

# ролевая игра



**СПЕЦНАЗ  
и его  
КОМАНДА**

# ПРАВИЛА ИГРЫ



*Знание правил очень важно. Именно по ним мастера в спорных ситуациях будут решать, кто прав, а кто виноват. Если вы прочитаете их невнимательно, то не только не можете своей команде, но и, возможно, сильно ей навредите.*

*К тому же, хорошо зная правила, вы сможете придумывать такие ходы, которые ваш противник от вас не ждет. Ведь вы всегда будете знать, что можно, а что нельзя делать в этой игре.*

*Всем нам хочется, чтобы игра прошла интересно, а не останавливалась всё время из-за споров, которые будут постоянно возникать, если игроки плохо знают правила.*

*Итак, читайте и запоминайте!*

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В игре принимают участие 2 или больше команд по 5 – 10 человек. Команды живут в отдельных подлагерях, расположенных недалеко друг от друга. Между ними огораживается небольшой участок с костровым местом – «мертвятник». Около каждого подлагеря на стороне, обращенной к «мертвятнику», ставится дополнительная палатка или оборудуется защищенное от посторонних глаз место для обыска «пленных». **Война на территории подлагерей и в «мертвятнике» запрещена!**



## 2. ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

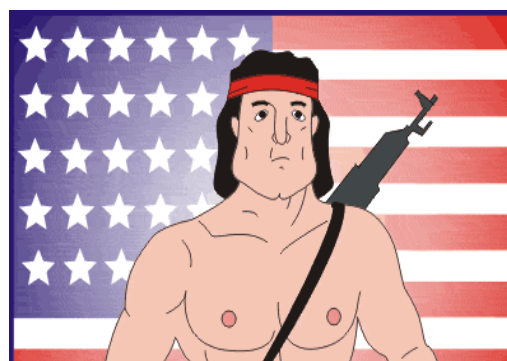
Ученый-физик создал миниатюрную кварковую бомбу, которая намного мощнее атомной. Она убивает только живое, не разрушая здания и технику. Понимая, что его открытие может погубить всю Землю, но не желая уничтожать своё изобретение, он обратился к правительствам двух сверхдержав – СССР и США с предложением о передаче бомбы одновременно двум странам. Он считал, что такой шаг спасёт мир от кварковой войны, т.к. правительства побоятся применять бомбу, зная, что могут получить ответный удар.



Опасаясь за свою жизнь, он назначил встречу на одном из малонаселенных островов Тихого океана, поставив условием, чтобы за бомбой были присланы по одной небольшой группе с одинаковым количеством человек. Правительства обеих стран согласились и на встречу были посланы две команды спецназа – советская и американская. Для каждой из команд отобрали самых лучших бойцов, но, по непроверенным слухам, и в одной и в другой команде есть пацифисты (те, кто выступает против войн), которые хотят уничтожить бомбу.

У обеих команд приказ примерно одинаков: «Получить бомбу и любой ценой доставить ее раньше соперника, чтобы страна успела нанести квантовый удар, не боясь получить ответный».

Команды прибыли на остров одновременно, но оказалось, что ученый решил схитрить. Он находился там вместе со своими помощниками, не раскрывая, кто есть кто. Мало того, он разделил бомбу на части, бесполезные друг без друга, и дал командам по одной части.



Приказ правительства оказался под угрозой невыполнения. Обе команды запросили по радиации дальнейшие инструкции, и получили приказ:

«Командиру и контрразведчику надежно спрятать свою часть бомбы и, не боясь международных скандалов и кровопролития, всеми силами отыскать и захватить у противника недостающие части. Для того, чтобы в случае гибели всей команды ваша часть бомбы не потерялась, необходимо составить план местности, указав на нем место тайника. Полный план не должен видеть никто, кроме тех, кто делал тайник. Для этого план необходимо разрезать на несколько частей, раздать бойцам и проследить, чтобы они надежно спрятали свою часть на себе. Как только все части бомбы будут у вас, передайте по радиации сигнал «Готово», и через час вас заберут...» Дальнейшая передача была прервана арабской речью и наглой благодарностью от боевиков Алькаиды за ценные сведения. «Ждите нас, - сказали они по радиации, - и готовьтесь к смерти. Мы скоро найдём ваш остров, соберем бомбу и уничтожим всех неверных в мире».

С этого момента и начинается наша игра.







### 3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

#### До лагеря

Все игроки должны заранее купить игровое оружие – пистолет или автомат, стреляющий пластиковыми шариками, и средства защиты глаз (очки для мотоциклистов или для плавания). **Не защищенный человек к игре не допускается!**

Подумайте и о своей одежде. В ней вы будете бегать, падать, маскироваться, сидеть у костра. Её будут много раз обыскивать. Значит, она должна быть удобной (чтобы не мешала бегать), не новой (чтобы не жалко было испачкать), не дорогой (при обыске ее могут нечаянно повредить, а у костра на неё могут попасть искры). Подумайте также о ее цвете. В одежде ярких цветов вы будете видны очень далеко, и никакая маскировка вам не поможет (вы наверняка замечали, что у дорожных рабочих куртки оранжевого цвета – как раз для того, чтобы их было видно издали). Лучшие цвета – темно-серый, темно-зеленый или камуфляж.

#### *Совет от Старика:*

Голова и лицо – наиболее частые «предатели» при маскировке. Из обычной сетки для овощей может получиться хорошее приспособление для их защиты от глаз «противника». Сетка темного цвета надевается на голову, а в её ячейки вставляются пучки травы и небольшие веточки. В итоге вам всё отлично видно, а очертания головы и белизна лица хорошо скрыты.

#### В лагере

Перед началом игры команды выбирают командиров. Мастер вручает командирам специальные артефакты (по 1 на команду). Эти артефакты должны быть спрятаны на игровой территории (кроме территории подлагерей и «мертвятника»). **Слежка или другие попытки получить информацию о месте тайника до начала игры запрещены! Виновные в нарушении этого правила исключаются из игры!** Место, где спрятан артефакт, команда отмечает крестиком на плане местности и заверяет этот план у мастера. План считается правильным, если по нему достаточно легко (с точки зрения мастера, а не команды!) понять, где именно находится тайник.

После того, как мастер принял план и поставил на нём свой знак, план разрезается на равные части по числу бойцов команды. Каждый боец берет одну часть плана и на территории своего подлагеря прячет его в свою одежду или обувь (разрешается также прикреплять на тело пластырем или скотчем). Прятать нужно надежно, чтобы во время игры ваша часть плана не потерялась, и чтобы при обыске её сложно было обнаружить. Однако, если у мастера возникнут сомнения в том, есть ли у вас этот план, вы обязаны предъявить свою часть плана в течении 5 минут (если, конечно, вас в это время не видит «противник»).

#### *Совет от Старика:*

Принимайте замечания мастеров как явления природы. С дождём или ветром спорить бессмысленно, но и не замечать их было бы глупо.

Если план будет поврежден (смят, испачкан, порван и т.д.), его необходимо показать мастеру, чтобы решить, может ли этот план участвовать в игре. Здесь всё будет зависеть от того, насколько хорошо видна изображенная на нем схема. Если она читается легко – план в игре, если нет – игрок или вся команда готовят новый план того же места, вновь разрезают его на части и прячут.

**Игрок, повредивший свой план теряет 1 хит, потерявший – 2 хита.**

#### 4. ПРАВИЛА БОЯ



У каждого игрока есть заранее определенное количество хитов (баллов жизни). **При попадании в него пули он теряет один хит, и обязан громко выкрикнуть: «Минус один!» и назвать оставшееся количество хитов. Обманывать нельзя!** С этого момента игрок считается раненым и начинает истекать кровью. Тем не менее, если у него остался хотя бы 1 хит, он может продолжать бой.

Если в течение 10 минут ему не была сделана перевязка (применена индивидуальная аптечка) или лечение (применена врачебная аптечка), то из-за потери крови он теряет еще 1 хит. Когда у игрока остается 0 хитов, он обязан упасть (можно выбрать место для падения в пределах 5 шагов) и вслух считать от 100 до 0. Двигаться и разговаривать нельзя. В это время он еще может быть спасен (но уже только врачом). При счете 0 игрок встает, поднимает вверх руку, держа в ней оружие за ствол, и не опуская её, ни на кого не отвлекаясь, молча идет в «мертвятник».

У некоторых персонажей в этой игре существуют тайные дополнительные хиты, которые могут применяться не всегда, а только в особых ситуациях. Эти хиты выдаются мастером в начале игры вместе с игровым заданием. Мастер также может во время игры давать дополнительные призовые хиты как награду за героизм, смекалку, мужество, смелость и т.п. На каждый дополнительный хит у игрока существует специальная карточка с печатью мастера, в которой написано, как и когда можно воспользоваться этим хитом. При применении дополнительного хита игрок обязан показать эту карточку. Потеря карточки лишает игрока права пользования этим хитом. Чужую карточку использовать нельзя!

Должность	хиты
Командир	4
Контрразведчик	3
Врач	3
Радист	3
Сапер	3
Наёмник	2
Тайный террорист	2+1

**СИЛУ В ИГРЕ ПРИМЕНЯТЬ НЕЛЬЗЯ!!! Любые силовые захваты, болевые приёмы, удары (даже слабые и шуточные) – категорически запрещены!**

Используйте ловкость, смекалку, военную хитрость – это только приветствуется и награждается призовыми хитами. Взятие в плен производится касанием противника



двумя руками одновременно (неважно, это руки одного человека или разных) со словами: «Раз, два, три – захват!» Если во время счета касание прерывалось – захват надо проводить снова, если нет – пленный не имеет права сопротивляться. С этого момента, если пленника касается хотя бы один «противник» - побег невозможен. Подробнее читайте в главе «Правила плена».



**СИЛА ОТДЫХАЕТ!**



#### 4. ПРАВИЛА ОРУЖИЯ

Есть такая поговорка: «Даже палка раз в год стреляет». А у вас в руках всё-таки не палка, а оружие, пусть и игровое. Относитесь к нему серьезно: **оружие нельзя направлять на человека, чьи глаза не защищены, нельзя целиться в голову и открытые участки тела, нельзя стрелять в упор.**

Выстрел из оружия снимает хиты независимо от ситуации. Даже если вы решили устроить шутовую дуэль между своими или потренироваться в стрельбе по живым мишеням – хиты всё равно снимаются как при обычном бое, а убитые будут расцениваться как принявшие «смерть от своих» (см. таблицу в главе «Правила мертвятника»).

Берегите свое оружие. Сломанный пистолет – это уже не пистолет, а игрушка. Даже после «смерти» ваше оружие находится вместе с вами в «мертвятнике». **Отбирать чужое оружие и пули запрещено!** Единственное исключение – взятие в плен, при котором пленный обязан передать свое оружие и пули тем, кто его поймал. Пользоваться этим трофеем они не могут и должны передать его на хранение мастеру, когда сообщат ему о взятии пленного.

Купите побольше пуль – если они закончатся, то взять их уже будет негде.

**Безопасность оружия проверяется на владельце.** Если у мастера возникли сомнения в безопасности вашего оружия, он может произвести контрольный выстрел в вашу руку или туловище (хит при этом не снимается). Если вы вскрикнули, поморщились или как-то дали понять, что вам больно, то использование этого оружия в игре запрещается. Если вы ни на секунду не прекратили улыбаться – всё в порядке.

##### *Совет от Старика:*

При покупке оружия сами сделайте такую проверку: выстрелите себе в руку и, если будет больно, подумайте, не поискать ли другую модель оружия – попроще.

#### 5. ПРАВИЛА ПЛЕНА



Попадание в плен в этой игре – дело вполне нормальное. Взятие в плен производится касанием противника двумя руками одновременно (неважно, это руки одного человека или разных) со словами: «Раз, два, три – захват!» Если во время счета касание прерывалось – захват надо проводить снова, если нет – пленный не имеет права сопротивляться. Если нападающий перепутал слова или вообще не сказал их, значит это не захват, а просто ему захотелось вас обнять. Произведя захват, необходимо взять у пленного оружие и боеприпасы и как можно скорее отнести их мастеру, который засечет время на обыск. До того, как о захвате узнал мастер, пленного обыскивать и допрашивать нельзя, его можно только привести к месту для обыска пленных.

**Время на обыск – 20 минут.** Оно начинается с того момента, когда о пленном сообщено мастеру. Если мастер далеко, время начинается с момента, когда к пленному вернулся посыльный и сказал, что мастер разрешил начать обыск.



---

**Обыск может проводиться только в специально оборудованном месте. Обыск мальчиков могут делать только мальчики, обыск девочек – только девочки.** Если во время обыска пленнику приходится оставаться раздетым, то проверяющие должны обеспечить защиту пленного от холода и лишних глаз. **(Правило Пираньи: при обыске могут присутствовать не более 2-х человек)** Во время обыска проверяющие должны бережно относиться к вещам и чувствам пленного. **Пленный обязан самостоятельно снять и предъявить для просмотра запрошенную проверяющими вещь, либо дать честное слово, что в этой вещи и под ней ничего не спрятано. Давать ложное слово категорически запрещено! Нарушивший это правило немедленно выбывает из игры.** При возникновении претензий и споров обыск останавливается (время не идёт) и вызывается любой взрослый из мастерской группы, который и решит спор. Его решение окончательно и обязательно к выполнению.

С момента захвата, если пленника касается хотя бы один «противник» - побег невозможен. Если касания нет – можно попытаться убежать. **При побеге охране запрещается стрелять по незащищенным частям тела!** (То есть, если пленный вдруг решил убежать в одних трусах, то стрелять можно только по ним!) **Попадание по незащищенным участкам тела снимает хит у стрелявшего.** Все вещи сбежавшего пленного, оставшиеся на месте обыска, должны быть сразу после побега сданы в «мертвятник» и хранятся там до того, как сбежавший будет убит.

Пленного можно связывать или привязывать к недвижимым объектам. **Если веревка завязана прямым узлом, то пленник считается надежно связанным и не имеет права освободиться от веревки.** Если веревка падает сама или завязана другим узлом (или неправильным прямым), то пленник считается не связанным и может освободиться от веревки по жизни. При связывании нужно проследить, чтобы веревка не причиняла боль.

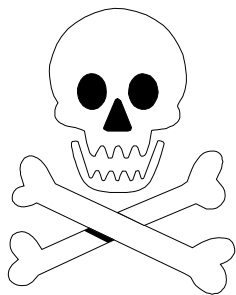
**Допросы проводятся также без причинения боли и угрозы для здоровья.** (Щекотать разрешается). **Правило для допрашивающих: любой спорный метод допроса может быть проверен мастером на том игроке, который его применил.** (В 2 раза дольше или в 2 раза сильнее) Так что перед тем, как допрашивать пленного, хорошенько подумайте: хотели бы вы, чтобы вас допрашивали так, как это собираетесь сделать вы? **Правило для пленных: если к вам применяют такой метод допроса, который вы считаете чрезмерным, скажите об этом допрашивающим и потребуйте вызвать мастера.** Если вас не послушали – скажите допрашивающим всё, что они хотят от вас услышать (это же только игра!), но при первой же возможности сообщите об этом любому взрослому из мастерской группы.

Освободить игрока из плена можно, убив или взяв в плен его охранников и создав ситуацию, в которой разрешен побег (противник не касается пленного).

Если у бывшего пленника уже нет его части плана (забрали при обыске или потерял при побеге), он не может продолжать играть в прежней роли. Ему необходимо подойти к мастеру и получить карточку наёмника (см. главу «Наёмники»). Всю дальнейшую игру он продолжает играть в новой роли, если не будет захвачена отобранная противником часть плана его команды.

**Во всех сложных ситуациях лучше позвать мастера и посоветоваться с ним.**

---



## 6. ПРАВИЛА «МЕРТВЯТНИКА»

В «мертвятник» игроки попадают после того, как у них осталось 0 хитов, и за 100 секунд к ним не пришла помощь (см. главу «Правила боя»). **Живой игрок, зашедший за ограждение «мертвятника», сразу же теряет все свои хиты и «умирает»** (кроме мастерской группы).

Новый «покойник» подходит к мастеру-«хранителю мертвых душ», правдиво сообщает ему об обстоятельствах своей «смерти» и о том, осталась ли у него часть плана. «Хранитель» сообщает ему срок нахождения в «мертвятнике». Этот срок может быть уменьшен или увеличен «хранителем» в зависимости от поведения игрока и выполнения мастерских заданий.



причина «смерти»	время «заключения»	
	с планом	без плана
террорист	10 мин.	30 мин.
боевая ситуация	20 мин.	40 мин.
побег из плена	30 мин.	1 ч.
расстрел в плену	40 мин.	1ч. 10 м.
смерть от своих	50 мин.	1ч. 20 м.
самоубийство	1 ч.	1ч. 30 м.
заход в «мертвятник»	1ч. 30 м.	2 ч.

Во время нахождения в «мертвятнике» игрок обязан подчиняться распоряжениям мастеров, не общаться с «живыми», и, без специального разрешения мастера и специальной повязки не покидать территорию «мертвятника». По желанию игрока, он может получить мастерское задание, успешное выполнение которого уменьшит срок его «заключения». Ни одно задание не может уменьшить срок больше, чем на половину оставшегося времени.

## 7. НАЁМНИКИ

Игрок, лишившийся своей части плана, выходит из «мертвятника» только в роли наёмника. Сами они называют себя «солдатами удачи» и готовы воевать за того, кто больше платит. Независимо от того, кем наёмник был раньше, он имеет право воевать за тех, за кого сочтет нужным. Вся информация, известная ему из прошлой роли, не может быть использована им самим или сообщена кому-то еще. Переход наёмников из одной команды в другую – вполне обычное дело и уже давно не считается предательством. Кто-то даже говорил, что некоторые наёмники связаны с террористами, но, вполне возможно, это не более чем обычные сплетни.

Если какая-то команда сможет отобрать у противника захваченные части своего плана, то один или несколько (по числу частей плана) наёмников, доказавших свою отвагу и преданность, по желанию командира и согласию мастера могут снова войти в команду, спрятав у себя эти части плана.

## 8. САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

В правилах невозможно предусмотреть все ситуации. Поэтому в сложных случаях руководствуйтесь САМЫМ ГЛАВНЫМ ПРАВИЛОМ: **поступай с другими так, как хотел бы, чтобы другие поступали с тобой.** Кстати, это правило очень полезно не только в игре, но и в жизни.



## 9. СИТУАЦИИ ВНЕ ИГРЫ

Ситуации вне игры могут быть мелкими и общими. Мелкие – когда игра остановлена только для нескольких человек (например, чтобы решить возникший спор), а остальные продолжают играть. Общие – перерыв на еду, сон и т.п. В любом случае останавливать игру имеют право только мастера.

Мелкие остановки происходят по команде мастера: «Стоп игра!» и продолжаются до команды: «Игра продолжена!». По команде: «Стоп игра!» игроки замирают и ждут команд мастера. Любые игровые действия в 10 шагах от ведущего запрещены. Продолжение игры происходит с того момента, на котором она была остановлена.

Общие остановки происходят по сигналу «общий сбор», который подается свистком. При этом сигнале все игровые действия прерываются, и все игроки спешат к месту сигнала или к «мертвятнику» (правило территории «мертвятника» прекращает действовать). Командиры строят свою команду и докладывают мастеру о количестве присутствующих и отсутствующих. Продолжение игры в этом случае также происходит после общего построения. Сигнал к игре – длинный свисток, после которого игра продолжается с того места, где находятся игроки. Ситуации, сложившиеся на момент прекращения игры не восстанавливаются (кроме нахождения в плену: пленный обязан прибыть на то место, где его застал сигнал «общего сбора» и дать привести себя в то состояние, которое было в момент сигнала (связать, привязать и т.п.)).

## 10. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в следующих случаях:

- одна из команд находит все части бомбы и удерживает их у себя в течение часа,
- полностью уничтожена одна из команд и все террористы,
- все части бомбы уничтожены, и дальнейшее выполнение приказа теряет смысл,
- уничтожена одна часть бомбы, а ученый убит или согласился уничтожить чертежи,
- террористы уничтожили всех бойцов,
- другие ситуации, ведущие либо к выполнению командой приказа, либо к тому, что полученный приказ становится бессмысленным.

Кроме того, игра может быть прекращена по решению мастерской группы:

- ⇒ если она угрожает здоровью или безопасности игроков,
- ⇒ если игроки слишком часто нарушают правила игры,
- ⇒ если игроки играют не думая, и игра становится неинтересной.

Надеюсь на интересную игру!

Саратов,  
15-18 апреля 2007

*Старик*



Родина может спать спокойно!