**Орг информация**

**Сроки проведения**

1-4 ноября 2013 года.

**Место проведения**

База "Селен"

**Схема проезда** **Количество игроков**

Около 70 человек:

         - 60 учеников, 5-7 курс (4 факультета по 15 игроков).  
         - 11 сотрудников школы.

**Организационный взнос**

2500р

В него будет входить проживание, двухразовое питание, закупка антуража для игры, игротехов, гостиных. Завтраки - по желанию и согласованию с мастерами.  
  
**Как сдать взнос**1. Лично в руки мастерам-координаторам или ГМ2. Перевод на карту Альфа-банка  
ФИО: НЕКРАСОВА ЮЛИЯ ФЕДОРОВНА  
Номер карты : 4154816915688449  
Номер счета: 40817810109860009689  
Банк получателя: ОАО «Альфа-Банк»  
БИК: 044525593  
Кор. Счет: 30101810200000000593  
ИНН Банка: 7728168971  
КПП Банка: 775001001  
  
3. Перевод на карту Сбербанка  
Номер карты: 4276160012244589

**E-mail** [**trickortreat.cn5@gmail.com**](mailto:trickortreat.cn5@gmail.com)**.**

[**Группа вконтакте**](https://vk.com/club45219356)**.**

**Игровое время:** начало игры 31 октября 2013 года – ночь на Хэллоуин.

Хронология событий (Данная игра является продолжением игры ЦН-4 и других ЦН-ов):  
ЦН-3 1976-1997 учебный год.Конец учебного года.   
ЦН-4 1996-1997 учебный год. Конец учебного года.  
ЦН-5 2013-2014 учебный год (с событий ЦН-4 прошло 17 лет). Начало учебного года.

**Начало игры:**

Игра начинается с Хэллоуинской вечеринки (31 октября).   
Второй, третий день игры - учеба.

По желанию, факультеты могут устроить свои мероприятия после окончания уроков.

**Устав МГ**

Наш проект рассчитан на аудиторию людей, которые считают что ролевая игра - это сказка, которая оживает волей мастеров и игроков. НЕ надо приезжать на ЭТУ ролевую игру выигрывать ее или почесать своё ЧСВ.

**Что следует знать каждому игроку:**

1. Мастер всегда прав.
2. Если мастер неправ, смотри пункт 1.
3. Спорить с мастером можно ТОЛЬКО до и после игры, либо в приватной беседе, когда мастер не занят. За несоблюдение выше указанного игрок может быть наказан.
4. В Игре может принимать участие только человек, который подал заявку на мастерский e-mail (и она была принята), сдал игровой взнос, имеет соответствующий костюм согласно своей роли, знает правила игры и обязуется их выполнять.
5. Участие в игре - дело добровольное. Если вы не согласны с правилами, не создавайте проблемы для мастеров и для других игроков. Любой игрок, приехавший на игру, автоматически считается признавшим эти правила и должен придерживаться их.
6. Никакого алкоголя и наркотиков. Игроки, замеченные в пьяном виде, исключаются из игры без возвращения взноса.
7. Мастера оставляют за собой право исключить из игры игрока за нарушение правил или некорректное поведение.
8. Ненормативная лексика не приветствуется, за исключением необходимой для отыгрыша.
9. Мастера оставляют за собой право отклонить заявку без объяснения причин.
10. Игрок может выйти из игры по собственному желанию, объявив это мастеру. Вышедшие из игры – не восстанавливаются. Все форс-мажорные обстоятельства обсуждаются с мастером в частном порядке.
11. Все игровые вещи (они будут иметь опознающий знак - чип) могут быть отняты игровым способом. Напоминаем, что изъятие неигровых (читай - реальных) ценностей карается в соответствии с УК РФ.
12. Игра не подразумевает откатов. По этому, все что произошло на игре, но не могло произойти по вашему мнению, – все-таки произошло. Чудо всегда случается неожиданно.

**И напоследок:**

* **Мастерскому произволу БЫТЬ!** Смысл слов «мастерский произвол» для данной игры заключается в пословице джордановского мира: «Колесо плетет так, как желает Колесо».  Этой пословицей объясняются все странности и непонятности, случающиеся с людьми в жизни. Только мастера могут адекватно смоделировать циркуляцию информации, только мастера (исходя из двух независимых заявок) смогут состыковать двух игроков, персонажи которых понятия не имеют, что им придется, грубо говоря, «вытаскивать из ямы сундук с сокровищами» вместе.
* **Играть ПРОТИВ МАСТЕРОВ бессмысленно!** Во-первых, потому что мастера в нашей игре неиграющие. По мере необходимости мы можем появляться в игре второстепенными персонажами, чтобы обеспечить более плавную передачу мастерской информации игрокам, но и только. Во-вторых, потому что любые попытки играть против сил, движущих миром, – это состязания в дальности плевка против ветра.
* **Игры на выигрыш НЕ БУДЕТ!** У планируемой игры нет заранее прописанного финала. Судьба мира – в руках самих игроков, куда нарулят – так и будет. Наша задача как мастеров – донести до каждого игрока ПЕРЕД НАЧАЛОМ игры наше видение игровой реальности и максимально точно вписать персонажа в этот мир. Ваша задача как игроков – получить удовольствие от игры. Но вы должны понимать, что никто не гарантирует вам стопроцентную реализацию планов ваших персонажей.

**От нас в свою очередь:**

* Мастера обязуются, предоставит правила до игры и не менять их на полигоне.
* Работать по возможности корректно, обрабатывать все заявки, давать  на все вопросы ответы.