**Слабое звено**

***Настройки игрового процесса***

**Можно выбрать правила игры — старые или новые**

***Старые правила***

**Банк — 50 000 очков. Можно положить сумму в банк до озвучивания вашего имени ведущим. При исключении сильного звена следующий раунд начинается с игрока, чьё имя первое по алфавиту.**

***Новые правила***

**Банк — 40 000 или 50 000 очков. Положить сумму в банк можно только после того, как услышали своё имя. При исключении сильного звена раунд начинается с игрока, следующего после него по статистике.**

***Настройки приложения***

**Изменение громкости**

**Язык: русский, английский**

***Игровой процесс***

***Количество участников***

**Участвовать могут 9 человек (8 игроков и 1 ведущий). Можно сыграть и с более меньшим составом, но тогда игра начнётся по правилам раунда, на котором остаётся именно столько игроков.**

***Правила игры***

**Правила будут озвучиваться ведущим в начале каждой игры**

***«Это игра «Слабое звено». Каждый из участников может выиграть до (320 000/400 000 в зависимости от установленных правил игры) за определённый промежуток времени. Семеро уйдут отсюда ни с чем, ведь раунд за раундом мы будем терять игроков — тех, кого команда назовёт слабым звеном»***

***«Правила очень просты. Вы можете построить цепочку из (7/8) правильных ответов и положить в банк заветную сумму. Если вы ответите неправильно, то разорвёте цепь и начнёте строить её заново. Вы можете сохранить сумму сказав слово «банк» до того, как я озвучу вопрос. Вы сохраните баллы, но цепь ответов начнёте строить заново. Выигрышем команды становятся только та сумма, которую вы успели положить в банк. Она переходит с вами в следующий раунд. На первый раунд у вас 2,5 минуты»***

**При желании можно попросить ведущего пропустить этот кусок.**

**Вы можете исключать игроков. На сайте вы будете рисовать на табличке имя изгоняемого игрока. Для подтверждения необходимо выбрать его ник в списке.**

**С каждым последующим раундом время уменьшается на 10 секунд. В последнем раунде у игроков будет 1,5 минуты.**

***Финал***

**Каждому из игроков будет задано по 5 вопросов. Если по итогам будет ничья, игра будет продолжена до первого проигрыша.**

***Статистика***

**Статистика учитывает правильные и неправильные ответы игрока, положенная в банк сумма и размер цепочки, которую игрок прервал (если таковое имело место).**

**Optimus Princeps**

***Настройки игрового процесса***

**Можно отключить некоторые виды побед**

**Военная победа**

**Научная победа**

**Мир победившей анархии**

***Настройки приложения***

**Изменение громкости**

**Язык: русский, английский**

***Игровой процесс***

***Количество игроков***

**Необходимо как минимум 2 государства**

**В каждом государстве должен быть 1 верховный правитель и его парламент (в зависимости от формы правления может быть как парламент, так и совет), состоящий из как минимум 3 человек.**

***Типы побед***

* **Военная победа – полный захват государства соперника с помощью захвата городов и удержания их либо с помощью силы, либо с помощью реформ. Если государств больше, чем 2, то не участвующая в конфликте страна может осудить недостойные действия агрессора и получить формальный повод для вступления в войну против агрессора.**
* **Научная победа – необходимо отправить человек в космос и колонизировать протопланету. Достигается выбором определённых политических решений и приросту очков науки в ход (он должен быть выше, чем у соперников).**
* **Мир победившей анархии – у вас появится возможность собственноручно устроить революцию в государстве соперника. Старайтесь через своих посланников дискредитировать власть государства и спровоцировать население на протесты. Победа будет достигнута, когда во всех странах оппонентов совершится революция и установится анархический строй.**

**Цель игры – добиться одной из перечисленных побед.**

**Игра закончится, когда какое-либо из государств достигнет победы.**

***Особенности механики игры***

**Вы можете исходя из потребностей общества менять форму правления. Перечислю некоторые из них**

* **Монархия (абсолютная, конституционная)**
* **Социализм (течение марксизма, ленинизма, троцкизма и т. д.)**
* **Античная республика**
* **Олигархия**
* **Автократия (зародыш монархического строя)**
* **Феодализм**
* **Теократия**
* **И многие другие**

**Каждая из форм правления даёт определённые бонусы и предоставляет право распределить устремления государства (оборонительная тактика или атакующая, экономические курсы: плановая, рыночная или смешанная экономика и т. д.).**

**После постройки кампуса вы можете проводить исследования (исследования в том числе способствуют научной победе).**

**Исследования могут привести вас к следующей эпохе. Одно из исследований позволит расположить в одной фигуре армию из юнитов.**

**Вы можете отправлять исследователей на изучение новых территорий (для этого потребуется изучить географию).**

**Вы можете основывать города, исходя из их физико-географического положения (также требует изучения географии).**

***Военные сражения***

**Военные сражения будут представлять собой некое подобие шахмат, но у каждой фигуры будут свои очки перемещения, свой урон и свои особенности**

* **Конь – кавалерия (в зависимости от эпохи: колесницы, всадники, рыцари, танки)**

**Кавалерия получает дополнительный урон от антикавалерийских юнитов.**

* **Пешка – пехота (в зависимости от эпохи: воины, мечники, мушкетёры, солдаты)**

**Пехота наносит дополнительный урон антикавалерийским юнитам.**

* **Слон – антикавалерийские юниты (в зависимости от эпохи: копейщики, пикинёры, пт команды)**

**Антикавалерийские юниты наносят дополнительный урон кавалерии**

* **Ладья – осадные юниты (в зависимости от эпохи: катапульты, бомбарды, артиллерии)**

**Наносят дополнительный урон городу**

* **Король – город. Он не может перемещаться. У атакующих не будет короля.**
* **Ферзь – авиация (открывается только после изучения соответствующей технологии)**

**Уязвима только для осадных юнитов. С некоторым шансом по ней могут попасть и танки.**

**Также можно отправлять послов (реального человека) и совершать торговлю или подписывать соглашения между государствами.**

***Очки и влияние их на игровой процесс***

**Очки науки – продвигают вас к научной победе и позволяют изучать технологии**

**Казна/Бюджет страны – пополняется от торговли**

**Очки культуры – позволяют лучше контролировать граждан и делать их счастливее**

**Военная мощь – показывает потенциал вашей армии в числовом виде**

**Очки религии – позволяют вам дополнительно контролировать горожан**

**Ресурсы. Ими вы можете обмениваться или продавать в ходе торговли между государствами.**