

Прошлое против будущего

Перед вами состязательная игра про войну на дальних планетах. Один игрок возьмёт на себя роль странствующего космического военачальника, а другой – местного генерала-приверженца старых традиций. Новые технологии столкнутся со заветами предков, и в итоге одна сторона неотвратимо победит. Какая – зависит от вашего военного таланта.

Больше всего игра в «Прошлое против будущего» похожа на игру в солдатики, только участники не скованы набором фигурок. Можно разыгрывать сражения гномов с эльфами, земных десантников с аборигенами дикой планеты, европейских колонистов с индейцами, псов-шпионов с кошками-волшебниками... Всё, что вы способны представить и описать.

Что понадобится для игры

Понадобится ручка или карандаш для рисования карт и записи характеристик. Ластик не обязателен.

Запаситесь несколькими листами бумаги – на них будут изображаться поля битв. Можно взять тетрадь или альбом. Выньте из них три отдельных листа – на них будут записаны резервы каждой стороны и общие сведения о планете.

Выньте ещё один лист и приготовьте ножницы – либо вы можете использовать бумажки для записок на холодильнике, которые можно приобрести в любом канцелярском магазине. Маленькие записки понадобятся для обозначения неизвестных противнику тактических манёвров.

Подготовьте что-нибудь, что будет обозначать отряды на поле боя: это могут быть пуговицы, монетки или даже миниатюры от какой-нибудь другой игры. Они должны различаться, чтобы можно было легко отличить один отряд от другого.

Социальный договор

«Прошлое против будущего» - игра про противостояние, но это также игра, которая рисует в голове участников удивительную военную историю. Стремление к победе делает историю увлекательной, которому что каждый готов придумывать новые уловки и новую тактику, чтобы добиться своей цели. Правила устроены таким образом, чтобы обеспечивать равные шансы на победу: например, тот, кто наделяет расу недостатком, и сам будет вынужден с ним мириться. То, что игрок можешь сделать с армией врага, и враг может сделать с вашей.

Однако во всяком правиле есть лазейки, а в «Прошлом против будущего» и так не очень много правил. Все военные ситуации учесть невозможно, и во многом их оценка полагается на суждения игроков. Исход ситуации будет обсуждаться между игроками довольно часто. В таких случаях старайтесь отталкиваться от мысли, что было бы *правдоподобнее* для обоих играющих. Если обсуждение зашло в тупик, в правилах есть механизмы принятия решения. В любом случае дух честного состязания правилами награждается, а нечестные действия не приведут ни к чему кроме раздражения участников.

До начала военных действий

Планета и её обитатели

Сначала необходимо решить, что за планета стала ареной конфликта и кто его участники. Это игроки решают вместе: каждый игрок сообщает планете и её обитателям пять качеств. Качества называются по очереди и записываются на листе, выделенном под сведения о

планете. Первый называет качество тот, кто проиграл в прошлый раз (если вы играете впервые или не помните, то определите броском монетки).

Качество должно в двух, максимум трёх словах характеризовать то, к чему оно относится. Если вы называете новый объект, дайте ему имя. Любое! Пример:

- *Водная планета Пандора.*
- *Зеленокожие гуманоиды ины.*
- *Гигантские животные слонопотамы.*
- *Древний обелиск Ом.*

Качество можно добавлять к уже названному объекту, например:

- *Ины – с крыльями.*
- *Слонопотамы – ищейки.*

Качества могут быть и негативными:

- *Ины – пьяницы.*

Отметьте, кто придумал какое качество. Это понадобится для определения состава войск.

Если планета не наделена качествами к концу раздачи, она считается похожей на Землю. Если не наделены качествами воюющие стороны – их можно считать близким эквивалентом людей.

Условие победы

За что ведётся война? Кто будет считаться победителем? Теперь, когда участники и место действий известны, можно определить и это. Чаще всего победителем будет тот, кто захватит все территории врага. Можно установить более жёсткое условие: захватить территории и уничтожить войска (без территорий нельзя будет пополнить ряды). Более мягкое условие – захват стартовой позиции врага и некоторого числа территорий до этого (как бы путь до сердца страны). Иногда война разворачивается вокруг священной земли, но тогда на этой – ничейной – территории должно быть какое-то препятствие, не позволяющее захватить её в один присест.

Кроме того, всегда есть возможность дипломатической победы: заключения мира между сторонами, если оба игрока считают, что конфликт исчерпал себя.

Генералы

Один из игроков должен стать гостем из космоса – Инноватором, а другой – сторонником старых традиций, Консерватором. Если не можете решить, кто, киньте монетку.

Инноватор записывает на своём листе пять *технологий*, а Консерватор на своём – пять *традиций*. Это методы и ресурсы, которые генералы могут использовать в своей тактике. Далее Консерватор записывает каждой технологии по одной *уязвимости*, а Инноватор – каждой традиции по одному *архаизму*. Это недостатки, с которыми приходится считаться и которые противник может использовать против вас. Они могут быть выражены парой слов или одним простым предложением. Все записи ведутся по одной, по очереди.

Примеры технологий (в скобках уязвимости):

- *Лазеры (на солнечной энергии)*
- *Харвестеры (должны возвращаться на базу раз в два часа)*

Примеры традиций (в скобках архаизмы):

- *Верховая езда (каждое животное должно обслуживать пять человек)*

- *Огненная магия (работает только в присутствии большого костра)*

Войска

Время определить ваш состав армии и военные резервы. За каждое качество, сообщённое расе или существу, у вас может быть по одному отряду этой расы или из этих существ (считаются дрессированными). У каждого игрока есть стартовая территория. За каждое качество планеты у вас одна дополнительная территория (не обязательно связанная с этим качеством). Обозначьте место на вашем листе для каждого отряда и запишите туда все качества этой расы или вида существ. Запишите каждую вашу известную территорию и число территорий, которые ещё не открыты противнику.

После этого допишите каждому отряду ещё два качества и дайте название новому роду войск (если хотите, можете несколько отрядов дополнить одними и теми же качествами, тогда они все будут одного рода войск). Эти два качества должны происходить от ваших технологий или традиций; либо от территорий – но тогда придётся раскрыть характер территории врагу.

Примеры:

- *Великолесские снайперы: ины (зеленокожие гуманоиды, с крыльями, пьяницы), огненные стрелы (огненная магия), вооружены дальнобойными луками (Великий лес).*
- *Корпус минералодобычи: слонопотамы (гигантские животные, ищейки), впряжены в харвестеры (технология харвестеров), защищены титановой бронёй (произведена в Титановых горах).*

В будущем вы сможете расширять свою армию и изобретать новые рода войск, так что оставьте место для одного *добавочного* качества в каждом отряде.

Сражение

В каждом боевом столкновении есть нападающий, защищающийся и ставка – то, ради чего ведётся борьба. Первого нападающего определяет бросок монетки. После нападающие сменяются по очереди.

Ставка, территория и расстановка сил

Всякое боевое столкновение начинается со *ставки* и *территории*. Ставку объявляет атакующий. Чаще всего это обладание территорией, на которой будет происходить сражение. Территория сама по себе является преимуществом. Также нападающий может назвать большую ставку: к примеру, артефакт, который, согласно разведанным, находится на этой территории (однако в случае поражения нападающего этот бонус получает защищающийся); либо он может назвать конкретную территорию, на которую нападает (в противном случае её назовёт защищающийся).

Когда ставка ясна, защищающийся выбирает территорию, если она уже не выбрана. Если карта ещё не нарисована, время взять лист, подписать его названием местности (если местность неизвестна врагу, то название следует придумать сейчас) и нарисовать карту. Карта должна быть составлена из зон, для которых обозначен тип местности: лес, холмы, гора... Местность может быть более экзотической, если таков характер мира: глубокая вода, лабиринт кристаллов, пастбище тли.

Защищающийся может добавить на карту *укрепления* (даже если она уже нарисована) – столько же, сколько отрядов в армии. Укрепления обозначаются фишками, потому что могут быть разрушены. Или можно убрать одно из существующих укреплений (например, если враг построил мост через ущелье). Примеры укреплений: стены, дозорные башни,

турели. Каждое укрепление записывается на мировом листе и имеет одно качество на основе технологий или традиций игрока.

Далее на поле боя расставляются фишки, олицетворяющие отряды. Убедитесь, что вы не перепутаете фишки одних отрядов с другими. Защищающийся расставляет фишки где хочет. После этого нападающий расставляет свои фишки у края карты в месте, наиболее удалённом от цели. Если таких мест несколько, то он может в любом из них поставить любое количество своих отрядов. Каждый игрок может использовать не все отряды, если того желает.

Секреты

После этого наступает этап установки секретов. Каждый игрок может приготовить до трёх секретов, записать каждый на отдельной бумажке и положить перед собой текстом вниз. Нападающий может писать секреты, касающиеся только его армии, а защищающиеся – также секреты, связанные с местностью. Секрет должен описываться не более чем одним не слишком длинным предложением. В общем и целом секреты – это ловушки для тактики противника, то, чего он не ожидает. Примеры:

- *В пещере восточного пика скрывается отряд великолесских лучников.*
- *Отряд пехоты запасся водомётom, чтобы погасить большие костры, необходимые для огненной магии.*
- *Этот луг на самом деле болото, выглядящее как луг.*

Секрет приоткрывается в двух случаях: когда срабатывает или когда вражеская разведка обнаруживает его. Если секрет сработал как задумано, то установивший его игрок рассказывает, что случилось с отрядом (или неловким разведчиком). В результате он навязывает отряду *обстоятельства*, вплоть до полного уничтожения. Например:

- Твой отряд шагнул на луг! Но в действительности это было болото (показывает бумажку), отряд утонул.

Если обстоятельства не кажутся противнику правдоподобными, то возникает *ситуация*. См. Обсуждение ситуаций.

Ходы

Когда все секреты готовы, а войск расставлены по территории, начинаются военные действия. Игроки ходят по очереди, нападающий – первым. Каждый ход олицетворяет абстрактную единицу времени (ведь в реальности отряды бы двигались одновременно). Если необходимо подсчитать, сколько времени прошло – например, если идёт отсчёт времени до взрыва - то составьте очередь своих отрядов и ходите ими только в этой последовательности (сначала отряд одного игрока, потом другого, потом снова первого...). Каждый раз, когда ход возвращается к отряду, действовавшему первым, добавьте к счётчику времени 1 час.

Перемещение

В свой ход можно переместить один отряд. Отряд может преодолеть расстояние от границы зоны до её центра, от центра до любой точки границы или вдоль границы до четверти её длины. Если у отряда есть какое-нибудь качество, делающее их быстрыми, то можно совершить два таких перемещения. Если качество или обстоятельство делает отряд медленным, то возможная дистанция уменьшается вдвое.

Во время перемещения отряд может наткнуться на секрет врага! В этом случае игрок-противник переворачивает карточку с секретом и описывает, что происходит. В

результате отряду навязывается обстоятельство. Чтобы избежать секрета, отряд может использовать методы разведки.

Действия

Отряд может совершать действия или по пути, или по прибытию. В первом случае игрок сразу заявляет действия, во втором – когда отряд добрался до цели. Действия могут быть любыми, соответствующими качествам отряда: например, отряд лучников может стрелять, отряд харвестеров – добывать ресурсы. Результатом действия становятся новые *обстоятельства* – в первом случае это может быть гибель вражеского отряда, во втором – преимущество, которое можно будет использовать позже.

Если действия заключаются в атаке, по нему чаще всего не будет согласия: сколько врагов будет убито? Все ли? Успеют ли они ответить? Застигнут ли они атакующих врасплох и, наоборот, перебьют их? Возможно, атака закончится ничем для обеих сторон? В таком речь идёт о *ситуации* – следует перейти к её обсуждению. См. Обсуждение ситуации.

Завершение боя

Бой чаще всего завершается победой одной из сторон. Иногда эта победа может наступить раньше, если противник объявит о сдаче – это экономит время, если итог уже ясен. Если выиграл атакующий, он получает свою ставку. Если выиграл защищающийся, он сохраняет территорию и получает часть ставки (ту, которая сверх самой территории); кроме того, скорее всего территория выйдет из этого сражения более укрепленной.

Убедитесь, что одна из сторон не выиграла войну! Это определяется по условию победы, которое было задано до игры.

Если игра продолжается, сделайте следующее:

1. Запишите на мировом листе, какие укрепления и где находятся на территории. Для этого может понадобиться дать названия некоторым точкам на карте. Названия можно подписать прямо на ней.
2. Если вы захватили новую территорию, можете добавить одному из родов войск качеством от новой территории (заменить одно из качеств, если у того уже три). Качество должно соответствовать характеру территории. Например, Великий лес может обеспечить качества, связанные с деревьями и древесиной, с животными, растениями и природой.
3. Если ставка сражения была больше, чем территория, то дополнительный бонус тоже становится качеством одного из отрядов.
4. Каждый игрок восстанавливает погибшие отряды. На смену погибшим становятся новые воины, и армия обновляется. Однако если территория, которая обеспечивала одно из качеств отряда, больше не принадлежит игроку, то качество вычёркивается.
5. Сверх каждый игрок может добавить *одно* качество на основе технологий или традиций какому-либо своему роду войск, либо заменить им другое качество.

Вычеркнутые качества никогда не меняют суть рода войск. Однако его эффективность может снизиться: например, в отсутствие упоминания лука отряд лучников считается вооруженным проходными, не очень надёжными луками. Подразделение минералодобытчиков без качества на основе технологии харвестеров способно только на долю прежней выработки.

Обсуждение ситуаций

Большая часть ситуаций в боевых действиях – нетривиальные, их исход нельзя предсказать заранее. Даже вероятность тех или иных исходов каждый оценит по-своему. В других играх обычно стараются придумать правило или формулу для каждого типа ситуаций и не выходить за рамки описанного. В «Прошлом против будущего» мы обращаемся к другому методу: старому как мир, к которому каждый прибегал в детстве, играя с товарищами. Обсуждение. Если вы ещё помните те времена, эта глава будет для вас лишь набором рекомендаций.

Ситуация возникает, когда один игрок рассказывает происходящее на поле боя, а другой не соглашается или хочет внести уточнения (рассказчик может сам спросить оппонента, кажется ли ему происходящее правдоподобным). Если несогласия нет, то всё просто: что сказано, то произошло. Многие ситуации разрешаются так же просто: оппонент вносит разумное предложение (например, «но слонopotамы не могут перейти ущелье без моста»), вы соглашаетесь и уточняете свой рассказ. Игра продолжается.

Иногда прийти к согласию не так просто. Обсудите ситуацию некоторое время, взвесьте *качества* участников и внешние *обстоятельства*, подумайте о том, какой исход будет правдоподобнее и почему один считает одно, а другой – другое. Скорее всего, причиной разные представления о физике мира или о способностях действующих лиц. Это нормально, ведь мир был создан прямо перед игрой и в общих чертах. Вполне возможно, что вам удастся прийти к согласию этим способом. Новые, ранее не учтённые качества, по которым есть согласие, запишите на лист мира (например, «луг-ловушка живое существо, ждёт, когда жертвы дойдут до центра»).

Если обсуждение заходит в тупик и игроки не могут прийти к согласию, начинается этап *уступок*. Любой может предложить уступку. Идущий на уступку соглашается с версией оппонента, но вправе получить компенсацию того же размера (согласно своей оценке). Это выглядит так:

– *Хорошо, твой отряд не попался в луг-ловушку, потому что у них есть крылья и они успели взлететь. Теперь они должны будут или обойти луг, или перелететь и заночевать из-за усталости.*

Или:

– *Хорошо, луг действительно устроен так, что он заманивает, а потом поглощает. Мой отряд утонул. В следующий раз в подобной ситуации я ожидаю от тебя такую же уступку.*

Посмотрите на листе мира, кто в прошлый раз пошёл на уступку: если тот же игрок, то у его оппонента приоритет, он может перебить предложение своей уступкой. Если другой уступки не предложено, то единственная предложенная вступает в силу и становится фактом игры. Если никто не предложил уступки, то бросок монетки решает, кто должен это сделать.