**DRŽAVE**

**//zbornik glasa naroda**

SADRŽAJ

1. Osnovna mehanika

2. Gamemaster

3. Liste nasumičnih događaja

4. Pokretnost

5. Ekonomija

6. Religija

7. Vojska

8. Društvo

9. Paktovi i regulacije

10. Neutralne pokrajine

1. Osnovne mehanike

* Svake nedelje se izdaje nova mapa
* Ishode donosi game-master i oni su ultimativni, ali ograničeni pravilnikom
* Da bi se neko priključio, staje na čelo neutralo aktivne države ili se bori za nezavisnost u nekoj drugoj državi
* Svaka mapa ima svoju resursnu mapu i opisuje mogućnosti vladara
* Jedna potez je jedna akcija, ali ne i ishod
* Vladar ima onoliko akcija koliko ima aktivnih jedinica
* Aktivne jedinice pravi vladar u zavisnosti od svojih resursa
* Cene događaja pravljenja se nalaze u posebnom fajlu cene
* Kockica od 20 stranica se koristi za određivanje nasumičnih događaja
* Gamemaster poseduje kod sebe spise brojeva nasumičnih događaja
* U igri postoje nezavisni entiteti koji se zovu ličnosti
* Resursi se određuju putem kockice na taj način što se redom dodeljuju brojevi resursa po državama
* Na mapi se određuju gradovi kojima igrači daju imena
* Na mapi se takođe nalaze planine, reke, močvare, šume, pustinje i ledeni predeli
* U toku pripreme igre game-master određuje raspored nepoznatih predela koji se ne ucrtavaju na mapi, već se tek posle otkrivaju od strane igrača
* Svaka odluka je opoziva osim čuda
* Opoziv se zaključuje na osnovu glasanja igrača, ali ne i igrača protiv koga je opoziv
* Igrča je moguće usmenim putem

2. Game-master

* Game-master se bira glasanjem krajem svake nedelje
* Niko nije u mogućnosti da glasa za samog sebe
* Game-master mora da dopro poznaje, ali i da poštuje ovaj pravilnik
* Game-master ne sme da zloupotrebljava svoj položaj
* Igrači mogu da daju svoje predloge o postojećim i budućim događajima u okviru igre koje game-master može da odobri ili ne odobri
* Jednoglasno mišljenje igrača ima veći značaj neko reč game-mastera
* Game-master je dužan da kod sebe ima liste nasumičnih događaja
* Game-master je u dužnosti da onemogući OP, overpowered, poteze
* Osoba do game-mastera beleži resurse igrača, kao i broj krugova u partiji

3. Liste nasumičnih događaja

* Liste nasumičnih događaja opisuju događaje u kojima ishod mora biti logički prikladan
* Liste nasumičnih događaja se nalaze u specijalnim fajlovima
* Specijalnih događaja ima 20 po oblasti , za izuzetkom čuda
* Čudo je specijalan nasumičan događaj koji omogućava igraču neopozivu i glasanjem nepokorivu odluku
* Čudo se dešava jednom u toku partije
* Preduslov za dobijanje čuda je da igrač u toku partije baci pet puta broj 20
* Liste nasumičnih događaja se odnose na igračke interakcije kao i na specijalne događaje

4. Pokretnost

* Vreme koje igraču treba da se pomeri sa jednog mesta na drugo na osnovu osvog ličnog mišljenja iznosi game-master
* Vreme se izražava u broju poteza
* Nikad nije opcija

5. Ekonomija

* Svaka država ima svoju valutu, osim ako se ne dogovori suprotno
* Jačina svake valute zavisi od količine resursa konvertovanih u zlato u državi
* Razmena dobara se zasniva na vrednosti valute u državi
* Konvertovanjem u drugu valutu igrač drugom igraču daje deo novca

6. Religija

* Religija odlučuje o mogućnosti događaja predloženog od strane igrača preko voljnosti igrača
* Religijski broj je vrednosti od 1 do 20
* Igrač u okviru svoje države može da ima i više od jedne religije
* Religija direktno utiče na postanak ličnosti
* Ateizam u okviru države uređuje principijalno isti sistem koji proizvodi i religija

7.Vojska

* Igrač odlučuje o proizvodnji vojnih snaga u okviru države
* Vojna snaga država se izražava brojem vojske koji može biti od 1 do 20
* Proizvodnja vojske u državi je moguća samo ako je motivisanost naroda velika
* Za razvoj vojne tehnologije neophodno je zlato
* Vojna tehnologija se izražava tehnološko-naučnim brojem od 1 do 20
* Vojna snaga jedne države jeste vojna snaga pomnožena sa naučno tehnološkim razvojem i dobrovoljnim populacionim koeficijentom
* Vojna snaga odlučuje ko pobeđuje u bici
* Uslovi vojske može da ojača ili oslabi vojsku za vrednosti od -20 do +20
* Uslove vojske određuje game-master
* Vojna neutralnost države omogućena je pregovorima sa drugim državama, a odobrena od strane game-mastera
* Napad na neutralnu državu obavezuje ostale igrače da napadnu napadnača svim snagama

8. Društvo

* Populaciju jedne države određuje njen populacioni broj
* Populacioni broj je vrednosti od 1 do 20
* Voljni deo populacije određuje game-master brojem od 1 do 20
* Nevoljni deo populacije je u stanju da svrgne vladara sa vlasti ako je više od 75% poopulacije nevoljno
* Populacioni broj raste 1 svaki potez

9. Paktovi i regulacije

* Igrači imaju slobodu da menjaju mehanike igre kako smatraju da je shodno
* Svi igrači su u mogućnosti da predlažu regulacije u okviru igre
* Regulacije moraju biti jednoglsne od strane trenutnih igrača

10. Neutralne pokrajine

* Neutralne pokrajine su teritorije koje su još neosvojene
* Neutralne pokrajine su regulisane specijalnim pravilima koja iznosi game-master na osnovu specijalnih regulacija
* Neutralne teritorije imaju odbrambeni broj koji funkcioniše kao vojni prilikom osvajanja