**Общие правила по выездной игре.**

**1. Общее описание игры.**

Действие игры развивается в ближайшем будущем (середина 21 века).

Каждая из предметных групп играет роль определенной страны. Состояние страны отражается на геополитической карте (мы не привязываемся к реальным странам, т.е. карта вымышленная).

Игра происходит по циклам (один цикл около 2,5 часов). Предполагается 4 цикла. В течение 1,5 часов в каждом цикле участники группы выполняют предметные задания. Также в течении каждого цикла происходит общий сбор (Заседание совета ООН) и предметные научные конференции. В конце каждого цикла работа всех участников оценивается по 10-бальной шкале учителем-предметником (0 – ничего не делал, 10 - успешная работа в течение всего отведенного времени). Оценки сразу же передаются ведущему игры. Исходя из этих оценок, *ведущий* рассчитывает призовые очки и передает их группе.

На расчет количества призовых очков влияют еще ряд параметров*: размер страны на карте, ее экономические характеристики, успешность выступлений группы на конференциях* (Подробнее смотри раздел: **расчет призовых очков**).

Заработанные призовые очки могут тратиться на:

1. *Укрепление влияния государства на своей территории*
2. *Ослабление или усиления влияния других государств на их территории*
3. *Голосование в ООН*
4. *Экономическое развитие*
5. *Распространение глобальных идей*.

На геополитической карте каждому государству соответствует несколько клеток территории. Государство может увеличивать свое влияние в каждой своей клетке, может ослаблять влияние других государств на любой их клетке за счет своих призовых очков. Также любое государство может выдвигать предложения в совет ООН. В этом случае все государства могут голосовать «за» и «против» этого предложения своими призовыми очками.

(Подробнее смотри раздел: **трата призовых очков**)

В мире будущего существуют глобальные идеи. На начало игры идей всего 7: Звездные пилигримы, *Социализм, Гринпис, Ресурсно-ориентированная экономика, Новый человек, Геополис, Мир Корпораций.* Сторонником и распространителем этих идей может стать любой игрок. Для этого он может тратить свои личные призовые очки на усиление той или иной идеи у себя в стране, а также собираться с единомышленниками из других стран и вырабатывать совместную стратегию поведения.

(Подробнее смотри раздел: **глобальные идеи**)

Задания, которые выполняют предметные группы, разбиваются на блоки (не более двух блоков в каждом цикле). Если задание блока выполнено, считается, что группа разработала **новую технологию**. Совместное использование технологий, разработанных различными группами, позволяет осуществить **глобальные разработки**, дающие дополнительные игровые преимущества командам, которые обладают ими. (Подробнее смотри раздел: **технологии**)

Общей целью игры является создание мира, наиболее совершенного с точки зрения участников игры. В начале игры каждый участник пишет на листочке те особенности мира будущего, на которые он хотел бы повлиять. В конце игры будет проведено сравнение целей игроков с особенностями реально сформировавшегося мира.

**2. Расчет призовых очков.**

Призовые очки рассчитываются в конце каждого хода ведущим игры по следующей формуле.

Призовые очки=10\*средний балл группы\*(территориальный коэффициент + коэффициент успешности)

*Территориальный коэффициент* – сумма количества клеток территории, которые принадлежат данной стране.

Клетка территории может считаться за 2 (и более) при ее экономическом улучшении. На каждое улучшение необходимо затратить 20 призовых очков. В случае потери влияния на клетку государства улучшения на ней сохраняются.

*Коэффициент успешности* **–** Зависит от успешного выступления группы на предметной конференции. В зависимости успешности может меняться в диапазоне от 0 до 1.

Коэффициент успешности возрастает на 0.5, если в стране существуют очки глобальных идей, не противоречащих друг другу (учитываются те идеи, чьих очков больше 5). (Смотри **Глобальные идеи**). Если в стране одновременно существуют глобальные идеи противоречащие друг другу, то коэффициент успешности убывает на 0.5.

**3. Трата призовых очков.**

Итак призовые очки могут быть потрачены на:

1. Укрепление влияния государства на своей территории
2. Ослабление или усиления влияния других государств на их территории
3. Голосование в ООН
4. Экономическое развитие
5. Распространение глобальных идей.

***Укрепление и ослабление влияния на территорию****:* Изначально на каждой клетке территории государства имеется 2 единицы влияния. Государство может тратить свои призовые очки, чтобы увеличить влияние на своей территории: за 1 призовое очко можно увеличить влияние в одной клеточке на единицу. Также можно потратить свои призовые очки на ослабление (усиление) влияния другого государства на его территории. В этом случае можно увеличить (уменьшить) влияние другого государства на одну клетку его территории за 1 призовое очко.

 Если влияние государства на некоторой территории будет равно 0 или будет отрицательным, то территория становится нейтральной. На следующий ход она может быть захвачена любым другим государством, который потратит на это свои призовые очки. Если на одну нейтральную клетку поместили свои очки влияния несколько стран, то клетка достается стране, которая потратила больше всего призовых очков. Влияние этой страны в клетке будет равно разности между потраченными страной призовыми очками и призовыми очками страны следующей по затратам. ***Например:*** *страна 1 потратила 4 очка, страна 2 потратила 2 очка, страна 3 потратила 1 очко. В этом случае клетка достается стране 1, и на этой клетке ее влияние 4-2=2*

***Голосование в ООН.*** Раз в ход все страны собираются на общий сбор. На общем сборе любая страна может выдвинуть любое предложение на общее обсуждение. Все страны могут принять участие в голосовании за и против этого утверждения. Страны голосуют своими призовыми очками. Решение проходи, если за него отдано больше призовых очков. Решение ООН обязательно к исполнению всеми странами.

**Экономическое развитие:** Каждая страна может потратить свои призовые очки, чтобы развить любую из клеток своей территории. За 20 призовых очков можно увеличить территориальный коэффициент на 1 (это значит, что одна клетка территории будет приносить дохода как две клетки). При реализации ряда **глобальных разработок**, цена на экономическое развитие может быть уменьшена.

**Распространение глобальных идей:** Гражданин любого государства имеет право тратить полагающиеся ему очки влияния на развитие глобальных идей в своей стране. Развитие глобальных идей может как увеличить экономические показатели страны, так и уменьшить их. (подробнее смотри раздел: **Глобальные идеи**).

**4. Глобальные идеи.**

Граждане любого государства (члены любой команды) получают часть призовых баллов в личное пользование. О количестве этих баллов каждая группа договаривается самостоятельно. Эти баллы могут тратиться на развитие определенной глобальной идеи в его стране. Всего существуют 7 глобальных идей: Звездные пилигримы, *Социализм, Гринпис, Ресурсно-ориентированная экономика, Новый человек, Геополис, Мир Корпораций.*

В этом случае игрок отдает ведущему свои призовые баллы с указанием, какие идеи будут развиваться на территории его страны. Количество очков, отданное за каждую страну за каждую идею можно увидеть на карте. Если в определенной стране присутствует более 5 очков влияния одной идеи, эта идея начинает влиять на страну (смотри расчет призовых очков). Сторонники любой из глобальных идей могут собираться вместе для принятия совместных решений. В этом случае влияние представителей каждой страны будет пропорционально количеству голосов на его территории.

***Общий смысл глобальных идей:***

1. **Звездные пилигримы:** Концентрация усилий человечества на разработке глобальной космической программы, целью которой является разработка технологий, дающих возможность человечеству покинуть Землю и расселиться по Вселенной.
2. Сеятели.

**2. Социализм:** Развитие и претворение в жизнь идей государственного устройства максимально нацеленного на поддержку и социальную защиту каждого члена общества.

**3. Ресурсно-ориентированная экономика.** Система, в которой товары и услуги доступны без использования какого-либо товарно-денежного обмена. (Возможна, если все природные ресурсы Земли будут признаны общим наследием всех жителей планеты).

**4. Мир корпораций:** Развитие и претворение в жизнь идей, что на данном этапе развития наиболее эффективная система управления может быть достигнута, если вся экономическая и политическая власть будет передана корпорациям.

**5. Новый человек:** Развитие и претворение в жизнь идей о том, что человек является лишь промежуточной стадией развития. Человека можно улучшать путем генетических преобразований (генная инженерия) и встраивания в него электронных и механических модулей (кибергизация)

**6. Гринпис:** Развитие идей о том, что человек является частью единой биологической системы планеты Земля. Он отвечает за сохранность всех остальных живых видов на земле.

**7. Геополис.** Новая среда обитания человека – город. Максимальное эффективное развитие этой среды обитания.

**5. Технологии.**

Каждая предметная группа может разработать в течении одного игрового цикла не более двух **технологий**. Для разработки технологии участники группы должны выполнить все подготовленные задания. Решение о том что, технология разработана принимает руководитель группы (учитель-предметник).

Для удобства технологии обозначаются по названию группы и номеру цикла:

*Физика – ф*

*Математика – м*

*Обществоведение - о*

*История – и*

*Литература - л*

*Информатика – ин*

*Химия - х***Например:** технология, которая разработана физиками в 1 цикле имеет название ф1 (если разработаны две технологии то обе они ф1)

Имеется единое дерево **глобальных разработок** , доступное всем группам. (Смотри приложение). Разработки также бывают четырех уровней. Более простые (первоначальные) разработки находятся снизу дерева. Если группа осуществляет **глобальную разработку,** для нее становятся доступными новые игровые возможности.

**Глобальные разработки:** Любая группа может овладеть *глобальной разработкой,* если она обладает всеми необходимыми для этого *технологиями*. Список необходимых технологий можно увидеть под ячейкой технологии.

*Например:* **x1м1ин1** – значит, что для освоения глобальной разработки необходимо иметь технологии по химии, математике и информатике 1 уровня.

**Получение необходимых технологий:** Для каждой глобальной разработки имеется несколько вариантов технологий, которые могут быть использованы. Группа, которая разработала одну из необходимых технологий, может получить недостающие у других групп, которые разработали их.

Внимание! Нельзя брать технологию по своему предмету у другой группы (группа математиков не может брать математические технологии у другой группы математиков).

Каждая технология может участвовать только в одной глобальной разработке!

Для осуществления глобальной разработки необходимо, чтобы разработка, нижнего уровня была уже кем-то осуществлена.

**Могут ли получить глобальную разработку другие группы?** Группы, которые не имели отношение к осуществлению глобальной разработки, могут пользоваться ей в случае, согласия на это одной из групп, обладающей данной разработкой (разрешение может быть в любой момент отозвано).