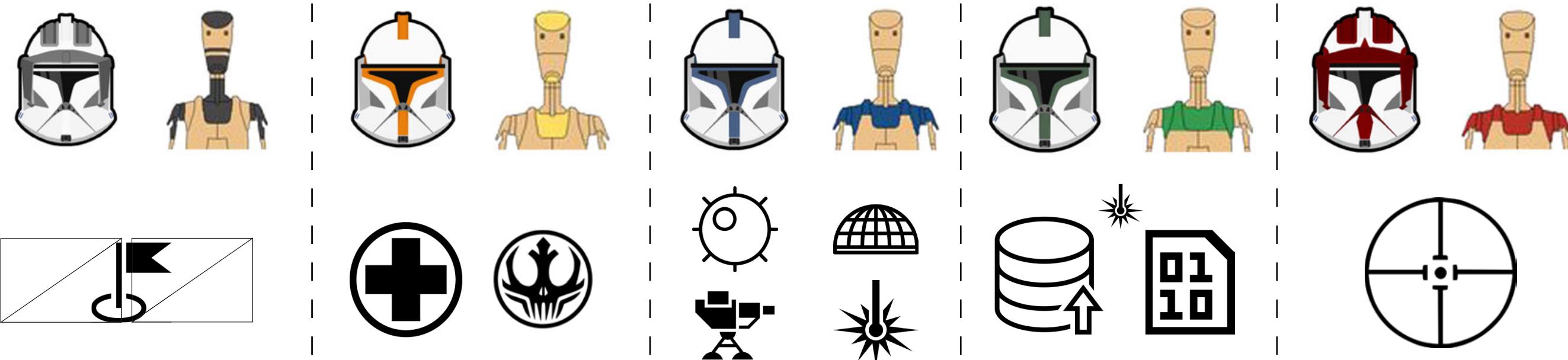
# **ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ**

## **ВОЙНЫ КЛОНОВ**



# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

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.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ

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

Каждый игрок может освоить неограниченное количество специальностей.

Специальность закрепляется за игроком на протяжение всей последующей боевой миссии или миссии поддержки.

В рамках одной миссии можно использовать только одну специальность.



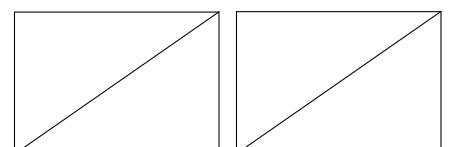
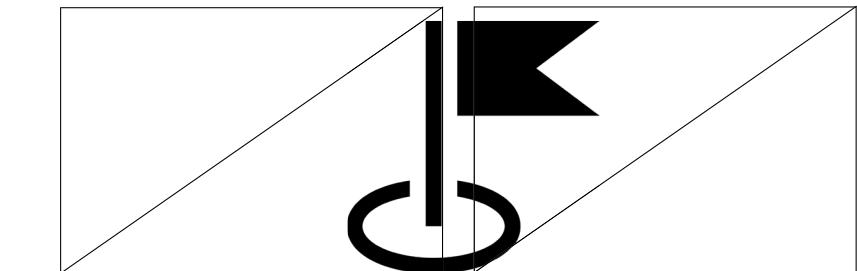


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ: 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.



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ  
**ШТУРМОВИК**



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ  
**ШТУРМОВИК**





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ: МЕДИК



Легионер вправе обеспечивать **пришивку на боевой миссии** в соответствующей зоне, не ведет игру на обрыв.



Кроме того, 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.



### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ МЕДИК



### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ МЕДИК



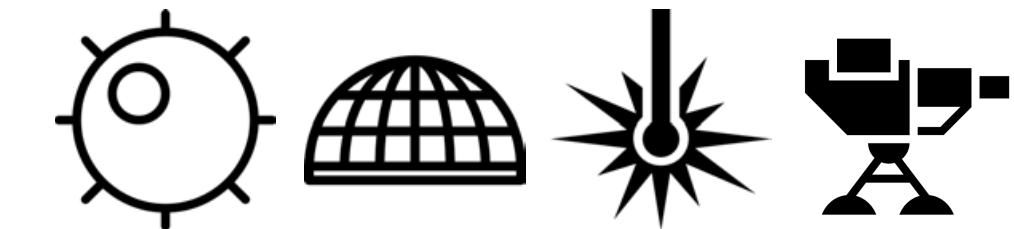


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **ИНЖЕНЕР**



Легионер может **устанавливать и отключать** следующие технические средства – мины, защитные поля, лазерные турели, радиомаяки, орбитальные обстрелы.



Может **использовать** следующие технические средства – лазерная турель, мины, защитные поля). Может вести игру на обрыв.

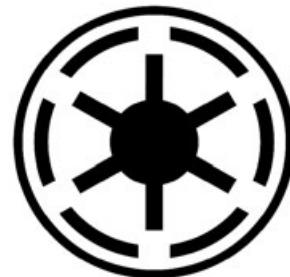


### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ **ИНЖЕНЕР**



### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ **ИНЖЕНЕР**





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ: СВЯЗИСТ



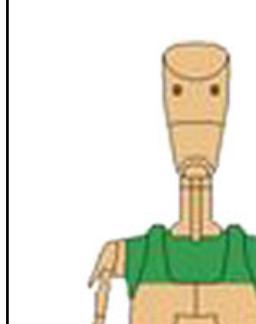
Легионер может **использовать** следующие технические средства – хранилище кредитов, вызов орбитального обстрела.



Может **заказывать случайный сброс** на территорию боевых действий **комплекта кредитов** путем решения специальных зашифрованных сообщений.  
Может вести игру на обрыв.

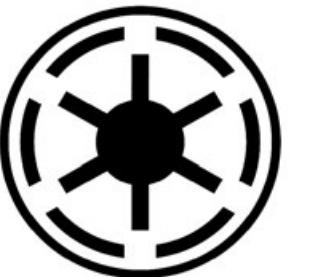


### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ СВЯЗИСТ



### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ СВЯЗИСТ



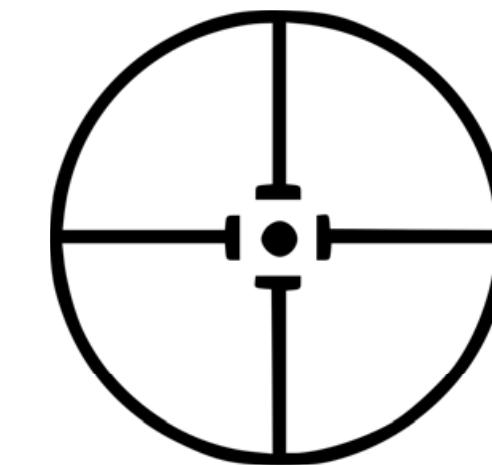


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

© ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ: СНАЙПЕР



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

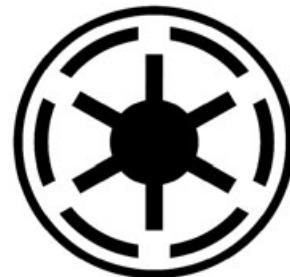


### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ СНАЙПЕР



### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ СНАЙПЕР





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

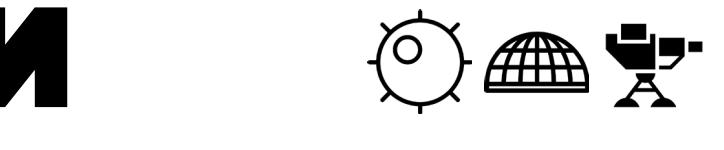
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## СПЕЦИАЛЬНОСТИ

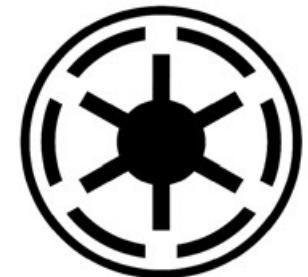
Легионер, не обладающий соответствующей специальностью, не может самостоятельно устанавливать техсредства за исключением ситуации, когда он **помогает инженеру устанавливать конкретное техсредство** (находятся в одном и том же месте, работают над одним конкретным техническим средством). При установке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

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**.



МИССИЯ 1:  
ЗАДАЧИ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



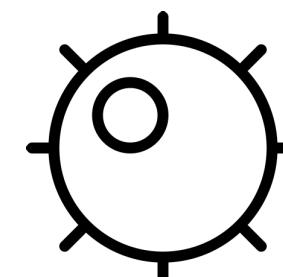
## ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА



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.



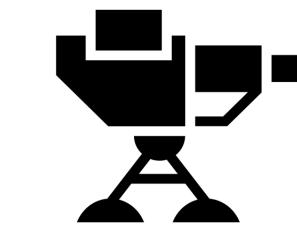
ЗАЩИТНОЕ  
ПОЛЕ



МИНЫ



ОРБИТАЛЬНЫЙ  
ОБСТРЕЛ



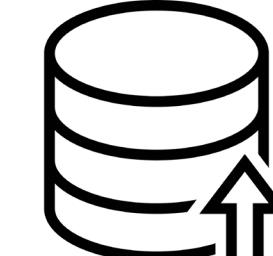
ТУРЕЛЬ



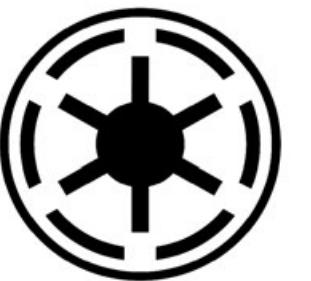
СНАЙПЕР



ВЫЗОВ  
ДЖЕДАЯ



ХРАНИЛИЩЕ  
КРЕДИТОВ



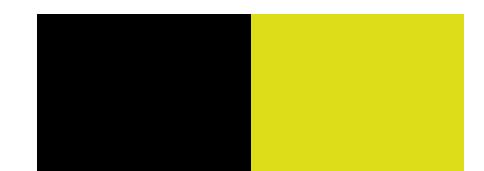
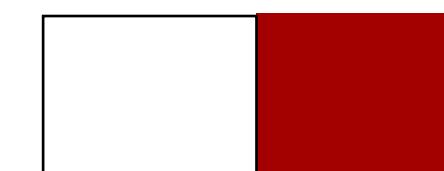
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: МАРКЭР

Небольшой хорошо заметный кусок бумаги, бумажного скотча или ткани определенного цвета. Используется для обозначения техсредств.



+

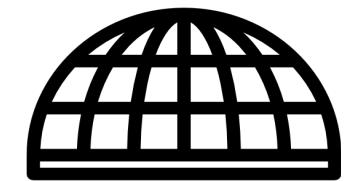


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



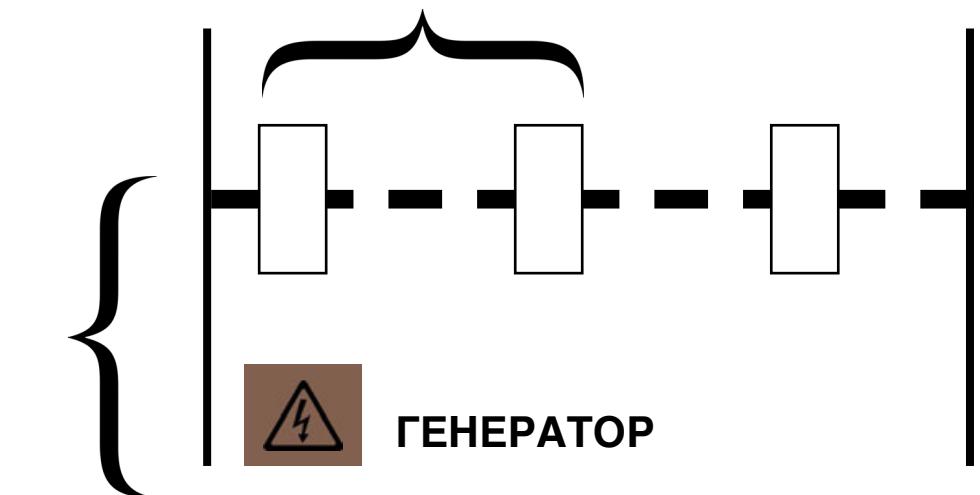
## ТЕХСРЕДСТВА: ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ



Маркированная веревка (шпагат) на высоте 1 м над землей. Веревка натянута.  
Маркер белого цвета, не реже, чем 1 маркер/метр

В основании одной из опор размещается «ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ» – небольшая коробочка с соответствующим обозначением (знак «электричество»). Через защитное поле запрещено перелезать и уничтожать технические средства.

1 МЕТР



> 1 МЕТР



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

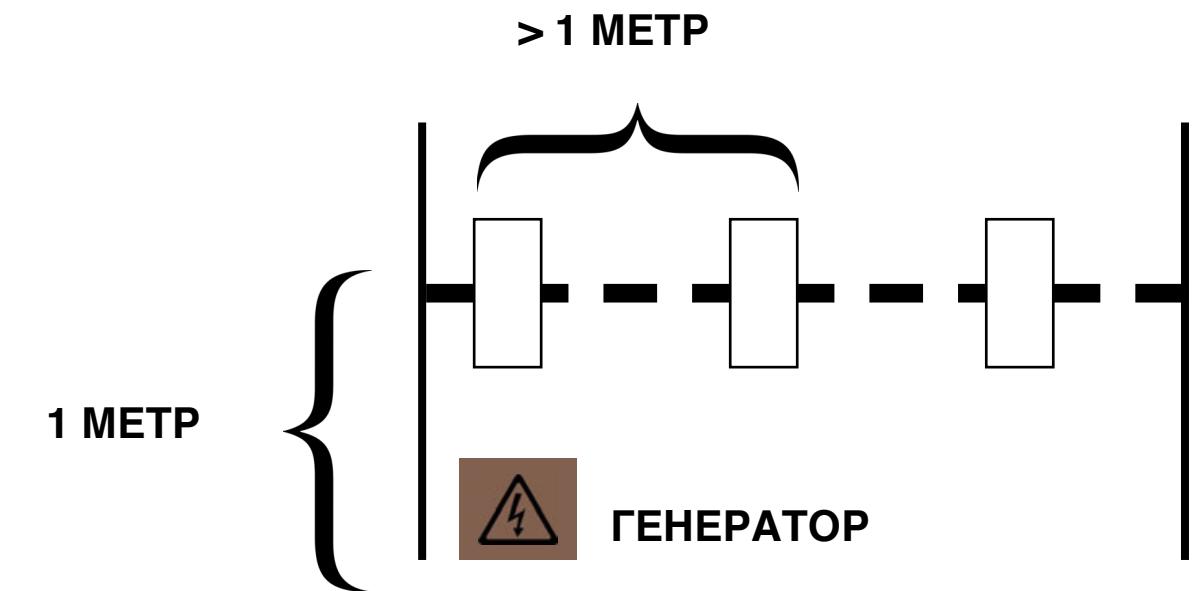


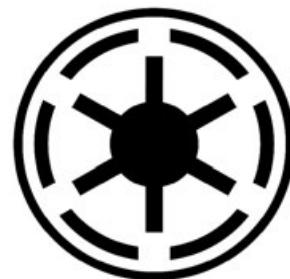
## ТЕХСРЕДСТВА: ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

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.

1 МЕТР





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

## ВОЙНЫ КЛОНОВ

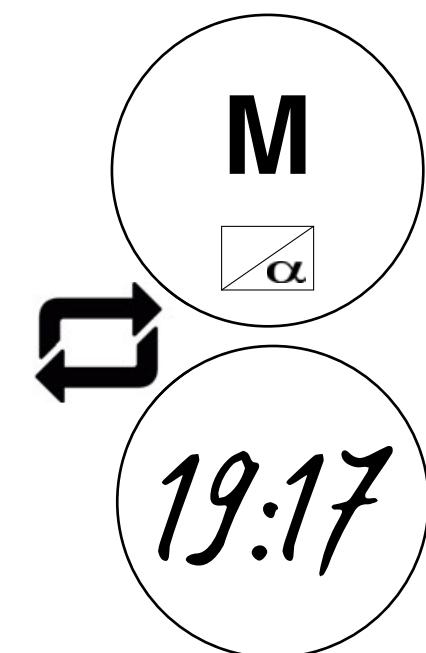
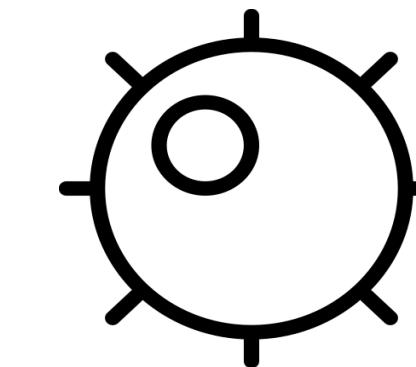


## ТЕХСРЕДСТВА: МИНЫ

Круг диаметром 10 см с крупной буквой «М».

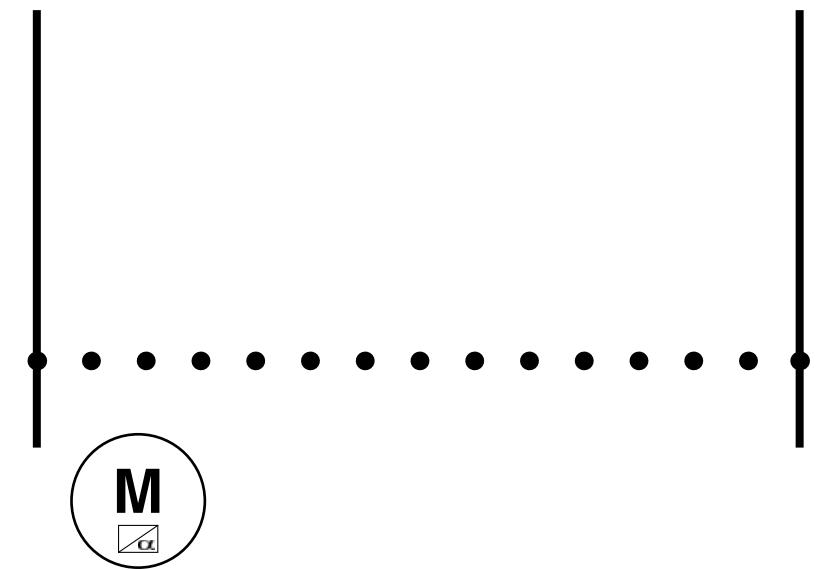


ОСТРОВ  
СОКРОВИЩ  
детско-юношеская организация  
основана в 1996 году



**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  
посторонней помощи.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

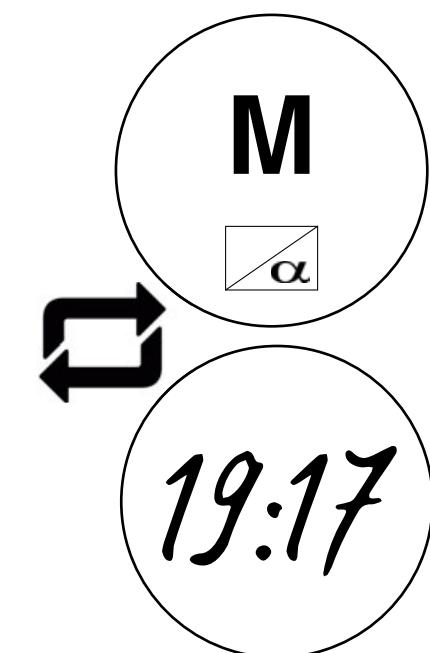
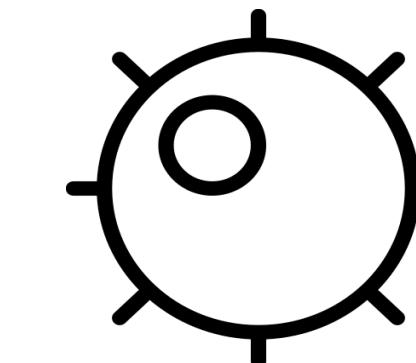
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: МИНЫ

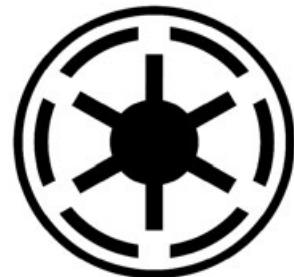
Мины не сворачиваются, закладываются не ниже уровня земли, не выше 1 метра над землей. Мину должно быть видно не менее чем на две трети.

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.



< 1 МЕТРА





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: 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).

УСТАНАВЛИВАЕТ:



АКТИВИРУЕТ:



РАДИОМАЯК



ЗОНА ОБСТРЕЛА

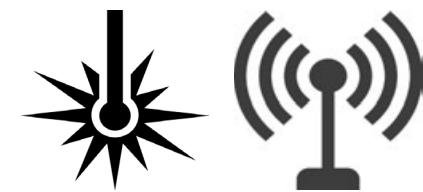


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



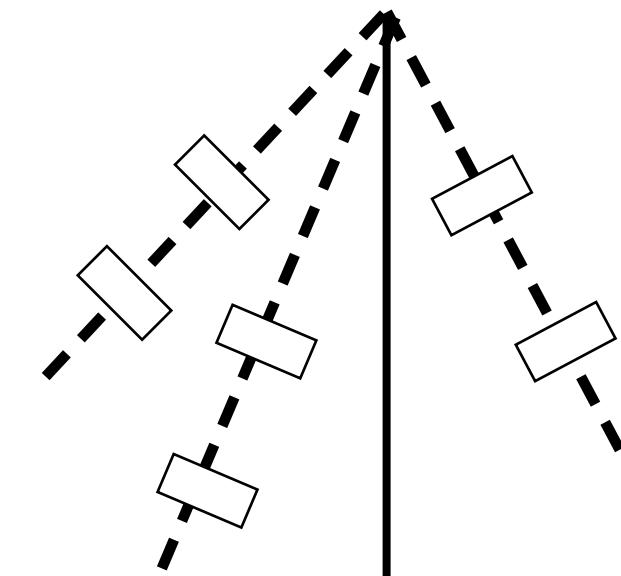
## ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ



### РАДИОМАЯК

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. Уничтожается миной.

1,5 МЕТРА





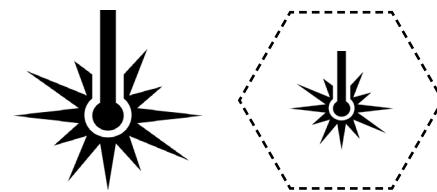
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

### ЗОНА ОБСТРЕЛА

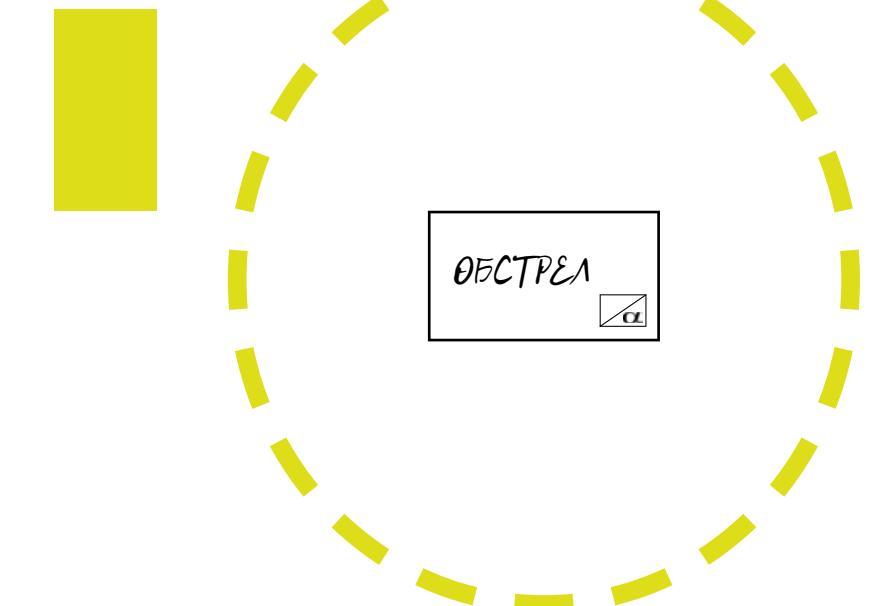


Участок местности периметром не более 40 м,  
огороженный желтым маркером по замкнутому контуру.

Расстояние между маркерами не более 1 м.

Внутри зоны находится табличка с надписью «Обстрел»  
и буквой соответствующего легиона. После заверения зоны  
корабельного обстрела перемещение маркеров и таблички запрещено.  
Может быть отключена специальностью «Инженер» легиона,  
установившего зону орбитального обстрела

< 40 МЕТРОВ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

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 N кредитов, далее Наблюдатель отправляется к зоне орбитального обстрела, после чего команда в зоне остановку боевых действий и обстрел.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

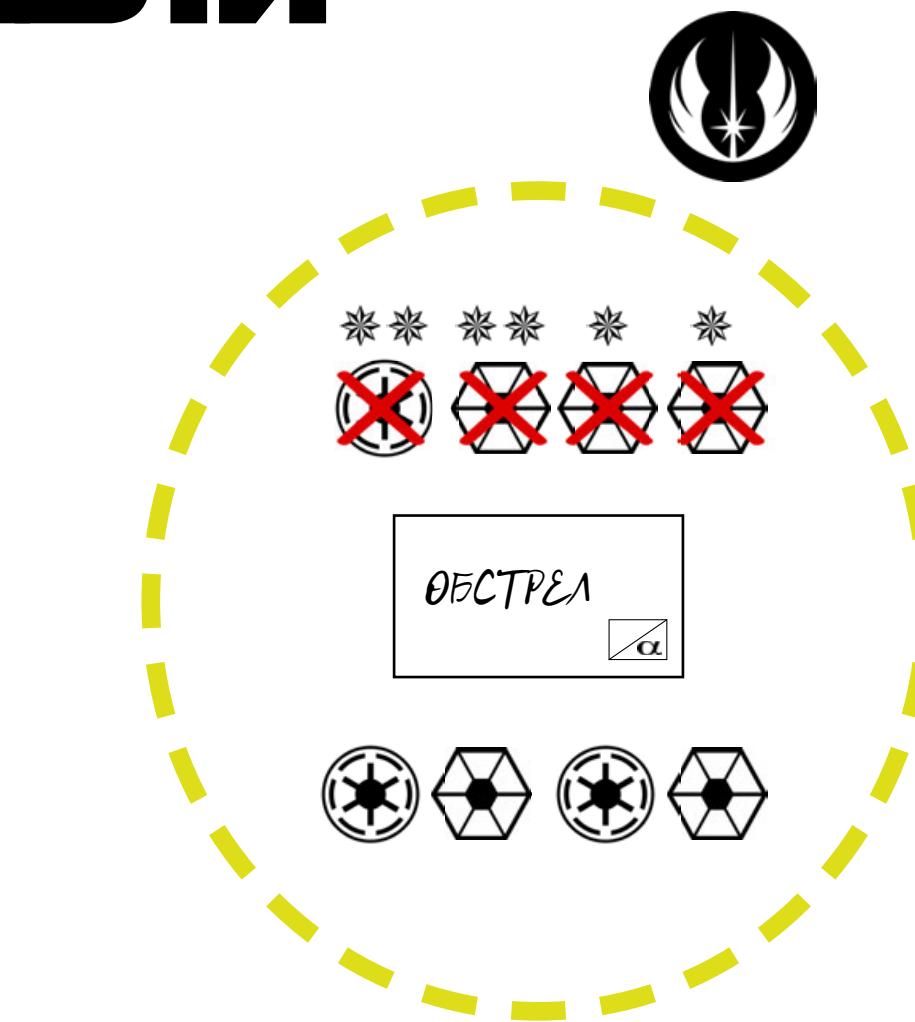
ВОЙНЫ КЛОНОВ

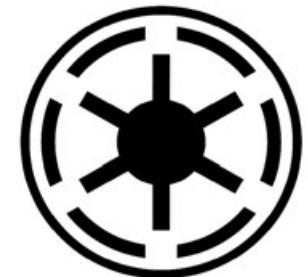


## ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

После команды в зоне орбитального обстрела деактивируются 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**.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

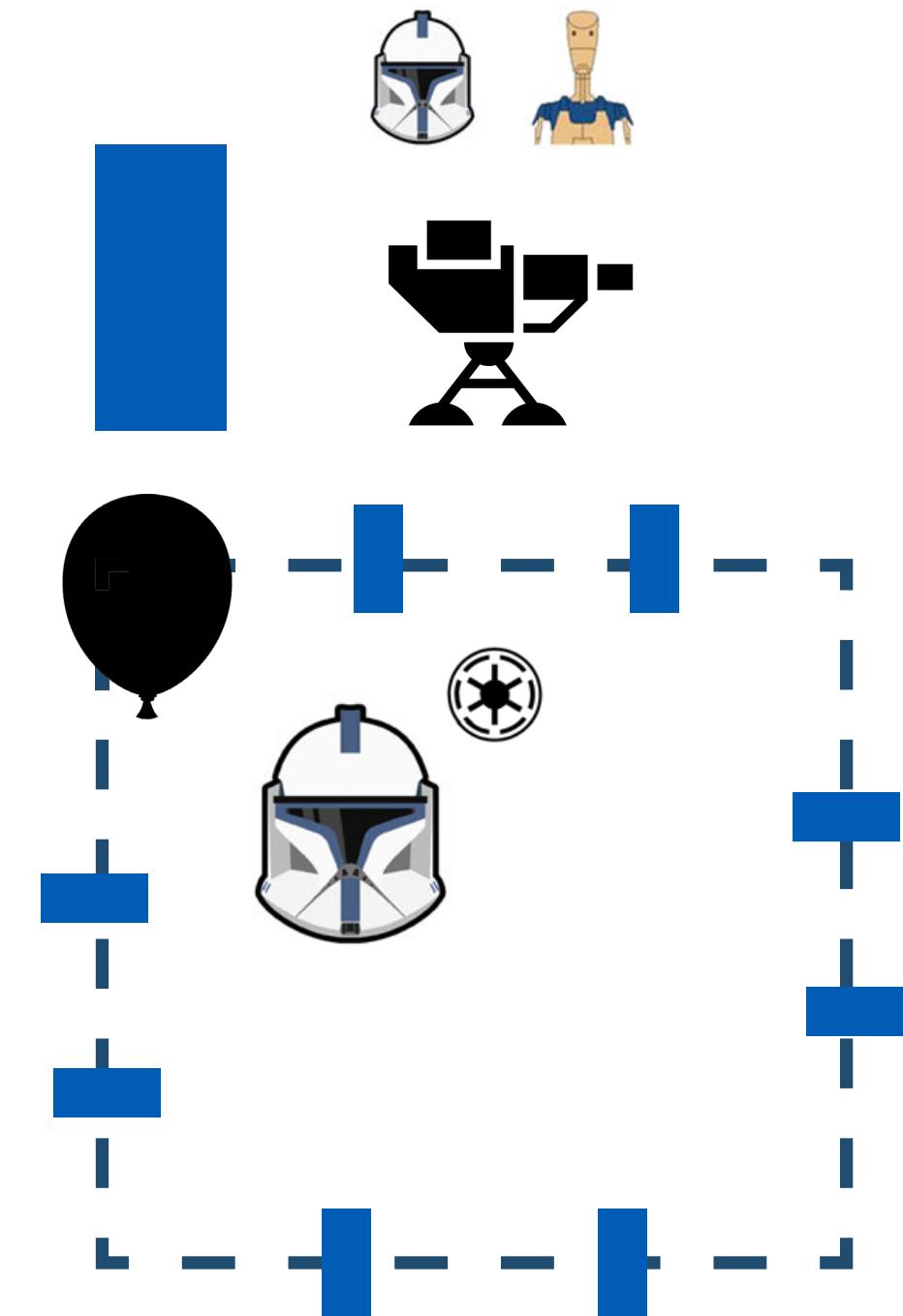
## ВОИНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ

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.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

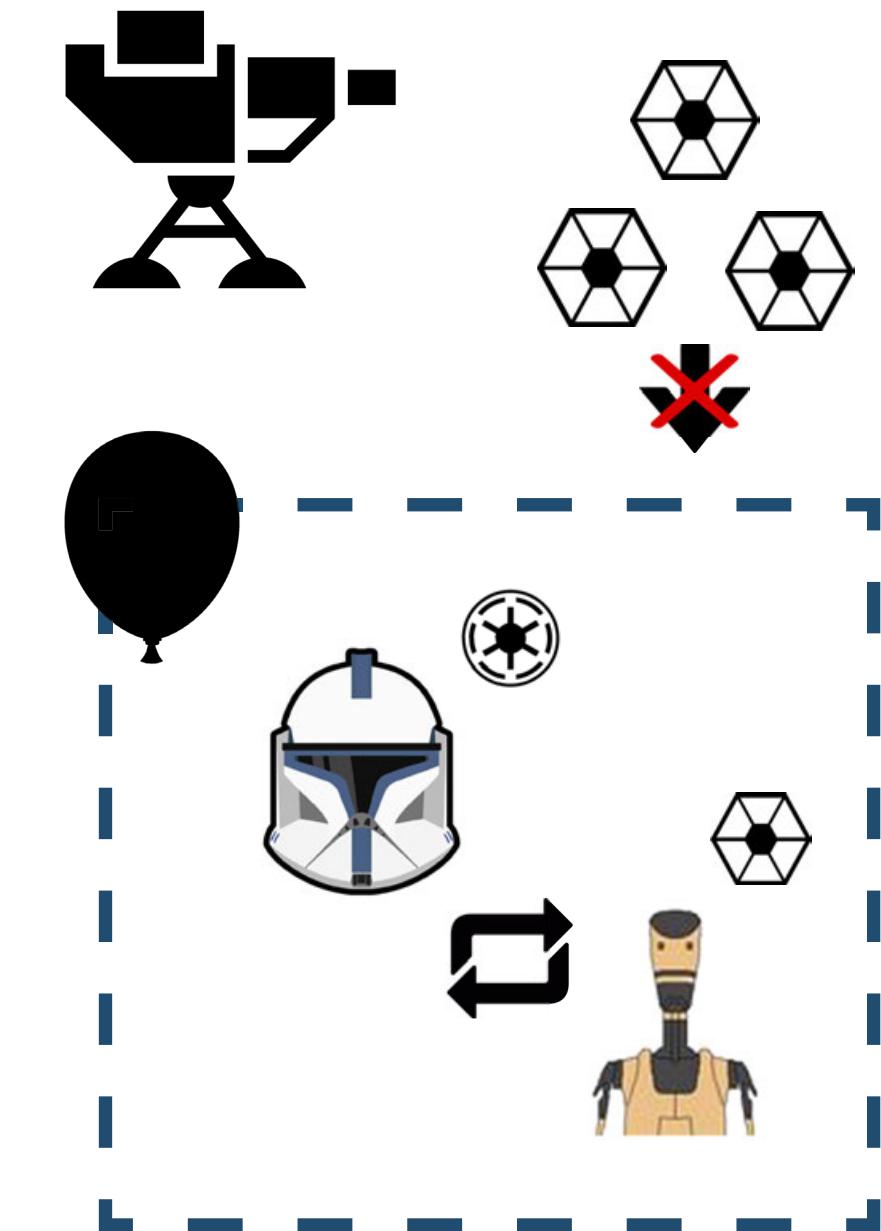
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ

После заверения на территорию зоны может единовременно 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»





# ЗВЕЗДЫ ВОЙНЫ

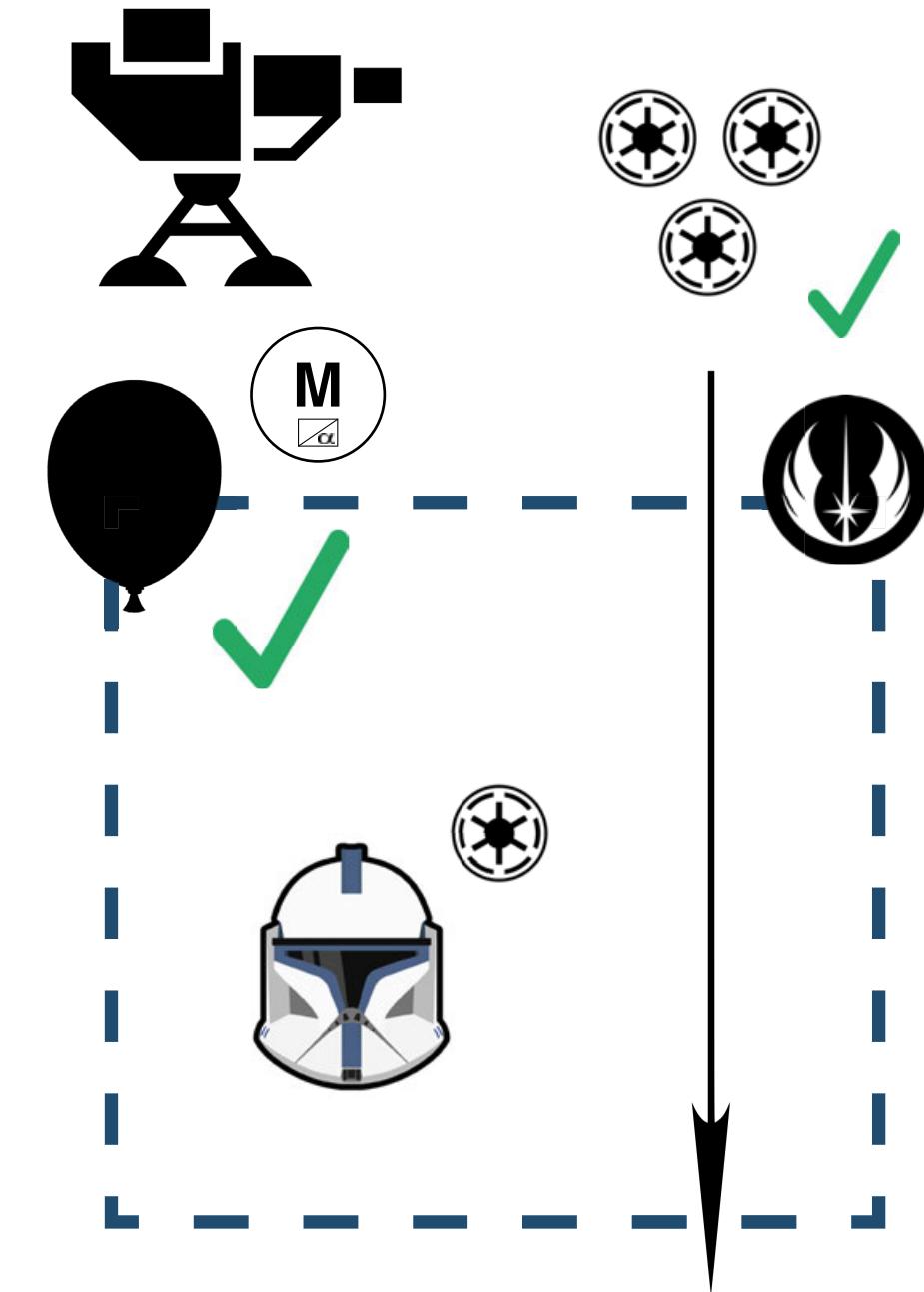
## ВОЙНА КЛОНОВ



# **ТЕХСРЕДСТВА: ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ**

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 – игра в зоне останавливается (участвовать в боевых действиях внутри зоны и передавать инженеру предметы союзники не могут).





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

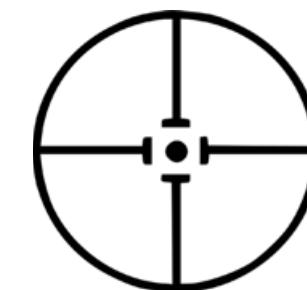
ВОЙНЫ КЛОНОВ



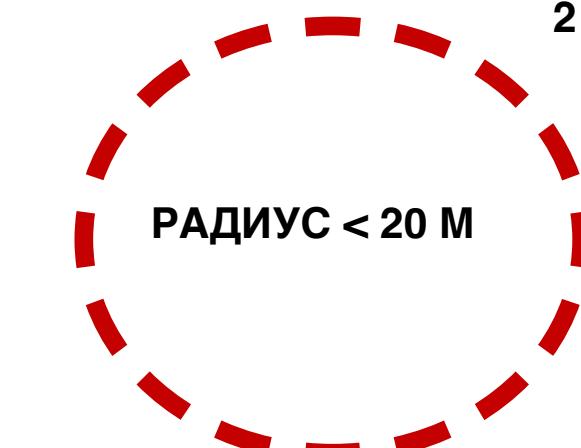
## ТЕХСРЕДСТВА: СНАЙПЕР

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.

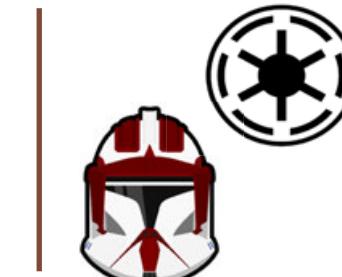
Снайпер находится не дальше 100 метров от центра зоны обстрела и видит её целиком.



НЕ МЕНЕЕ  
2 МАРКЕР/МЕТР



РАДИУС < 20 М



НЕ БОЛЕЕ  
100 М ОТ ЗОНЫ



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

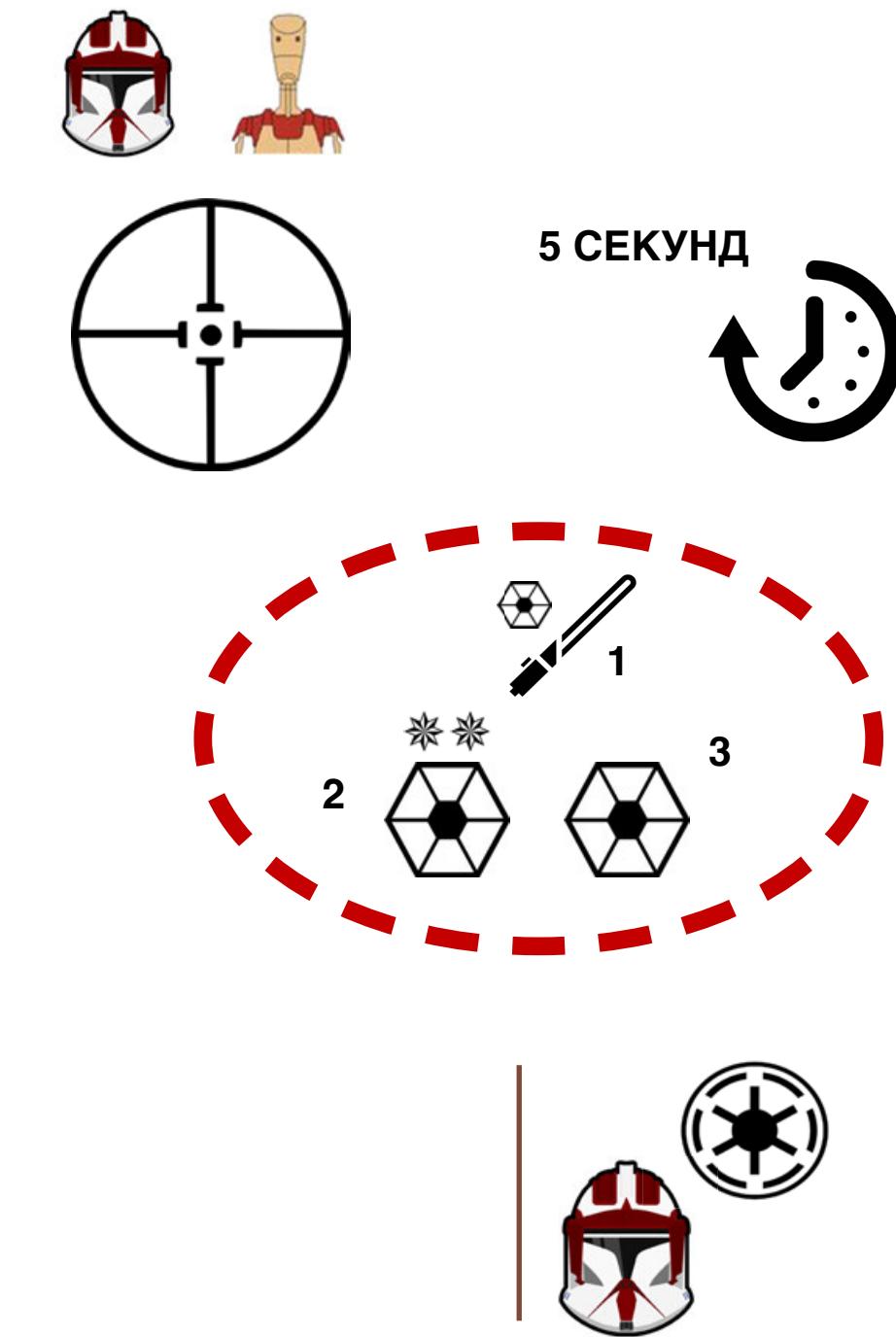
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: СНАЙПЕР

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.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

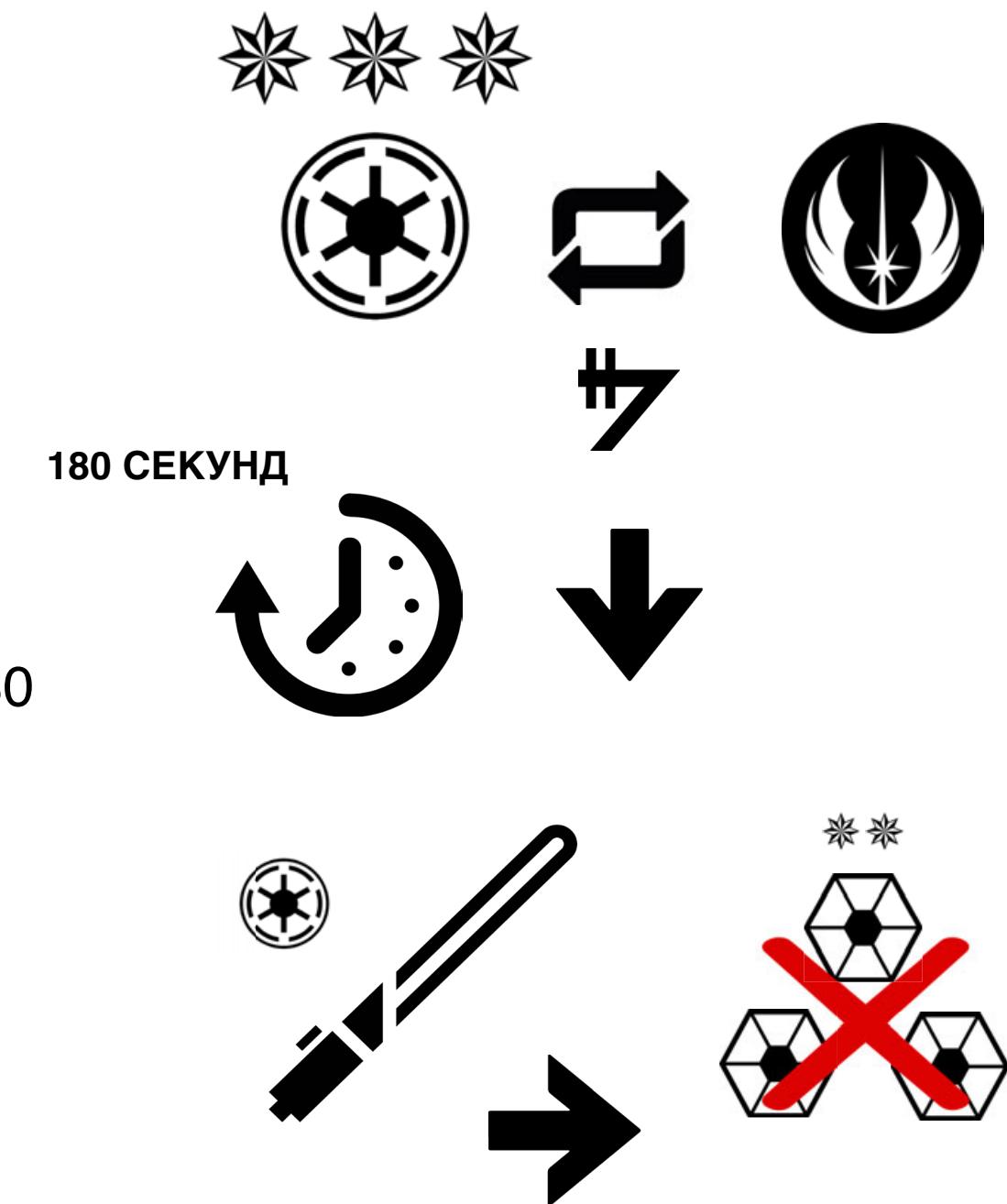
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ДЖЕДАЙ

Техническое средство, за использование которого Командер легиона должен заплатить кредиты Наблюдателю. После этого в его распоряжение на 180 секунд переходит джедай – представитель группы обеспечения игры, вооружённый световым мечом.

У джедая нет шеврона, его касание световым мечом любого противника приводит к дезактивации. Подчиняется приказам только Командера легиона и Наблюдателям.



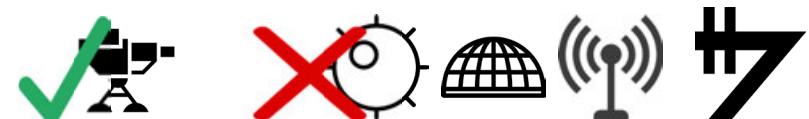


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ТЕХСРЕДСТВА: ДЖЕДАЙ



Может заходить в зону действия лазерной турели, не может проходить сквозь защитные поля, уничтожать мины, защитные поля, радиомаяки, переносить техсредства и кредиты, оплачивать ресурсы.



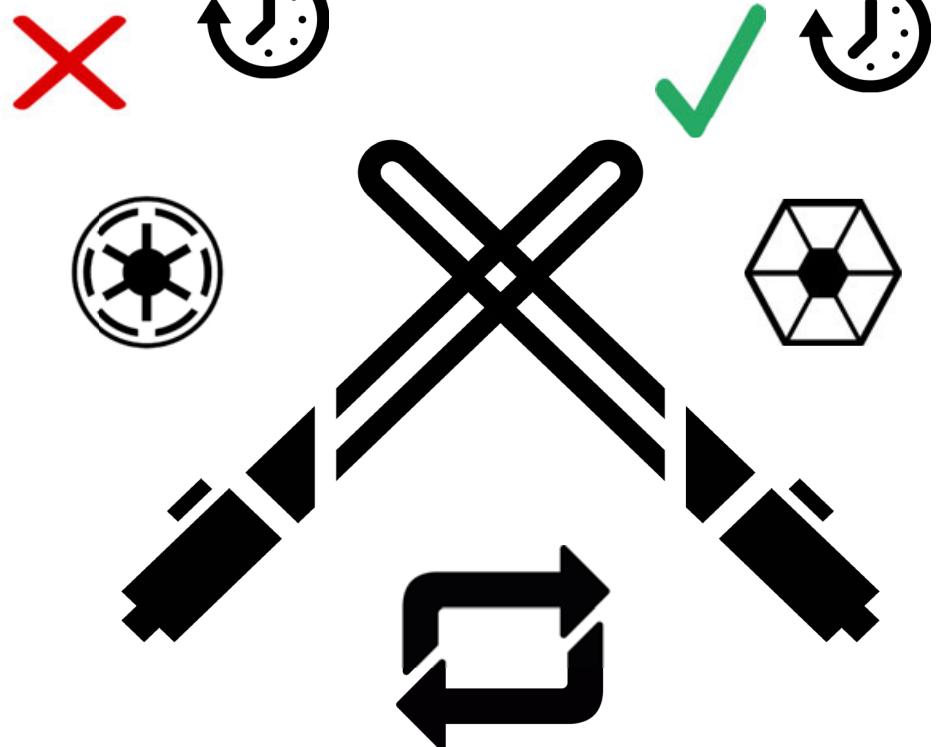
Может быть уничтожен миной, снайпером, орбитальным обстрелом.

*В случае, если в зоне боевых действий появляется джедай противника, автоматически вступает с ним в бой до конца времени активации одного из них.*

120 СЕКУНД



180 СЕКУНД





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

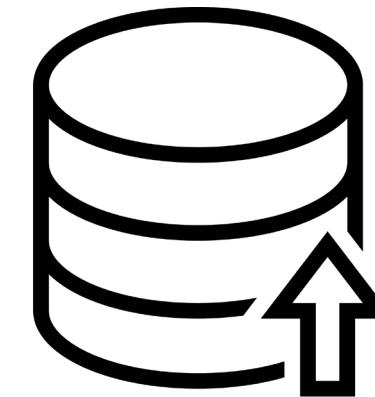
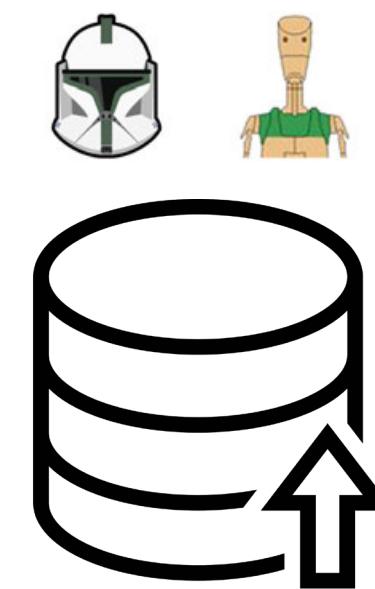
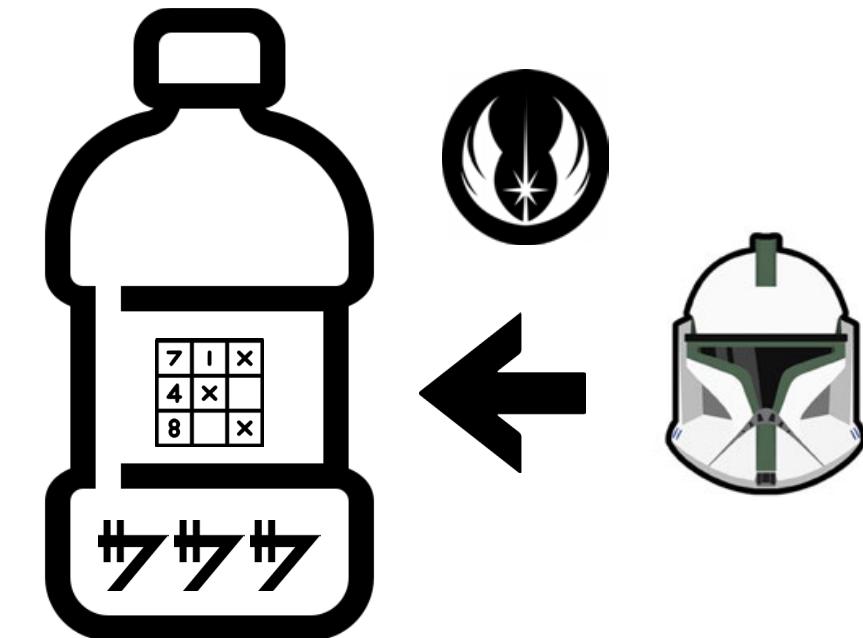
ВОЙНЫ КЛОНОВ

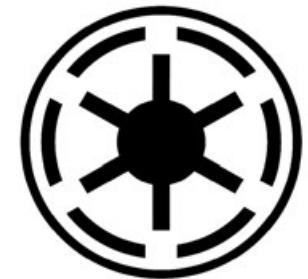


## ТЕХСРЕДСТВА: ХРАНИЛИЩЕ КРЕДИТОВ

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».

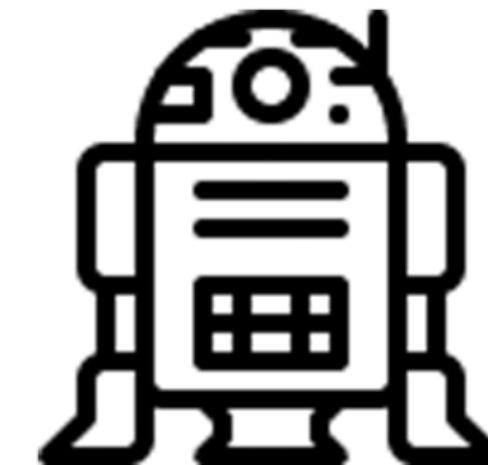
Для использования связист должен разгадать размещенный на бутылке шифр судоку, внести соответствующие цифры в квадраты, после чего обратиться к Наблюдателю с просьбой открыть хранилище.





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



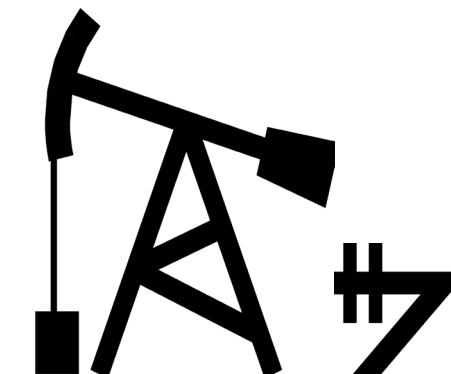
## ПОДЧЕТ ОЧКОВ

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).

КОНТРОЛЬ  
ПЛАНЕТЫ



РЕСУРСЫ  
И КРЕДИТЫ



ИССЛЕДОВАНИЯ



ТВОРЧЕСКОЕ  
ДЕЛО



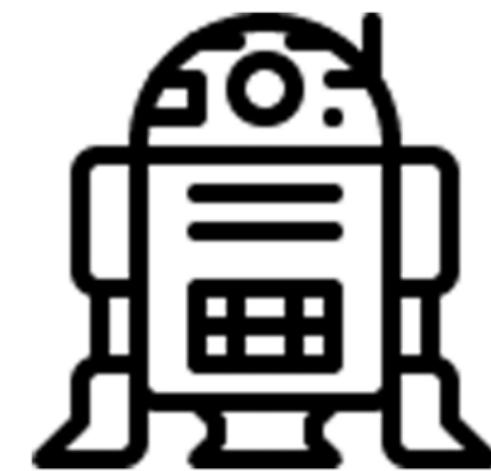
ПЛАНЕТАРНЫЕ  
БОНУСЫ





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

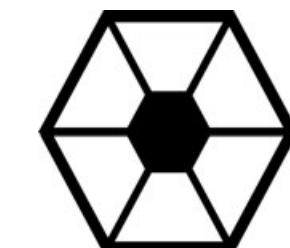


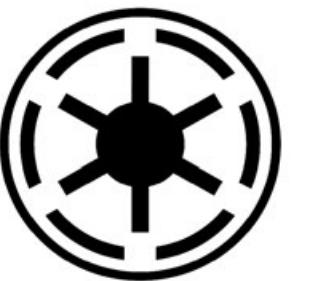
## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: КОНТРОЛЬ ПЛАНЕТЫ

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.

На основе результатов контроля планеты победившая фракция определяет следующую планету для нападения – от этого зависит тип выполняемой миссии и планетарные бонусы, которые получит фракция.





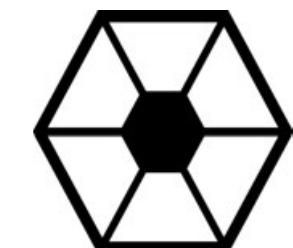
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: КОНТРОЛЬ ПЛАНЕТЫ

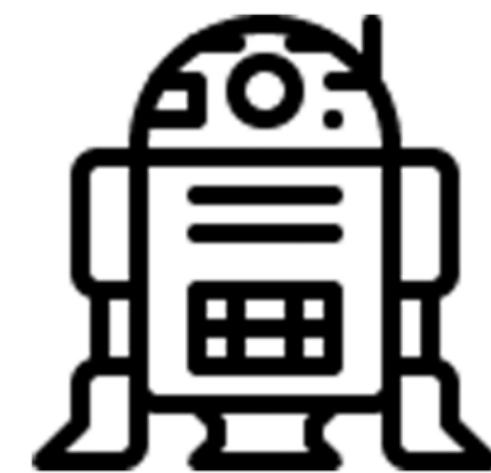
ЛЕГИОН	АЛЬФА	БЕТТА	ГАММА	ДЕЛЬТА
КОНТРОЛЬ ТОЧЕК	3 (из 10)	4 (из 10)	7 (из 10)	6 (из 10)
В ИТОГЕ (СОВМЕСТНО):	7	7	13	13
ОЧКИ ЗА ПЕРИОД	35		65	





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

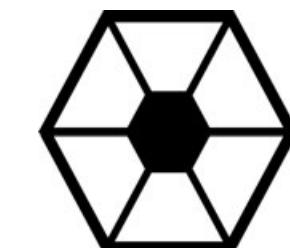
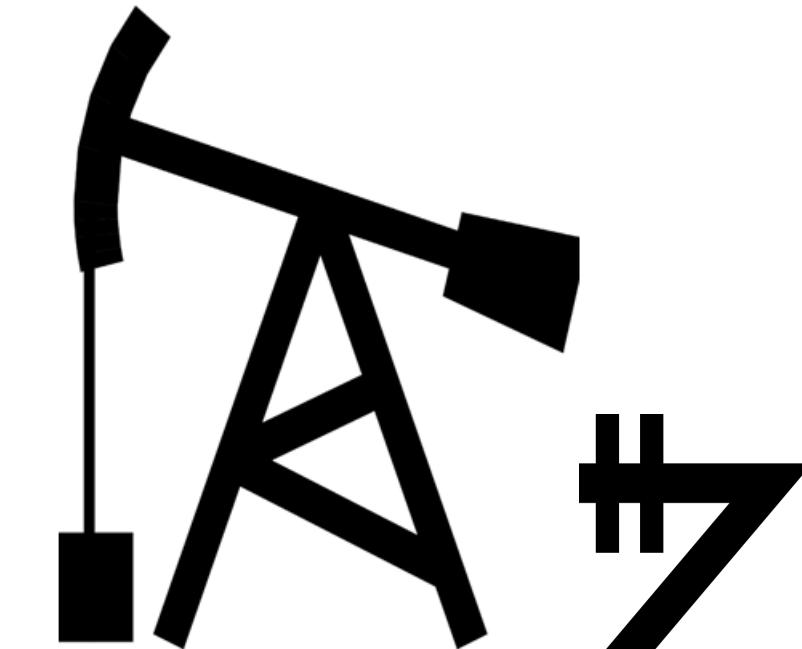
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: РЕСУРСЫ И КРЕДИТЫ

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.

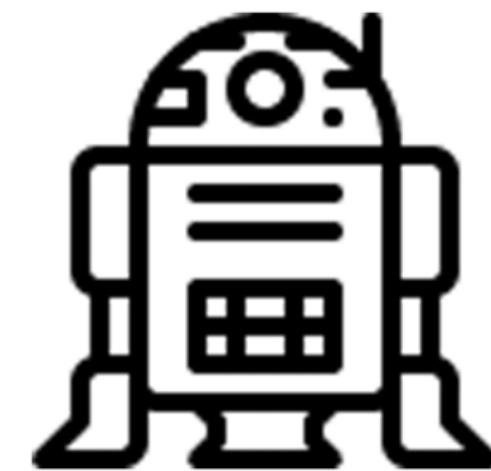
Очки за ресурсы начисляются на основе отношения средних фракций противников на основе пропорции:  
– миссия поддержки весит по умолчанию 100 очков, фракция получает очки в отношении с очками противника





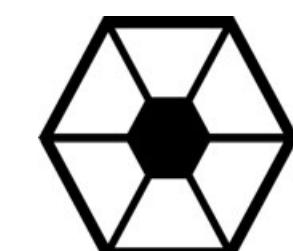
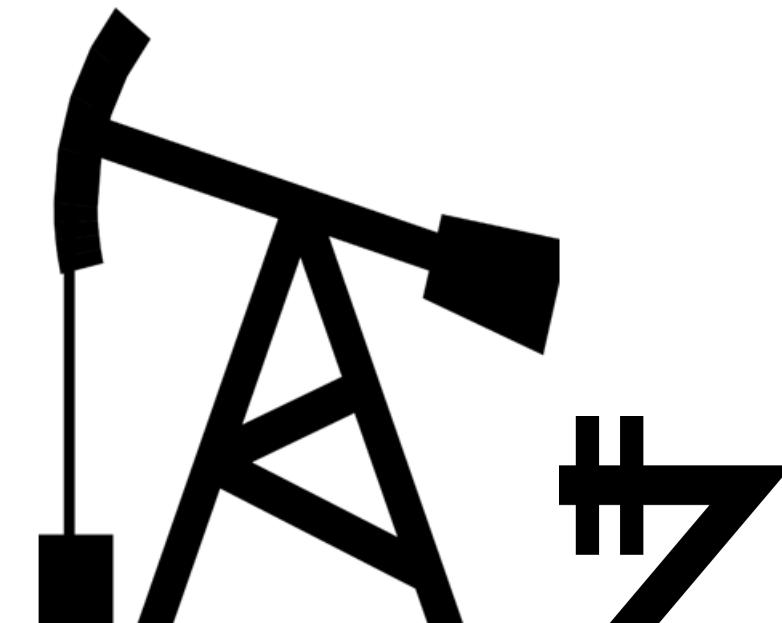
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

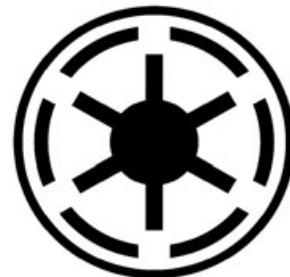
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: РЕСУРСЫ И КРЕДИТЫ

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	



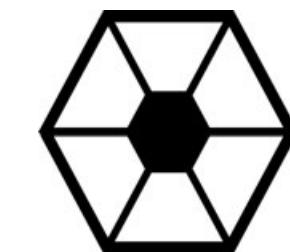


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ИССЛЕДОВАНИЯ

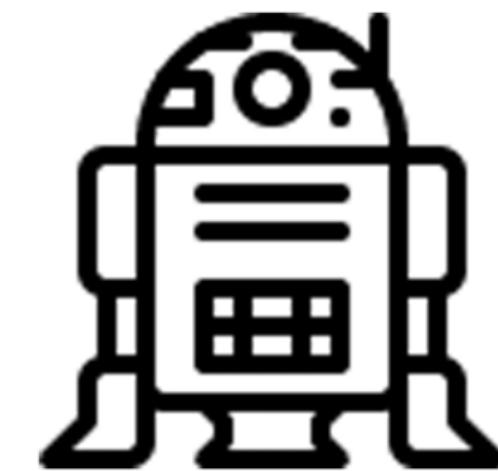


Во время выполнения исследовательских миссий каждый легионер за исключением старшего командования готовит творческий отчет по итогам миссии, на котором может изобразить флору и фауну планеты, изложить основную информацию о ходе миссий и специфике планеты и т.д. После сдачи отчетов через меддроида/медклона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

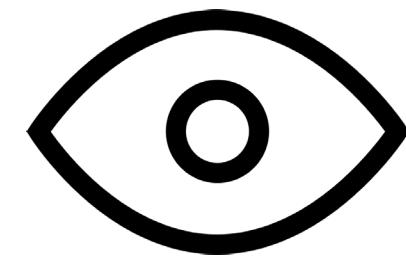


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



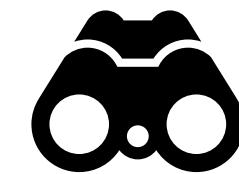
## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ИССЛЕДОВАНИЯ



**Визуальная привлекательность (макс 3 балла) –**  
отчет ярко и красиво оформлен, логично структурирован, присутствуют правдоподобные иллюстрации и интересные графические решения;



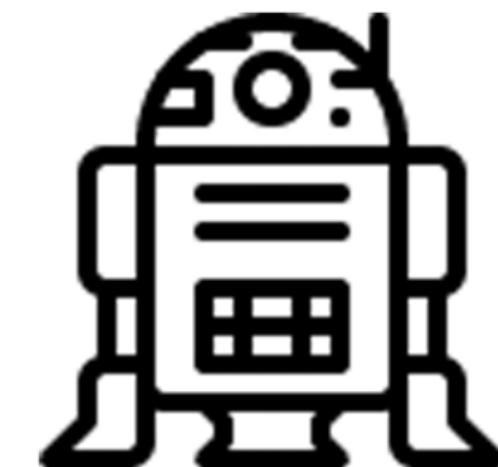
**Содержание (макс 4 балла) –**  
в отчете присутствует содержательная и разнообразная информация о различных сферах жизни планеты (флора, фауна, история, ресурсы, ход миссии и т.д.);





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ИССЛЕДОВАНИЯ



**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;

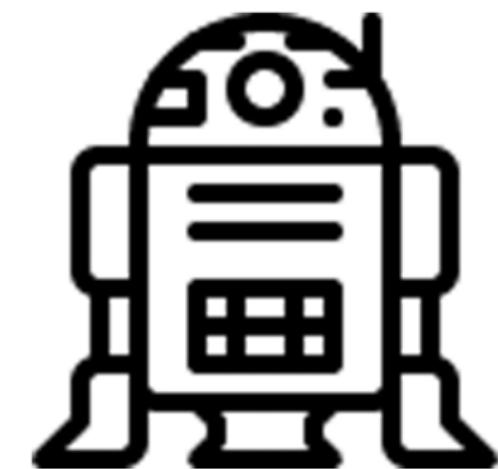


**Аутентичность (макс 1 балл) –**  
отчет, его форма и содержание соответствуют  
атмосфере Звездных войн и войн клонов, опираются на  
игровой мир, стилизованы под ролевой отыгрыш



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

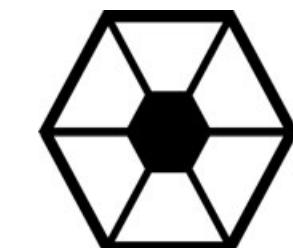
ВОЙНЫ КЛОНОВ

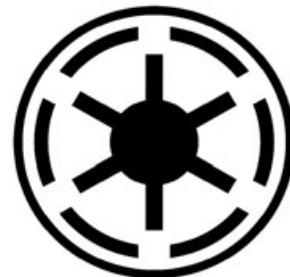


## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ИССЛЕДОВАНИЯ



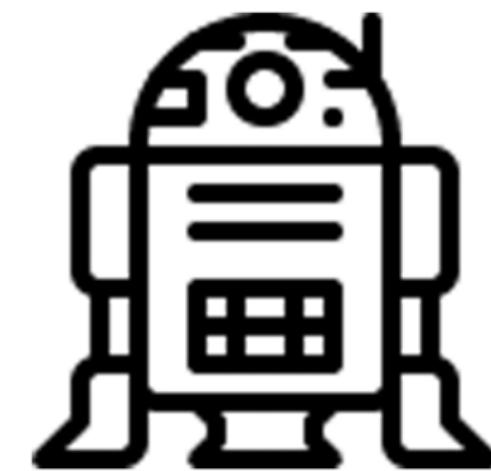
Легионер	Альфа-4	Альфа-5	Альфа-6	Альфа-7	Альфа-8	Альфа-9	Альфа-10	Альфа-11	Альфа-12	Альфа-13
Очки за отчет	2	8	3	10	5	5	7	1	1	4
Сумма по отчетам	46									
Очки за период	23									





# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



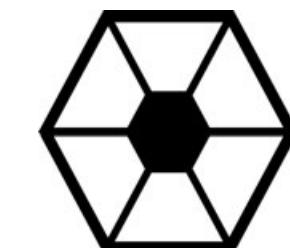
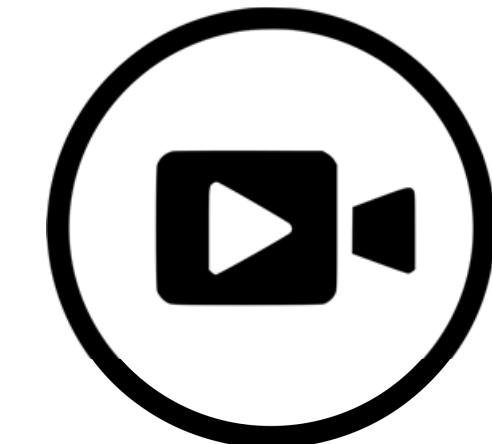
## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

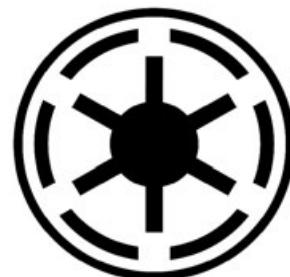
Творческое дело, подготовленное Легионом, оценивается группой Наблюдателей, назначаемой соответствующим распоряжением Командера Легиона Наблюдателей.

Максимальный вес творческого дела – 100 очков.

Очки, получаемые за творческое дело, распределяются по местам, определяемым Наблюдателями:

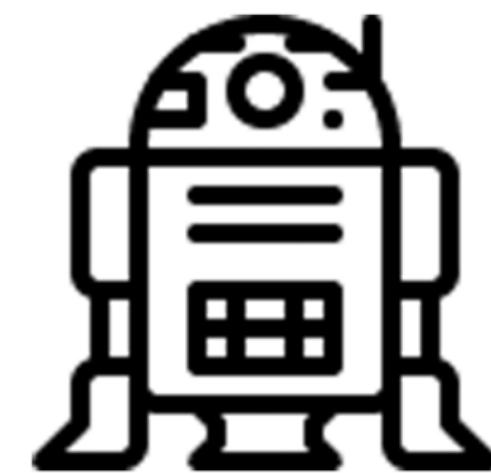
- 1 место – 100 очков;**
- 2 место – 75 очков;**
- 3 место – 50 очков;**
- 4 место – 25 очков**





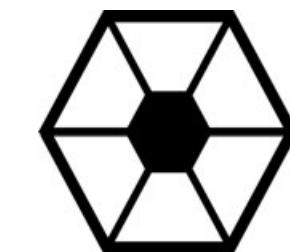
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

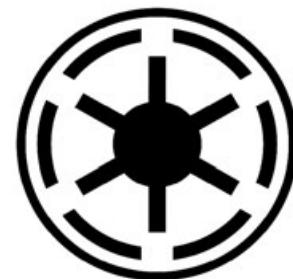
ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ПЛАНЕТАРНЫЕ БОНУСЫ

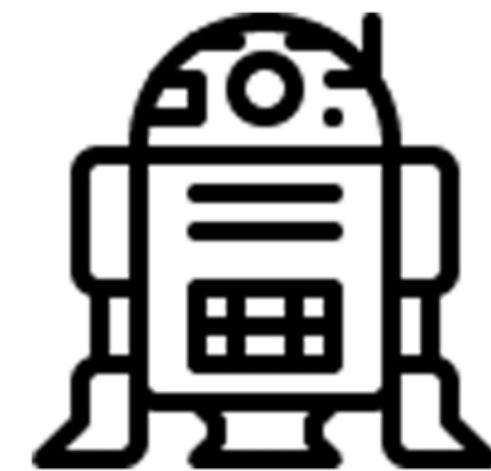
Отдельные планеты, контролируемые фракциями, могут давать планетарные бонусы как в виде очков (добавляются к общему зачету), так и в виде отдельных преимуществ, которые разово или постоянно могут использоваться на боевых миссиях (запрет на использование противником определенных специальностей или техсредств,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



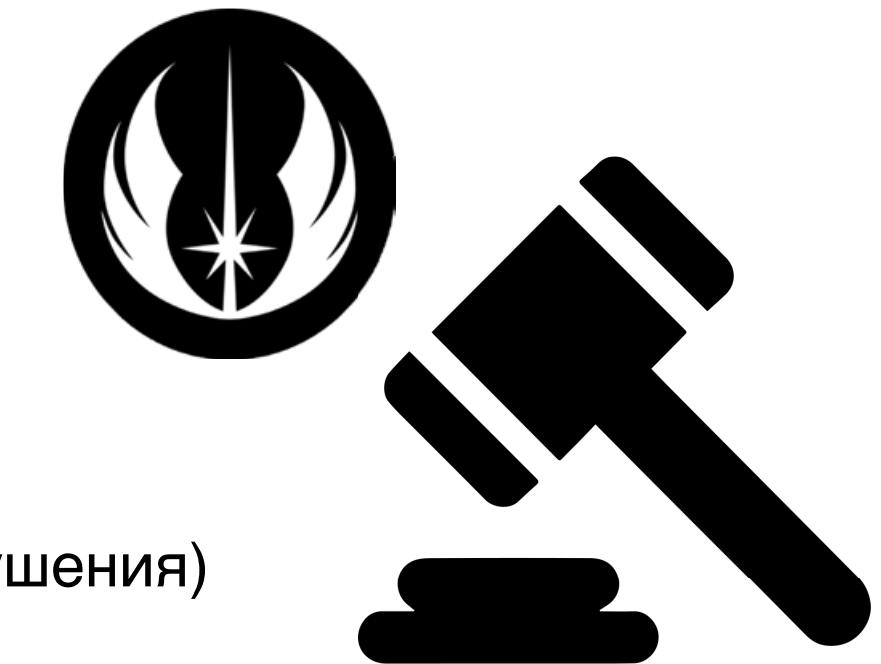


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ШТРАФЫ

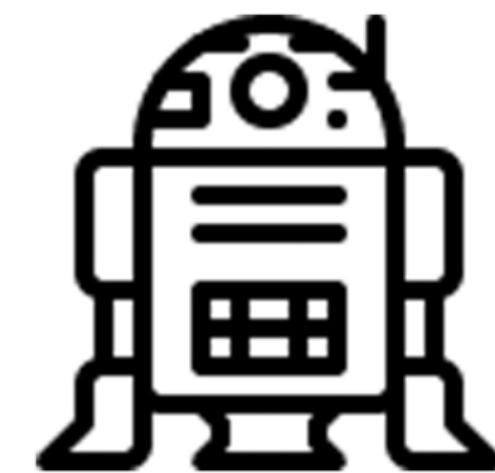


- Нарушение формы одежды (1 очко за единицу нарушения)
- Грубая игра (10 очков)
- Превышение полномочий (5 очков)
- Неподчинение приказу (10 очков)
- Действие, не регламентированное миссией (10 очков)
- Грязь в штабе (1 очко за единицу нарушения)
- Потеря документации (5 очков за каждый документ)
- Нарушение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

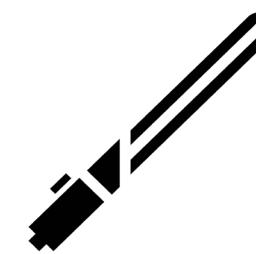


# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

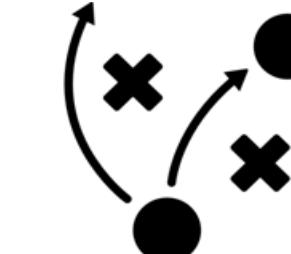
ВОЙНЫ КЛОНОВ



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:  
**НАГРАДЫ**



МАГИСТР



СТРАТЕГ



ЗНАТОК



СПРАВЕДЛИВОСТЬ



СПЕЦИАЛИСТ



ЗАЩИТНИК



ШТУРМОВИК



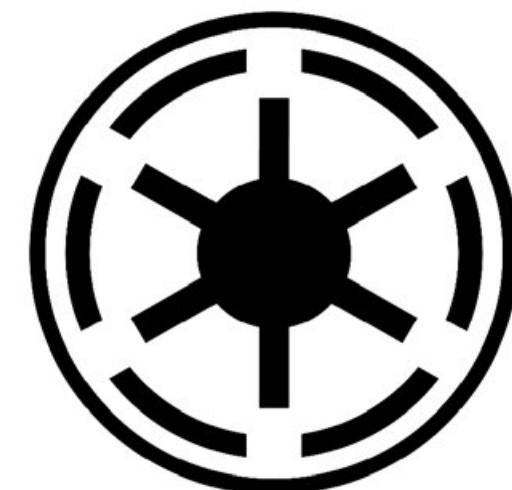
ОПОРА



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ



МЕДАЛЬ ГАЛАКТИКИ



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ВОЙНЫ КЛОНОВ

**ПРАВИЛА  
ИГРЫ**