



Настольная игра «Борьба за власть»

© Александр Толкач и Алексей Пилько

Москва, 2020 г.

Версия 2.1 от 06.08.2020. Возможны изменения до отправки партии в печать.

Страница проекта на CrowdRepublic:

<https://crowdrepublic.ru/project/1028920/Borba-za-vlast>

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Ключевая идея игры – симуляция столкновения разных идеологий (политических партий, религий и философий) в борьбе за влияние над умами людей во время проведения выборов.

Предполагается в несколько гротескном виде использовать как основные политические направления (авторитарный коммунизм, либералы, демократы и прочие диктатуры Дэна Сяопина) так и религиозные институты (католицизм, ислам, буддизм, мормоны, неоязычники, лавеевские сатанисты, etc). Стартовая игра продаётся с упрощённым набором “авторитарии” и “демократы”, остальные наборы доступны для приобретения дополнительно. *Возможно будет доп сет “Прямая демократия”*

Механики игры основаны на реалистичных законах политтехнологического рынка, но при этом адаптированы для лёгкого усвоения различными игроками. **Задача механик и особенностей карт: обеспечить живой дуэльный геймплей, динамичный и захватывающий для игроков.**

Дополнительно в игре есть набор вводных сеттингов, усложняющих игровую задачу, ограничивая отдельные приемы или меня их стоимость / коэффициенты. Например, «захват» умов в депрессивном промышленном Детройте / Челябинске явно будет отличаться от «захвата» богемного Лос Анджелеса / Москвы или хайтекового Сан-Франциско.

Подбираемые под партию карты позволяют игроку реализовывать составные стратегии, комбинировать действия с персонажами, выстраивать долгосрочные комбо. При этом такие стратегии будут отличаться для каждого элемента выбранной политической идеологии.

Матрица политической платформы игрока (“вижин”)

Каждый игрок перед началом игры выбирает матрицу своего политического вижина – это его политическая/философская платформа. Она ограничивает использование в колоде игрока карт разного типа.

На основе вижина игрок из доступных ему наборов карт составляет игровую колоду с учётом планируемой стратегии и тактике. Каждому вижину доступны пять наборов (родов) карт для формирования игровой колоды:

1. Строго своего типа
2. Карт позиции по:
 - a. Виду управления
 - b. Отношению к собственности
 - c. Отношению к свободам и социальным гарантиям
3. Общие карты для всех типов вижина
Плюс во время игры будут доступны для найма карты из “Свободного рынка” - из сброса каждого игрока.

Примеры будущих вижинов (развитие после стартового набора):

Основные матрицы

1. Президентская республика
2. Парламентская демократия
3. Децентрализованное самоуправление
4. Монархия
5. Авторитарный режим
6. Теократическое правление

Базовые типы собственности

1. Частная собственность
2. Государственная собственность
3. Смешанная собственность (этот вариант появится позже)

Гражданские права

1. Политические свободы
2. Социальные гарантии
3. Отсутствие свобод и гарантий (этот вариант появится позже)

Сет «ЛИБЕРТАРИАНЦЫ»

1. Децентрализованное самоуправление
2. Частная собственность
3. Политические свободы

Сет «ЛИБЕРАЛЫ»

1. Парламентская демократия
2. Частная собственность
3. Политические свободы

Сет «СОЦИАЛИСТЫ»

1. Президентская республика
2. Смешанная собственность
3. Социальные гарантии

Сет «КОММУНИСТЫ»

1. Авторитарный режим
2. Государственная собственность
3. Социальные гарантии

Сет «КАТОЛИКИ»

1. Монархия
2. Частная собственность
3. Социальные гарантии

Сет «ИСЛАМИСТЫ»

1. Теократическое правление
2. Смешанная собственность
3. Социальные гарантии

Пример: игрок может составить игровую колоду только с учётом карт, доступных его сету. «Авторитарный режим» может «начать репрессии». Эту же карту может применить и игрок с «теократическим правлением», и с «монархией». Но не могут применить те, у кого «президентская республика», «парламентская демократия» или «децентрализованное самоуправление».

Или, например, карту «национализация» могут применить те, у кого «государственная собственность» (при игре в сеттинге, где надо захватить умы жителей места с «частная» или «смешанная собственность»). Карту «приватизация» - ровно наоборот.

ПРАВИЛА

Используемые игроками ресурсы

1. Карты – перед игрой каждый игрок собирает себе колоду, исходя из имеющихся в наличии наборов и ограничений выбранной матрицы **Вижина**. Карты могут быть картами персонажей и картами действий.
2. Деньги – деньги на организацию выборной кампании есть на старте и зарабатываются в процессе игры. Расходятся на найм персонажей и оплату действий (у каждой карты есть своя стоимость), покупку спецслотов.
3. Репутация – условный нерасходный ресурс, который растёт и падает в процессе игры. Критически важен для возможности выполнения интересных действий и работы наиболее сильных персонажей. Может быть в диапазоне от -10 до +10.
4. Неофиты – активные сторонники идей игрока, приобретённые за прошедший ход. Существуют 1 ход, могут использоваться как расходный материал для использования отдельных карт (тех, где по логике требуется поддержка сторонников)

Карты



При этом карты могут быть картами **персонажей** - они постоянно присутствуют на поле после розыгрыша и обычно имеют постоянный эффект. И карты **действий** - обычно имеют краткосрочный эффект на 1-3 хода, после чего убираются с поля.

ВАЖНО:

Эффекты у каждой карты могут быть весьма различны и влиять на другие карты самого игрока, его противника, на поступления денег или репутацию и т.п. Многие карты имеют комбинированные эффекты с другими картами, что позволяет выстраивать комбо и цепочки.

Есть карты, уничтожающие действия противника или даже его персонажей. При чем как напрямую при розыгрыше, так и ловушки - которые "спят" в закрытом виде пока не придет им время сработать.

Примеры эффектов карт персонажей и действий:

- "Разово увеличивает репутацию игрока на 5 и дает иммунитет ухудшения репутации на весь цикл хода. Каждый ход приводит к переходу 1/4 умов от других авторитарных игроков."

- “Ловкой подставой уничтожает персонажа оппонента (организует уголовное преследование и дискредитацию)”
- “Возвращают ВСЕХ персонажей в руки их игроков - так как требуется срочный отзыв людей в штаб для решения проблем”
- “Разово снижает репутацию на 5, в течение 2 ходов 1/3 захваченных оппонентами умов переходят к вам из страха”
- “Разово уменьшает репутацию любого выбранного противника на 6. Приводит к переходу от него 10% обычных и 50% богатых умов от всех захваченных на данный момент. Играется только при наличии вашего лидера или диктатора на поле”
- “Через ход возвращает \$120 прибыли и к вам переходит +1 олигарх из города. Эффекты пропадают, если за время этого хода произошла национализация или внешняя агрессия”
- “На 1 ход отменяет силу всех ваших персонажей, но приносит \$50 за каждого из них. Репутация разово +3”
- “Серией высказываний снижает силу любого персонажа противника на 3 навсегда (карта противника получает маркер дебафа), репутация этого противника снижается на 2”
- Слот телеканала: “Увеличивает силу любого размещенного в нём персонажа в два раза. Если репутация игрока падает ниже 4 - перестаёт генерировать бонус, но сохраняет базовую силу персонажей в нём.”

Планшеты игрока:

У каждого игрока по одному планшету для фиксации своих ресурсов. В поле банка лежат доступные игроку деньги. Шкала репутации показывает стрелкой/маркером значения от -10 до +10. Большое поле для умов хранит захваченные умы - и над ним небольшая полоска для временного пребывания **неофитов**.



Игровое поле:

1. Общая зона для всех игроков – «незахваченные» умы (пул фишек, которые надо завоевать)
2. Зона работы во внешнем поле (сюда идут карты и действия в публичном поле, вроде телевидения, агитации на улицах и прочих пионерских костров)
3. Зона работы тайного штаба (сюда идут карты и действия бэкофиса любого политштаба, такие как аналитика, заказные материалы, черный PR, подавление конкурентов, шпионаж и т.п.).

Спецслоты

Условный рабочий участок на поле, приобретаемый через розыгрыш соответствующей карты и дающий доп эффект. Имеет стоимость и условия покупки и стоимость и условия использования каждый ход. Карты, разыгрываемые или переносимые в спецслот получают описанный в слоте эффект.

Отдельные карты могут иметь бонусные свойства специально для отдельных видов слотов. ВАЖНО: при нарушении условий использования слота может произойти сильный дебаф / ущерб.

Пример: слот «Либеральный телеканал». Стоит \$150 для покупки и требует поддержание высокой репутации. Если в какой-то ход чек на этот параметр провален (противник осуществил мощную контрмеру или игрок осуществил непопулярное действие) – вместо мультипликатора влияния получаемых умов, получаем дебаф (все умы за ход получают снижение по коэффициенту) или даже потеря игроком уже завоеванных умов, или переход их части противнику.



То есть игрок, приобретающий слот ради его бонусов должен качественно планировать свои действия и контр-действия и ресурсы, выстраивать колоду так, чтобы это было частью тактики.

При определённых условиях слот может быть утерян

Неожиданные события

(вариант усложнения правил) Каждый ход вытаскивается спецкарточка неожиданного события (может быть привязана к стартовому сеттингу – набор таких карточек является частью его пакета). Это событие может нести бонусы или дебафы разным свойствам карт или их комбинациям.

Примеры: стихийное бедствие резко снижает эффект от телевидения (всем не до этого), но повышает эффект от работы «в полях» и благотворительности. Визит президента в город осложняет работу экстремистов. Значимое научное событие может дать бонус колодам партийного толка и дебаф религиозным и наоборот – явление непонятное имеет обратный эффект.

Старт игры

1. Игроки берут описание вводных условий (сеттинг), определяющих условия партии. В любом случае цель – захват «умов» людей из общего пула. Ограничения сеттинга могут влиять на тип используемых или запрещённых действий, слотов, модификаторов стоимости и эффектов.
2. Игроки выбирают свои политические вижины и формируют под них колоду из **30 карт** разных родов
3. После набора колоды каждый игрок должен положить по 5 любых карт из оставшихся у него в поле “Свободного рынка”. Эти карты могут быть использованы каждым игроком, (даже если они не подходят под его вижин, но тогда по цене 2х от номинала).
4. Каждый игрок берет на старте 3 карты из своей колоды
5. Каждый игрок получает стартовые ресурсы: **\$70, репутация 2** (может меняться сеттингом)
6. В центральный круг игрового поля (“город”) кладётся стартовое число фишек “умов” его обитателей (стандартно - 190) и “богатой элиты” (стандартно - 10).

Цикл игры

1. На первом этапе хода каждый игрок по очереди может выкладывать в штаб по 1 своей карте лицом вниз, расходуя ресурсы на ее найм. Карта не может быть переложена в штаб, если не хватает любого из ресурса от указанных на ней (деньги, репутация, неофиты). При этом деньги сразу платятся игроком в банк игры, а использованные неофиты сбрасываются в хранилище завоеванных игроком умов.
2. На втором этапе хода, после выкладывания всех карт в штаб, оба игрока раскрывают их, перенося в публичное поле по одной карте, начиная с игрока чья сейчас очередь хода. И обрабатываются результаты. Если у карты есть временной эффект на **несколько ходов** - на неё сразу ставится по 1 маркеру времени за каждый ход эффекта
3. Во время второго этапа хода каждый игрок может убрать с поля любую карту своего персонажа (уволить персонажа).
4. Можно оставить любую карту в штабе в закрытом виде и не использовать ее в этот ход - тогда она не будет работать и будет ждать. Цель этого - заранее потратить нужное количество ресурсов, накапливая "комбо" для сильного эффекта, либо не подставлять под удар важного персонажа или действие, если противник имеет сильные контр-карты в активном поле.
5. В свою очередь на этом этапе можно не только активировать карты из штаба, но и переместить любую карту-персонажа в подходящий ему слот или перевести из одного слота в другой.
6. Важно: во время второго этапа при любом действии игрока (открытие карты, перемещение карты в слот) сразу обрабатываются ее мгновенные эффекты (изменение репутации себя или противника, отмена действий противника, ликвидация персонажей и т.п.). Если при этом репутация одного из игроков понизилась ниже требований к одной из нераскрытых карт, то он не сможет ее активировать и будет вынужден оставить в штабе в закрытом виде, пока не восстановит репутацию.
7. После того, как все игроки закончили открывать карты, происходит смена хода и финально обрабатываются его результаты:
 - a. Если на планшетах игроков есть неиспользованные **неофиты**, то они сбрасываются в общую массу уже захваченных игроком умов.
 - b. Со всех его карт, имеющих временной эффект снимается по 1 маркеру остатка времени.
 - c. Считается итоговая суммарная сила **захвата умов** всех карт каждого игрока 1 с учётом бонусов и дебафов.
 - d. Это количество умов берется из общего пула умов города и отставляется в сторону игрока 1
 - e. Считается итоговая суммарная сила захвата умов всех карт игрока 2 с учётом бонусов и дебафов.

- f. Это количество умов берется из общего пула умов города и отставляется в сторону игрока 2
 - g. Если есть эффекты карт, заставляющие часть умов перейти от игрока 1 к игроку 2 - то из отставленной группы игрока 1 берётся необходимое количество и переносится к игроку 2. То же самое и для умов игрока 2 - но считается от исходного количества без полученных дополнительно от эффекта этого пункта.
 - h. **Неофиты.** Если за ход захвачено 5 и более умов, получен 1 неофит + 1 неофит за каждые 3 ума сверху. Эти фигурки умов ставятся на специальное "поле неофитов" игрового планшета.
 - i. Если у игрока есть **богатые элиты (они же "олигархи")**:
 - i. За каждые 5 и более богатых умов можно забрать столько же умов из захваченных умов любого оппонента или оппонентов (распределив число)
 - ii. За каждый богатый ум берётся +1 обычный ум из пула города и добавляется к себе.
 - j. Оставшиеся захваченные умы переносятся в хранилище захваченных умов игрока на его планшете.
 - k. Если на поле остались карты действий с закончившимися маркерами времени - они **убираются** с поля (исключения - карты sticky). То же касается однократных карт-действий.
 - l. Если репутация игрока отрицательная, то на это число уменьшается число захваченных умов (их фишки возвращаются в город)
8. Берется карта неожиданного события – и объявляется (см ниже).
9. Игроки получают финансирование по матрице: **2 ход - 50, 3 ход - 50, 4 ход - 70, 5 ход - 70, 6 ход - 70, 7 ход и далее 100.**
10. Репутация каждого игрока растёт +1;
11. Каждый игрок берет по карте из своей колоды и цикл повторяется.
12. Игра заканчивается, когда в поле города не осталось обычных умов.
13. Игрок, набравший больше всего умов, считается победителем