

Правила для командной игры в ККИ «Конфликт»

Версия 1.0 от 01.11.2009

Сайт игры – www.conflictccg.com

1. Вступление

Правила для командной игры предназначены для игроков и судей ККИ «Конфликт». Правила для командной игры регламентируют особенности командной игры и обязательны к применению на рейтинговых турнирах командного формата.

2. Регламент командной игры

Основным форматом командной игры в ККИ «Конфликт» является 2 на 2.

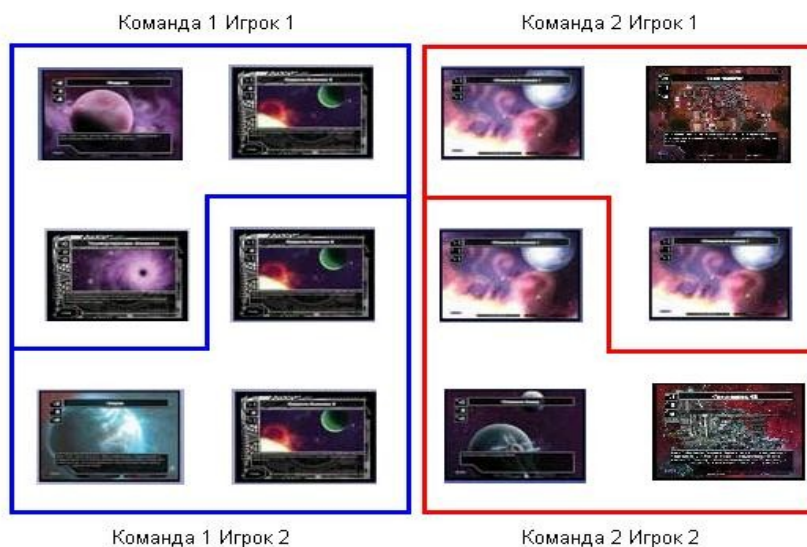
При командной игре действуют все обычные правила игры, кроме пунктов описанных ниже:

А. Колода Вселенной для командной игры состоит из одной карты Родного Мира и **ДВУХ** карт локаций.

Б. Условия победы - Вы побеждаете, если: (а) Родной Мир каждого из противников захвачен или уничтожен (б) стабильность каждого из противников упала до нуля, (в) по совокупности пунктов а и б для разных игроков команды противника. (г) ваша команда контролируете все возможные локации в игре, кроме Родных Миров команды противника (д) вы играете карту, в тексте которой сказано “Вы выигрываете партию”.

В. Начало игры - Броском монеты определяется, какая из команд будет ходить первой. Если до этого были сыграны другие партии, проигравшая команда в предыдущей игре выбирает, кто ходит первым. Внутри команды игроки определяют очередность хода по собственному желанию. Команды всегда ходят строго по очереди: Команда 1 Игрок 1 – Команда 2 Игрок 1 – Команда 1 Игрок 2 – Команда 2 Игрок 2 – Команда 1 Игрок 1 - ...

Г. Выставление Родного Мира и локаций - Партия начинается с создания игрового поля, состоящего из Родных Миров каждого игрока и локаций. Каждый игрок выставляет свои карты локаций и Родного Мира как показано ниже. Сначала свои локации расставляет игрок ходящий первым.



Д. Бой в локации с кораблями трех и более игроков. При объявлении атаки одним из игроков в бой вступают все корабли и постройки в локации. Атакующими считаются все игроки команды объявившей атаку, чьи корабли и постройки есть в локации. Защищающимися считаются все игроки команды противника, чьи корабли и постройки есть в локации.

Е. Уникальность - Одновременно под контролем каждой **КОМАНДЫ** не могут находиться более одной копии уникальной карты. Если уникальная карта уничтожается, то она кладется в чистилище. Копия уникальной карты, лежащей в чистилище одной из команд, не может быть сыграна этой командой.

Ж. При поражении одного из игроков команды (уничтожение или захват Родного Мира, понижение стабильности до 0) остальные члены команды продолжают партию до полной победы одной из команд. Все карты проигравшего игрока, находящиеся в игре переходят под контроль его союзника. При их уничтожении они помещаются в чистилище проигравшего игрока. Все карты из руки и колоды проигравшего игрока помещаются в чистилище проигравшего игрока.

З. При командной игре у каждого из игроков есть дополнительное возможное действие в главную фазу – Передать контроль над одной из локаций своему союзнику. Это действие можно осуществить только с незаблокированной локацией.

3. Этика командной игры

А. Каждый игрок принимает решение в свой ход самостоятельно. Его союзник может лишь попросить его о каком-либо действии.

Б. Союзники могут в любой момент показывать карты у себя в руке друг другу.

В. Планирование совместной стратегии не должно приводить к затягиванию времени.

Г. Любые обсуждения внутри команды должны происходить вслух (без записок, шептания и т.д.)

4. Турнирная командная игра

А. Матч в командном турнире длится до 1 победы.

Б. Длительность партии в командном турнире – 45 минут.