

# Спорткомитет

## О чем игра

Команды играют за национальные олимпийские комитеты из 15 стран и представляют тренеров и менеджеров этих комитетов. По ходу игры участники занимаются продвижением спортсменов своей страны так, чтобы в последнем туре выиграть Олимпийские игры. Спортсмены представлены игровыми карточками.

## Как начать играть

Для того что бы начать играть, следует разбить участников на команды:

Россия	Финляндия	Украина	Зимбабве	Норвегия
США	Германия	Белоруссия	Великобритания	Израиль
Китай	Франция	Кения	Япония	Италия

Выбрав страну, команда получает стартовый набор:

- карточки спортсменов, суммарным рейтингом 40,
- игровые денежные средства — 20 монет.

Карточки спортсменов обладают несколькими характеристиками: имя, страна, вид спорта, стартовый рейтинг. Изучите карточки внимательно. Некоторые спортсмены могу выступать сразу в нескольких видах спорта.

Страна, которую представляет спортсмен

Стартовый рейтинг спортсмена

Страна / Country	Имя / Name	Вид / Type										
	МАРКО											
	ГАЛЬЯЦЦО											
Тренировочный круг/Training round												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
2												

Имя спортсмена

Виды спорта в которых представлен спортсмен

Тут фиксируются изменения рейтинга спортсмена по ходу игры

## Игровой процесс

Игра разделена на одиннадцать туров. В каждом из них команды «отправляют» своих спортсменов на «Соревнования», «Телевидение» или в «Тренерскую». Сначала команда определяется со стратегией, затем относит карточки спортсменов в игровые зоны и отдает на месте игротехникам. Цель каждого тура — получить дополнительный рейтинг для спортсменов или заработать деньги для команды, которые можно потратить на витамины или допинг для повышения рейтинга.

### Соревнования

Игровая зона, где в конце тура спортсмены, занявшие первые пять мест, растут в личном рейтинге. За участие в соревнованиях с команд не взимается денежных средств. Возможно использование витаминов и допинга (см. Аптека).

*Механизм работы:*

Игротехники принимают у команд карточки спортсменов с жетонами витаминов и допинга, а затем располагает их на стене, в колонке соответствующего вида спорта.

В конце тура игротехники сначала проставляют всем спортсменам плюсы к текущим рейтингам за использованные витамины и допинг (если они не были пойманы антидопинговым комитетом). Затем карточки распределяются на стене в соответствии с их рейтингом.

Спортсмены оказавшиеся на первых пяти позициях в своем виде спорта получают бонус к личному рейтингу:

1 место: +2,

2-5 место: +1.

### Телевидение

Игровая зона, где в конце тура лучшая тройка заявленных спортсменов в каждом виде спорта зарабатывает деньги для национальной сборной. Участие бесплатное. Допинг и витамины не используются в зоне.

*Механизм работы:*

Игротехники принимают у команд карточки спортсменов (с жетонами витаминов и допинга) и располагает их на стене под карточками видов спорта, к которым относятся спортсмены. В конце тура игротехники

определяют трех лучших спортсменов, которые получают для своей команды деньги:

1 место: 5 монет,

2 место: 3 монеты,

3 место: 2 монеты.



Таеквондо



Плавание



Спортивная гимнастика



Велоспорт



Теннис



Вольная борьба



Настольный теннис



Бадминтон



Легкая атлетика



Прыжки в воду



Тяжелая атлетика



Пулевая стрельба



Спортивная гребля



Биатлон



Стрельба из лука



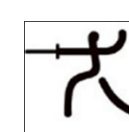
Дзюдо



Бокс



Прыжки с трамплина



Фехтование



Художественная гимнастика

## Тренерская

Игровая зона, где любой спортсмен может вырасти в личном рейтинге с помощью свободных или личных тренеров. Рост рейтинга происходит в конце тура.

В этой зоне в начале каждого цикла случайным образом выбирается несколько тренеров из мастерской колоды тренеров. Так же в этой локации размещаются все карточки тренеров, купленных командами (см. Биржа

труда), о чем говорит пометка на карточках тренеров (см. рис. 3: «Карточка тренера»).

#### Механизм работы:

Игротехник принимает у команд карточки спортсменов, жетоны витаминов и допинга, после чего размещает их на столе. Возможно два типа размещения:

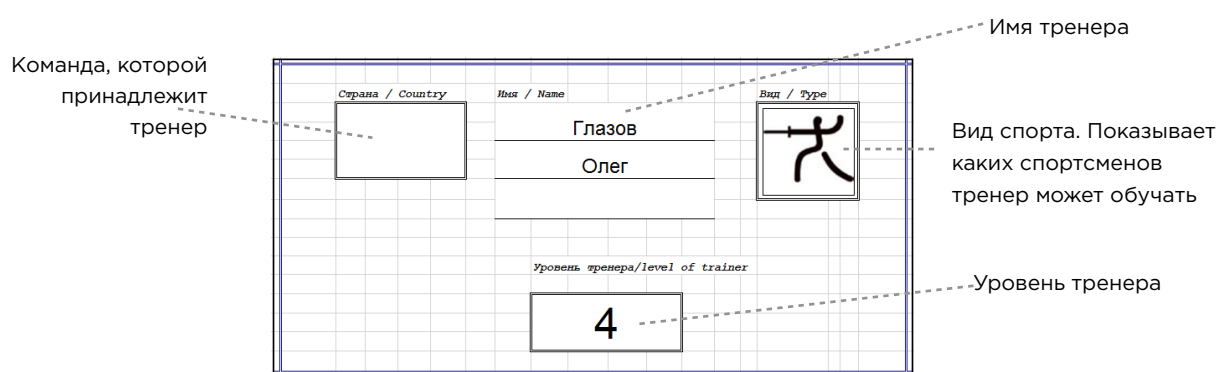
**1. Наемный тренер.** Необходимо будет оплатить одну монету тренеру в качестве оплаты его услуг. В конце тура спортсмен получает рост рейтинга за уровень тренера по формуле:

уровень тренера разделить на количество спортсменов в обучении (округление ведется в большую сторону), плюс витамины и допинг

**2. Личный тренер.** При этом типе размещения, оплату тренеру производить не надо. В остальном повышение рейтинга происходит так же, как и в предыдущем типе «Наемный тренер».

Если какая-либо из команд захочет произвести тренировку с личным тренером другой команды, то сделать это можно только по личной договоренности с командой-хозяином тренера.

Так же, по окончании цикла в этой локации можно приобрести любого из представленных свободных тренеров. Стоимость = удвоенный уровень тренера.



## Аптека

Игровая зона, где национальная сборная может приобрести для своих спортсменов витамины и допинг, чтобы впоследствии использовать их на площадках соревнований и тренировок для роста рейтинга.

**Жетоны витаминов:** разрешенные медпрепараты, дающие небольшой прирост возможностей спортсмена. Карточка спортсмена может использовать только один витамин за тур. Витамин повышает рейтинг спортсмена на одну единицу. Стоимость витамина составляет одну монету.

**Жетоны допинга:** запрещенные препараты, дающие существенный прирост рейтинга. Карточка спортсмена может использовать любое количество жетонов допинга за тур. Допинг повышает рейтинг спортсмена на две единицы, стоимость допинга составляет две монеты за жетон.

Каждый тур антидопинговый комитет выборочно проверяет спортсменов на использование допинга. Если кто-то был пойман на использовании допинга, то эта карточка удаляется из команды, к которой она была приписана. При этом команда подвергается денежному штрафу, равному половине рейтингу удаленной карточки.

## **Антидопинговый комитет**

В задачи антидопингового комитета входят плановые проверки спортсменов в регулярных соревнованиях и тренерском штабе. Антидопинговый комитет по договоренности может принимать запросы от национальных комитетов на проверку спортсменов других команд.

**Схема проверки:** антидопинговый комитет заявляет спортсмена для проверки, проверяет наличие фишки допинга, рассчитывает вероятность успешной проверки и кидает кубик.

**Пример:** Антидопинговый комитет (АК) решил проверить спортсмена Василия Уткина. Под этой карточкой АК обнаружил фишку допинга, которая увеличивает рейтинг Василия на 2. Текущий рейтинг спортсмена — 4, следовательно потенциальная доля роста спортсмена в рейтинге составляет 50%, а значит и вероятность быть пойманным равна 50%. АК бросает кубик. Если результат броска: 1-2-3, то спортсмен проходит допинг-тест и считается не пойманным. 4-5-6 — спортсмена поймали, он дисквалифицируется.

Если допинг в потенциале прибавляет спортсмену 100% рейтинга или больше, кубик не бросается и карточка автоматически снимается с игры.

Все дисквалифицированные игроки передаются в драфт-зону рядом с «Тренерской», где с них снимают метки национальной сборной, после чего они переходят в резерв и могут быть выставлены на аукцион.

## Биржа труда

Игровая зона рядом с тренерской, где выставляются на продажу новые специалисты — спортсмены и тренеры. Торг ведется по принципу аукциона. Номинальная стоимость спортсмена или тренера равна удвоенному рейтингу или уровню, соответственно.

*Механизм работы:*

В начале каждого тура на стол выкладываются случайным образом выбранные карточки тренеров и спортсменов. В середине цикла производится торг, по принципу аукциона. Команды получают приобретенные карточки на руки, сразу же по окончании торга.

Так же в этой локации можно оставить запрос, указав желаемый рейтинг спортсмена, уровень тренера и вид спорта и в следующем цикле, в продаже появится максимально приближенная из существующих в игре карточек. Стоимость запроса составляет две монеты.

## Победа в игре.

Победа в игре присуждается команде, набравшей больше всего победных очков. Победные очки вычисляются следующим образом:

В последнем туре команда выставляет всех своих спортсменов в зоне «Соревнования». Витамины и допинги в последнем туре не работают. Карточка занимающая **первое место** по рейтингу в конкретном виде спорта приносит команде **пять** победных очков, на **втором** – **три** очка, на **третьем** – **два** очка. В случае, если по результатам у двух и более команд одинаковая сумма победных очков, то побеждает команда имеющая меньшее количество карт-призеров, если и призеров у команд одинаково, то побеждает команда, имеющая на конец игры больше игровых денежных средств.