

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Сэр, Ваши конкуренты в борьбе за влияние потеряли всякий страх!

Они словно акулы - только и ждут возможности Вас больше укусить!

Но хищники XXI века не используют клыки, у них есть оружие помощнее: они будут пытаться повернуть в свою пользу законы, привлечь на свою сторону влиятельных чиновников, бизнесменов и лучших юристов.

Чтобы победить их, придётся показать всё, на что Вы способны!

## ОСНОВЫ

Главное, что Вам нужно запомнить - в игре есть 2 вида ресурсов:

**⚡** - энергия. Возобновляемый ресурс. Обновляется в начале каждого нового хода. У каждой карты свои значения энергии, а тратится она на совершение большинства действий. Неизрасходованная в прошлом туре энергия не суммируется с энергией нового, а сгорает.

**¥0** - юбли. Это наша местная валюта, которая позволяет финансировать свою лоббистскую деятельность.

Ваша цель в игре - эффективно тратить энергию и зарабатывать как можно больше юблей для вашего властного субъекта.

Властные субъекты - это сильные мира сего, заседающие в зданиях с колоннами, издающие законы, вершащие правосудие и копящие богатства.

Чтобы победить, вам нужно накопить больше всех юблей у вашего властного субъекта к концу третьего хода.

Помните, что вы собрались сыграть в особенную игру. Игроки здесь могут менять правила в любой момент, принимая новые законы. Поэтому те правила, которые вы читаете - это лишь «базовые настройки», с которыми начинается игра. Берите инициативу в свои руки и как можно скорее меняйте их на выгодные именно вам!

## МЕХАНИКА ИГРЫ

Собрали в одной комнате 2-6 желающих потягаться с вами в коварстве и решительности? (Можно и больше, но такое количество будет оптимальным).

С момента начала игры у каждого игрока появляется альтер эго - Властный субъект. Именно его Вам предстоит вывести на вершину пищевой цепочки жесткого мира игры.

♦ В начале игры перед игроками кладётся по одной карте властных субъектов, все игроки вслепую берут по три карты лиц (с красными рубашками карт) и три карты законов (с синими рубашками карт), разделив эти виды карт на две колоды.

♦ Игра разделена на ходы, при этом если все совершили действия по кругу, это ещё не значит, что ход окончен. Всего ходов три, в конце третьего хода игра заканчивается.

♦ Игрок, который сделает ход первым, определяется жеребьевкой или по соглашению игроков, а далее каждый ход начинающий сменяется по кругу.

♦ В начале каждого хода все берут вслепую по одной карте из колоды лиц и колоды законов.

♦ Игроки могут разыграть любое количество карт за время своей активности, передавая ход другим игрокам, сказав «пас».

♦ Ход заканчивается, когда все игроки совершили все возможные действия, либо по кругу сказали «пас», причём если «пас» произносит лишь часть игроков, они просто передают возможность действовать следующему игроку по кругу.

### ВЛАСТНЫЕ СУБЪЕКТЫ

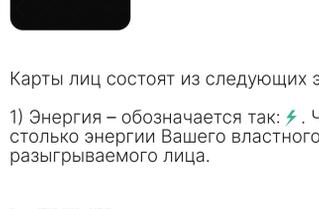
Властные субъекты обладают энергией и юблями. Изначально у них 4 энергии и 20 юблей. В начале второго хода количество энергии возрастает до 7, а в начале третьего - до 10. Затем энергия остаётся на этом значении в начале каждого хода, если вдруг игра продлится дальше, например, когда вы с помощью ваших карт законов или иным образом продлите её. При этом, властные субъекты могут иметь и более 10 энергии, если получают её из сторонних источников.

### КАРТЫ ЛИЦ

Вам, как истинному Серому Кардиналу, нужно оставаться в тени. Обзаведитесь союзниками, которые будут действовать в Ваших интересах.

В игре есть 20 карт лиц. Это люди (но не всегда), которые составляют основу вашей власти, и когда вы разыгрываете на стол эти карты, они выделяются из общей массы народонаселения и начинают действовать.

Лица каждого из игроков могут взаимодействовать и совершать сделки друг с другом и между собой, чтобы добыть ресурсы для любых Ваших коварных замыслов.



Карты лиц состоят из следующих элементов:

1) Энергия – обозначается так: ⚡. Чтобы разыграть карту лица нужно потратить столько энергии Вашего властного субъекта, сколько энергии указано на карточке разыгрываемого лица.

#### ПРИМЕР

У Вас в руке есть карта лица, имеющая 3 энергии и 3 юбля, у Вашего властного субъекта в наличии есть 4 энергии. Вы разыгрываете эту карту, после чего у властного субъекта остаётся 1 энергия, а 3 энергии, потраченные на это лицо, используется им самим.

♦ Является расходуемым ресурсом, который лица могут обменивать друг у друга на юбли. Одна энергия обменивается на один юбль.

♦ В начале каждого хода энергия всех лиц обновляется, становясь равной тому значению энергии, которое указано на этих картах.

2) Юбли – это денежные средства, внутриигровая валюта, обозначаются так: ¥0

♦ Тоже является расходуемым ресурсом, который можно обменять на энергию по курсу один юбль за одну энергию.

♦ Не обновляются в начале хода, но зато могут накапливаться у лица со временем.

♦ Если они равны нулю, лицо объявляется банкротом и замешивается в колоду лиц.

3) Название карты, изображение лица, описание карты.

В описании карты указано то, что она получает от сделки и что она требует от лиц, с которыми заключает сделки.

### РОЗЫГРЫШ КАРТ, СДЕЛКИ, СУД

На столе у вас одновременно может быть максимум три лица и столько же замочав, при желании вы можете заменить их новыми картами, разыгрывая их, заменяя старые карты в колоду.

После розыгрыша лица могут сразу же действовать. Их основным действием является заключение сделок. Вы обмениваете энергию или юбли вашего лица на соответствующее количество ресурсов другого вида у другого лица (не имеет значения, принадлежит это лицо противнику или Вам самим).

Сделать это каждое лицо может только один раз за ход.

Второе лицо может отказаться от сделки, оспорив её в суде (в игре действует презумпция, что по умолчанию лица соглашаются на сделки). Также отменить сделку может и третье лицо в пользу другого лица.

Суд проходит следующим образом: лицо передает всю свою энергию властному субъекту того игрока, чью сделку оспаривает. После этого сделка отменяется.

### НАЛОГИ

После того, как лицо совершает сделку либо другое действие, которое принесло ему юбли, оно платит налог тому властному субъекту, по инициативе которого это действие совершалось, в размере всех полученных юблей, кроме последнего юбля, нужного чтобы это лицо не обанкротилось.

♦ В случае если у лица не осталось юблей в конце хода, оно считается банкротом и замешивается обратно в колоду.

♦ Из-за эффектов некоторых карт лица могут погибнуть или попасть в тюрьму, в таком случае они не замешиваются в колоду, а откладываются в сброс.

#### ПРИМЕР

лицо убивает другое, убитый отправляется в сброс, и за это, в свою очередь, из-за действующего уголовного законодательства убийца попадает в тюрьму и отправляется к своей жертве - в сброс.

### ЮРИДИЧЕСКИЕ ЛИЦА

Лица делятся на физических и юридических. Лицо считается физическим до тех пор, пока оно не объединится с одним или двумя другими физлицами, которые находятся под контролем одного игрока, в юридическое. Для этого все объединяющиеся лица расходуют 1 единицу энергии. Юрлицо занимает только одно место на столе, как если бы было одно физлицо

Если юрлицо образовалось не с максимальным количеством участников, то другие физлица могут также потратить 1 ед. энергии и присоединиться к нему

При объединении в юрлицо каждое из объединившихся физлиц получает все эффекты других в образовавшемся юрлице.

#### ПРИМЕР

Одно из объединившихся лиц при заключении сделки с ним имеет не отдавать ресурсы взамен, другое вместо сделки убивает лиц, с которыми заключает сделки, а третье может заменить себя на другое лицо в сделке. В результате их слияния юрлицо стало серьёзным препятствием для противника, обладающим всеми тремя этими эффектами и их ресурсами сразу, однако большинство юридических лиц не настолько опасные

Также юрлицо не может быть привлечено к уголовной ответственности и убито, это грозит только физлицам в его составе по отдельности.

При совершении сделок участники юрлица могут действовать как все вместе, так и по группам или в одиночку.

При судебных спорах все участники юрлица могут использовать свои ресурсы раздельно. Также раздельно они получают прибыль от сделок, и других действий, распределяя её между собой по усмотрению игрока.

Налоги юрлицо платит как за одно физлицо по тем же правилам.

### КАРТЫ ЗАКОНОВ

Вы можете изменить правила, касающиеся любого аспекта игры!

Установить, чтобы налоги со всех лиц теперь платились в вашу казну; запретить кому-то из игроков совершать сделки; закрепить преимущество в судебных спорах за защищающую сторону... Вы не ограничены абсолютно ничем!

Для введения нового правила необходимо дождаться, когда в Вашей руке окажется карта закона, регулирующая нужную сферу - и разыграть её.

Карты законов не имеют ресурсов, но обладают стоимостью (и в энергии, и в юблях).

Разыгрывая карты законов, вы платите энергией вашего властного субъекта, в количестве, указанном в карте закона, а затем рассказываете остальным игрокам новое правило, суть закона, которое обязательно должно иметь отношение к названию разыгрываемой карты закона.

Законы можно оспаривать другим игроком, порядок оспаривания (наложения вето) законов очень прост: нужно заплатить из бюджета своего властного субъекта столько юблей, сколько указано в карте закона. Тогда он считается оспаренным и откладывается в «сброс».

У каждой карты своя отрасль законодательства. Она обозначена соответствующим цветом и буквой в нижней части:

конституционное (золотой), гражданское (небесный), административное (лиловый) и уголовное право (алый).

### СИСТЕМА АРГУМЕНТАЦИИ

Во время оспаривания сделки или закона игроки могут приводить аргументы о том, почему сделка должна быть отменена или совершена (например, это будет выгодно другому игроку), почему тот или иной закон должен быть принят или, наоборот, принятие невозможно.

#### ПРИМЕР

вы можете возражать, что правило не связано с названием или отраслью законодательства карты закона.

Если в игре участвует 3 и более игроков, то не участвующие в споре игроки могут оценивать аргументы участвующих в споре путём голосования.

В случае, если голоса разделяются, считается, что аргументация производилась только за счёт платы ресурсом. Если же большинство игроков признает ваши аргументы более убедительными, это означает, что в споре удалось выиграть и вовсе без траты ресурсов.

Приятной игры!



yuvk.ru

### ПОГРУЖАЙСЯ В МИР ЮВК

- ♦ Расширения правил игры
- ♦ Возможность предлагать и изменять правила
- ♦ Дружное игровое комьюнити
- ♦ Обсуждение стратегии и дополнительные механики

### СОВЕТЫ

♦ Не стесняйтесь вступать в союзы с теми игроками, кто Вам наименее противен. Это может быть как «союз до победного конца», так и разовое объединение усилий, чтобы «протолкнуть» выгодный всем вам закон

♦ Общайтесь! Используйте аргументы, угрозы, лесть, блеф и шантаж для того, чтобы заставить других игроков сделать для Вас что-то полезное.

♦ Увеличение и уменьшение количества энергии и юблей у карточек лиц для удобства счёта лучше фиксировать фишками соответствующих значений, положив их рядом с соответствующей картой

♦ Придуманные вами законы можно записывать в блокнот или смартфон.

♦ Не забывайте платить налоги!

♦ В тексте карт законов есть подсказки о том, как можно их использовать, однако необязательно неукоснительно ими пользоваться

### АВТОР ИДЕН

Никита Филипенко

### РЕДАКТОРЫ

Никита Филипенко  
Евгений Москалев  
Владислав Катинский

### МАРКЕТИНГ

Владислав Катинский

### ДИЗАЙН

Юрий Коломацкий

Благодарим за помощь в тестировании игры членов команды информационного проекта #ЮВК:

Елену Катинскую  
Анну Калугину  
Деннса Сафронова  
Артема Боронова

При поддержке



ЮРИДИЧЕСКИЙ  
ФОРУМ МАСТЕРОВ