

Настольная игра «Макиавелли»

Основная информация

1. Вы приходите к власти после ухода прошлого лидера, следовательно, существуют начальные характеристики государства, определяемые случайностью, ваша цель — в конце игры набрать максимальное количество очков развития государства (очки имеют разный итоговый «вес»)
2. **Действия** игрока делятся на:
 1. **Внутреннюю политику** (экономику) государства
 2. **Внешнюю политику** (экономику) государства
3. Все игроки ходят по очереди
4. Ход включает в себя:
 1. **Обязательное** вытаскивание карты случайного события
 2. **Опциональные 3 действия**
5. Полный круг считается одним **игровым годом**
6. Игра длится 20 игровых лет

Механика взаимоотношений между игроками

1. Игрокам предоставляется **свобода** траты **действий** на **внутреннюю** и **внешнюю** политики государства
2. Игроки могут нарушать устные договоры, объединяться с другими игроками

Механика действий игроков

1. **Внутренняя политика** государства:
 1. Экономика:
 1. Покупка **очков развития**
 2. Покупка **очков ВПК** (военно-промышленного комплекса)
 3. Трата **денег** и **ресурсов** на устранение урона от **карт случайных локальных событий**
 2. Политика:
 1. — [что написать?]
2. **Внешняя политика** государства:
 1. Экономика
 1. **Продажа/покупка** ресурсов
 2. Заключение экономических договоров
 3. Трата **денег** и **ресурсов** на устранение урона от **карт случайных глобальных событий**
 4. Трата **денег** и **ресурсов** на устранение урона от **войн**
 2. Политика
 1. **Объявление/прекращение** войн

Механика ресурсов и денег

1. В начале игры игрок получает начальное количество **ресурсов** и **денег случайным образом**
2. Алгоритм получения ресурсов и очков развития в начале игры:

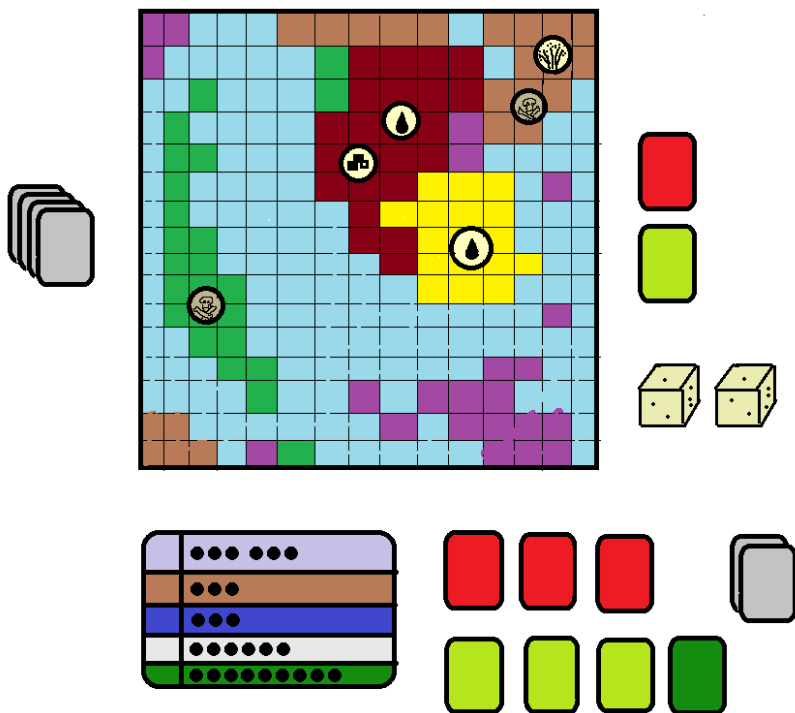
1. Каждый игрок по очереди бросает **2 10-гранных кубика** (один из кубиков означает количество десятков, другой - единиц)
2. Выпавшие числа — номер стартового сета в книге (книга со стартовыми комбинациями ресурсов, денег и очков развития) **[нужно сделать сеты и вряд ли их будет 100...]**
3. Страны получают ресурсы:
 1. За счет **внутренней добычи**
 2. За счет **покупки** у других игроков
 3. **Безвозмездно** от **других игроков**, на основании **устных договоров**
 4. В качестве **военных трофеев**
4. Страны получают деньги:
 1. За счет **базового внутреннего дохода**
 2. За счет **продажи ресурсов** другим игрокам
 3. **Безвозмездно** от **других игроков**, на основании **устных договоров**
 4. В качестве **военных трофеев**

Механика очков развития

1. В начале игры игрок получает начальное количество очков развития случайным образом (см. **Механика ресурсов и денег, пункт 2**)
2. Список очков развития:
 1. **Наука**
 1. Очки науки покупаются за **нефть, руду, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **науки** уменьшают урон от некоторых **негативных карт случайности**
 3. Очки **науки** повышают прибыль от некоторых **позитивных карт случайности**
 2. **ВПК**
 1. Очки **ВПК** покупаются за **нефть, руду, С/Х, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **ВПК** уменьшают урон от некоторых **негативных карт случайности**
 3. Очки **ВПК** повышают прибыль от некоторых **позитивных карт случайности** [не могу придумать таких карт пока]
 4. Очки **ВПК** в основном нужны для ведения **войны** и сохранения других **очков развития**
 3. **Добыча**
 1. **Нефть**
 1. Очки **добычи нефти** покупаются **руду, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **добычи нефти** влияют на количество добытой **нефти** в конце **игрового года**
 2. **Руда**
 1. Очки **добычи руды** покупаются за **нефть, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **добычи руды** влияют на количество добытой **руды** в конце **игрового года**
 3. **С/Х**
 1. Очки **С/Х** покупаются за **нефть, руду, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **добычи С/Х** влияют на количество добытой **С/Х** в конце **игрового года**
 4. **Промышленность**
 1. Очки **промышленности** покупаются за **нефть, руду, деньги** (в зависимости от уровня очка — разная стоимость)
 2. Очки **промышленности** повышают **базовый доход государства**

Механика игрового поля

1. Игровое поле представляет собой разлинованный квадратный кусок картона голубого цвета
2. Алгоритм определения границ государства в начале игры:
 1. [еще не решил (с помощью книги)]
3. Алгоритм распределения стран между игроками:
 1. Стране присваивается номер (страна 1, страна 2...)
 2. Каждый игрок по очереди бросает 1 10-гранный кубик
 3. Число, выпавшее на кубике - номер принадлежащей ему страны
 4. Если число, выпавшее на кубике не соответствует ни одному номеру страны - кубик перебрасывается



Механика войны

1. **Война:**
 1. Одним из трех **действий** игрок может объявить войну другому игроку
 2. Игрок-агрессор объявляет войну и ставит черную метку на любую клетку государства-оппонента, соприкасающуюся с границей его государства, при этом

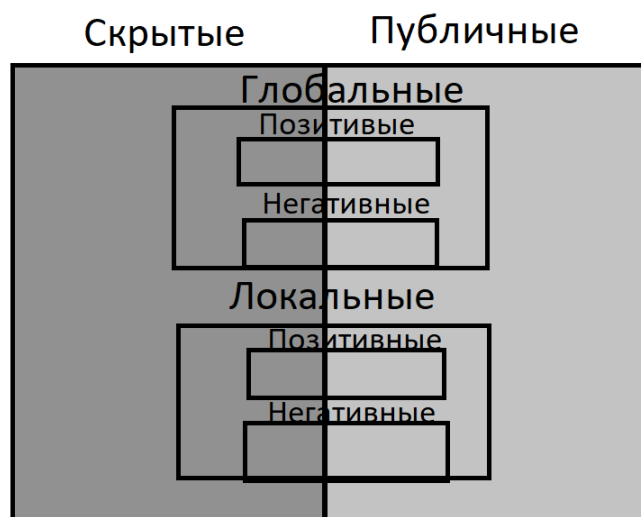
заплатив за это продвижение деньгами и ресурсами (фиксированная стоимость для всех клеток)

3. Количество черных меток для одного государства не ограничено (игрок может выставлять и двигать несколько черных меток)
4. Государство-оппонент во время своих ходов может так же выставлять свои черные метки на границе с государством-агрессором и двигать их в сторону столицы государства-агрессора или же отодвигать чужие черные метки от своей столицы, при этом платя за это деньгами и ресурсами (столько же, сколько и за продвижение)
5. Война считается оконченной, если черная метка одного из игроков достигла столицы государства противника
6. Очки ВПК покупаются странами как дешевая альтернатива клеток, во время войны их можно тратить по курсу: 1 очко ВПК = 1 клетка (их можно покупать либо в мирное время, прозапас и для устрашения соседей или во время войны, для экономии ресурсов и денег, но тогда покупка очка ВПК и его трата на клетку - два действия, вместо одного на просто покупку клетки)
7. Если государства не имеют общих границ, но имеют береговую линию с общим водным объектом (морем, океаном):
 1. Игрок-агрессор объявляет войну и ставит черную метку на любую клетку государства-оппонента, соприкасающуюся с береговой линией, при этом заплатив за это продвижение деньгами и ресурсами (фиксированная стоимость для всех клеток) + платит за морскую транспортировку войск
 2. На протяжении всей войны игроки платят за продвижение по клеткам + морскую транспортировку войск
8. Если государства не имеют общих границ или береговой линии с общим водным объектом:
 1. Игрок-агрессор договаривается с государством-соседом его будущего противника (если это же государство граничит и с игроком-агрессором) об открытии фронта на границе государства-соседа
 2. Если страна-сосед не против, игрок-агрессор объявляет войну и ставит черную метку на любую клетку государства-оппонента, соприкасающуюся с границей государства-соседа, при этом заплатив за это продвижение деньгами и ресурсами (фиксированная стоимость для всех клеток) + платит государству-соседу за транспортировку войск (по договоренности)
 3. Если страна-соседа против, война начаться не может

2. Завершение войны:

1. Мирным договором
 1. Один из игроков участвующих в войне во время **своего хода** может предложить **условия мирного договора**
 2. Если после краткого **обсуждения** (1 минута) оба игрока готовы заключить **мирный договор**, то игрок в счет своих **действий** завершает войну
 3. Если одним из условий **мирного договора** была передача **ресурсов** или **денег**, то они передаются в тот же ход
2. Капитуляцией одной из сторон:
 1. Если черная метка государства-оппонента достигла столицы другого государства, то то государство считается захваченным
 2. 70% всех ресурсов (нефти, руды, с/х) должно быть передано государству-победителю (или разделено на усмотрение государства-победителя между союзниками)
 3. Очки **ВПК** полностью аннулируются
 4. Одно очко из каждой отрасли переходит государству-победителю (не союзникам)
 5. От остального количества очков развития каждой отрасли убирается половина

Механика карт случайности



1. Каждый игрок в начале хода обязан достать из колоды одну карту случайности или открыть скрытую карту случайности, вытащенную ранее
2. На карте указана вероятность активации влияния карты
3. Игрок одновременно бросает **2 10-гранных кубика** (один из кубиков означает количество десятков, другой - единиц)
4. Если выпавшее число больше указанного на карте, карта сбрасывается и не влияет на игру
5. Если выпавшее число меньше или равно указанному на карте, карта вступает в силу и начинает влиять на игру
6. Карты случайности делятся на несколько множеств:
 1. По уровню доступа игроков к информации на карте:
 1. **Публичные** (информация на картах доступна всем сразу после вытаскивания карт)
 2. **Скрытые** (информация на карте поначалу доступна только игроку, владельцу карты, когда карта входит в игру, информация на ней становится доступной всем)
 2. По масштабу влияния:
 1. **Глобальные** (влияют на все страны или почти все страны)
 2. **Локальные** (влияют только на отдельную страну)
 3. По характеру влияния:
 1. **Позитивные** (улучшают что-либо)
 2. **Негативные** (ухудшают что-либо)
 3. **Смешанные** (одновременно ухудшают и улучшают что-либо)

Примеры карт: