**Игровой материал.**

**Оригинальная версия.**

1. Игровые карточки –х9(раздаются командам)
2. Правила игры –х10(9 раздаются командам, 1 остаются у ведущего)
3. Игровое поле –х1( состоит из 3-ёх соединяющихся карт)
4. Фишки -х36( раздаются по 4 на каждую команду; окрашены в цвета государств).

**Электронная версия.**

1. Игровые карточки –х9(раздаются командам)
2. Правила игры –х10(9 раздаются командам, 1 остаётся у ведущего)
3. Игровое поле – х1
4. *Фишки придётся сделать самим из подручных средств, так как в электронной форме сделать не получилось.*
5. Шпаргалки –х9(раздаются игрокам)

**Игровой процесс.**

Игроки делятся на 9 команд(1-3). Им выдаются правила игры и игровые карточки(по 1 экземпляру на команду). Далее игра идёт по следующему распорядку:

1. 5 минут. Ознакомление игроков с правилами и карточками.
2. 5 минут.Разрешение возникших по правилам и карточкам вопросов.
3. 10 минут. 1-й ход. Ходят первые 3 команды (по алгоритму – 30 секунд на выбор действия, 70 секунд на исполнение. Итого: 3 минуты). За ними – вторые 3 команды и и т.д. Итого:9 минут. 1 минута на подведение итогов первого хода.
4. 10 минут. 2-й ход. См 1-й ход .
5. 10минут. 3-й ход. См. 1-й ход.

5 минут. Подведение итогов игры, объявление победителей.

 **Правила игры (действия (война)).**

**1.**Ведение войны

1 Армию за пределами государства можно двигать на расстояние не более 10 см.

2 Если на пути армии встречаются горы или водная преграда, то теряется 2 000 человек.

3 Чтобы преодолеть море/реку нужны корабли (см. ***Цены***)

4 Бой за страну начинается, когда армия врага подходит к столице государства или его провинции ( в этом случае бой ведётся **только** за провинцию).

5 В случае победы победителю достаётся территория **за которую вёлся бой**, она делается его *провинцией.* При захвате территории **всего** государства его правители со своей армией могут бежать к союзникам.

**2.** Бунт провинции

1 Ставшее провинцией государство сможет вернуть свободу, подняв бунт провинции. \*Если оно не освободится до конца игры, то проиграет.

**3.** Защищённость.

 1 Защищённость страны – это степень укреплённости её границ. Предположим, что степень защищённости твоей страны равна **х**; тогда **х-** тысячная армия не перейдет твоих границ (при условии, что армия не больше **х**). Если же армия(кол-во тысяч) больше **х**, тогда производится следующий процесс 🡺 Численность армии противника – (**х**:2$∙$1000).

**4.** Цены

1 **10** **золота=40 железа=40 камня=45 дерева=50 ткани=10 еды=***1 меч света***=***1 зелье огня***=***1 зелье гения.*

*Обмен разрешён!!!!!*

2 **1 Корабль= 1) На 10 000 человек – 10 дерева + 10 ткани.**

 **2) На 20 000 человек – 15 дерева + 15 ткани.**

3  **Увеличить защищённость армии на 5%= 10 камня** + **5 дерева**

 **Увеличить силу армии на 5%= 5 железа**

 **Увеличить численность армии на 2000 человек= 10 еды**

 **Увеличить ум армии на 5%= 1 зелье гения.**

*Составлено: Звонников В. и Петров М.*

**Правила игры(действия за ход)**

**1** Объявление войны.

**2** Передвижение войск( не более 10 см).

**3** Купля/продажа.

**4** Заключение союза.

**5** Расторжение союза.

**6** Добыча ресурсов (5 единиц за ход).

**7**Применение ресурсов.

**8**Поднятие бунта.

**9** Подавление бунта.