### Концепт

**Снежная королева и ее ледяные чертоги —** метафора внутреннего обледенения, застывания, бесчувствия, в которое погрузились герои игры после перенесенного травматичного опыта.

Снежная королева — не злой персонаж (мы отходим от образа взбалмошной злодейки, потакающей своим желаниям). Она **хочет защитить всех, в том числе себя, от внешнего мира** — потому что он несет боль и страдания. В этом ее доброта.

Ее средства - изоляция ледяного королевства от внешнего мира, создание в нем атмосферы безвремения, безучастия, равнодушия. **“Ничто”, “никак”**, “ничего не чувствую” - снежные чертоги про это. Зато не больно.

Снежная королева одинока — она ищет приближенных, ищет своего Кая. Тех, кто захочет остаться с ней по своей воле. Поэтому она не запугивает, не угрожает, не злоупотребляет своей силой и спокойно, хоть и с разочарованием, отпускает тех, кто захотел уйти.

### ТЗ на образ Королевы

**Внешний вид:** по возможности по-королевски. Белое платье ~~из штор,~~ корона, макияж в холодных цветах, белый и голубой глиттер.

**Поведение и речь:** по возможности по-королевски. Не использовать эмоционально окрашенные слова: “рад”, “злюсь” и тд. Не проявлять яркие эмоции, в тч мимикой и жестами.

**Важно!** Игроки не должны видеть королеву в образе до игры и в начале игры – пока королева не придет к ним сама.

### Скрипт

#### **1. Сцена в госпитале:** Королева входит в госпиталь, всех приветствует и забирает с собой. Если есть пространство, чтобы красиво пройти к участникам, можно это сделать — главное, чтобы королева не участвовала в толкучке, если она у вас там образовалась. Речь 1 *Я почувствовала, что вы истерзаны болью и ранами и пришла к вам. Отправляйтесь вместе со мной, и вам будет даровано избавление. Вы пока не можете говорить, но позднее речь к вам вернется. Оставьте оружие, оно вам больше не нужно.*

#### **2. Сцена приветствия в замке:** Королева ведет своих новых подданных в ледяные чертоги. Когда все зайдут, королева произносит приветственную речь. **Речь 2** *Приветствую вас, мои ледяные гости! Вы были в мире пепла и ужаса, здесь же, в моих ледяных чертогах, вам больше ничего грозит. Приложите лед туда, где сильнее всего болит* (мы закладывали эту фразу в случае, когда раздаем лед, но дажех если нет, это может быть метафорой)*. К вам вернулась речь, но вы говорите негромко, ходите неспешно. Вам ни хорошо, ни плохо — вам никак. Следуйте моим наставлениям, участвуйте в играх, и всех вас ждет вечное избавление от страданий. В моем замке вы можете исполнять мои приказы и приказы моих слуг, участвовать в моих играх или играть друг с другом — все правила замка высечены на стене.*

*А еще кто-то из вас может стать моим любимым приближенным – Каем: я буду выбирать его или ее во время игр.   
  
Я могу не только награждать, но и карать: если вы вызовете мое неудовольствие, я вас заморожу. Но надеюсь, до этого не дойдет - вы гости в моем замке, и у меня нет намерения как-то вам навредить.*

*У вас есть время осмотреться, игры начнутся скоро.*

#### 3. Деятельность внутри чертогов

**Концепт:** все внутри чертогов (обстановка, музыка, слова королевы, конкурсы, фоновая деятельность) направлено на погружение игроков в “ничего” — состояние холодного спокойствия. Поэтому конкурсы не азартные, не активные — мы старались их сделать не прям совсем скучными, но по сути все они довольно бесполезные.  
Есть королева – она величественно сидит на троне или медленно прогуливается по чертогу. Есть помощник королевы (игротехник) – он переключает музыку, проводит конкурсы, выполняет другие поручения.  
  
В этом блоке есть **2 типа деятельности**: фоновая деятельность и конкурсы от королевы.

**Тайминг:** до 10 минут конкурс — 10 минут фоновая деятельность. Тайминг примерный, смотрите по динамике.  
  
**Фоновая деятельность:**   
Ряд “развлечений”, предлагаемых игрокам в ледяных чертогах. Они могут в ней участвовать, а могут не участвовать.   
(Проводящие игру мастера могут менять фоновую деятельность по своему усмотрению, держа в уме то, что эта деятельность должна быть спокойной. Если вы меняете что-то в фоновой деятельности, также не забудьте скорректировать документ “Правила ледяных чертогов” – там тоже есть эта информация).  
  
— Писать слова на стене замка.  
(На стене замка висят листы белой бумаги, большинство из них чистые, но на некоторые написаны слова, например, “холод”, “ничто”, “пустота”, “вечность”, “оцепенение”, “никак”, “лед”. Игрок выбирает слово из предложенных или придумывает свое в этом же стиле — и пишет на стене).  
— Играть в ледяные шашки.  
(Распечатываем/рисуем/добываем несколько досок для игры в шашки и играем прозрачными/белыми/голубыми шариками марблс).  
— Вырезать снежинки из бумаги и украшать ими замок (если нет ножниц, можно рвать бумагу пальцами).  
— Рисовать картины белыми карандашами на белой бумаге.  
— Создавать ледяные скульптуры (из фольги).  
— Создавать кроссворды во славу льда и Снежной королевы.

**Конкурсы:**  
Королева озвучивает конкурс, а помощник полностью проводит (делит на команды, дает инструкции). В конкурсах, в отличие от фоновой деятельности, есть победившие и проигравшие. Победивших королева награждает — медали из фольги, кормит рахат-лукумом и другими сладостями.  
**Важно!** Все максимально спокойно и размеренно, избегать стиля массовика-затейника.

— Конкурс №1 “Мозаика”  
(Нарисовать на двух ватманах абстрактные фигуры в холодных цветах (желательно, чтобы между ними все же была разница, чтобы не спутать), затем разрезать на мозаику, разложить на столе или на 2х столах в разных углах, чтобы игрокам хватило места. Две команды соревнуются, кто быстрее и красивее соберет мозаику. Королева выбирает победившую команду и награждает ее. Проигравшей команде вбрасываются правила о том, как избавиться от первого осколка, но это делается игротехниками главной модели, не королевой).

##### Зеркало разбивается

После первого конкурса Королева во всеуслышание говорит:

— А теперь нам понадобится мое волшебное зеркало! Слуга! Неси зеркало!

Игротехник (его нужно выбрать заранее) спешит в угол, где находится зеркало -- набор специальных кусочков пластмассы, к которым прикреплены правила по избавлению от осколка из глаза. Добежав дотуда, издает негромкое, но внятное восклицание: "О-о!", и спешит обратно.

Следующий диалог должен быть разыгран так, чтобы его увидели, услышали и поняли все игроки.

Игротехник-слуга:

— Ваше величество! Что-то произошло... Зеркало -- оно разбилось!

Королева:

— Не может быть!

Слуга:

— Увы.

Королева:

— Ну что ж... Это не важно. Важно другое. Все-все-все мои гости! Слушайте меня! Никому из вас не следует ходить туда, где стояло зеркало. Это для вашего же блага, поверьте. Теперь там все усыпано колючими, острыми осколками! И эти осколки могут вас ранить. Если это случится, вам будет больно. А моя цель — это избавить вас от боли. Поэтому не нужно туда ходить! Теперь же давайте продолжим наши игры. Слуги! Начинайте.

Слуги начинают второй конкурс.

— Конкурс №2 “Снежные замки”  
2 команды строят башенки — чей замок выше, интереснее, красивее. Команду победителей выбирает королева. И награждает  
3 варианта материалов, которые можно выбрать для конкурса:  
1) ~60 пластиковых стаканчиков— это снег. Опционально — стаканчики еще и помять.   
2) Мятые листы бумаги, “снежки”.  
3) Белый картон, разрезанный по типу колоды карт - строительство таким же образом, как строят карточные домики.  
  
— Конкурс №3 “Море волнуется раз”  
(Выстраиваем игроков в одном конце зала, королева — в противоположном. Игроки очень медленно идут в направлении королевы. На счет “Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три — ледяная фигура замри” все останавливаются. Если королева замечает движение, удаляет человека из этого конкурса. Кто будет ближе к королеве на момент окончания, того она назначает своим Каем, надевает на него корону и сажает подле себя. Кай может: сидеть на малом троне, награждать медалями и забирать награды, раздавать сладости и придумывать свои конкурсы).

— Конкурс №4 “Ручеек”  
(Празднование в честь Кая – танец “Ручеек”. Разбиваемся на пары, танцуем ручеек — медленно и спокойно. Королева угощает всех в честь праздника).

#### 4. К Королеве **подходят с просьбой отпустить:** Задача: королева выясняет, действительно ли человек осознает, что внешний мир не такой уж радостный. Понимает ли он последствия своего выбора. Важно не затягивать тайминг – игроков много.

**Речь 3***Ты хочешь, чтобы я тебя отпустила? Зачем, ведь мир с тобой был так жесток?*

*Будешь ли ты нужен со своей сломленностью? Есть ли у тебя надежда, чтобы жить дальше?*Если да:  
*Что ж, ты мне более не интересен. Ты сможешь уйти, когда пробьет час, и я открою врата Ледяных чертогов.*

#### 5. Финал

**Речь 4 (За 15 минут до открытия врат)**  
*Мне надоел хаос в моем замке. Лед не терпит суеты. Желаю видеть рядом только истинно преданных. Я не намерена удерживать тех, кто не хочет находиться подле меня. Через четверть часа я открою ворота и те, кто остался без осколков - будут вольны уйти. С остальными будет отдельный разговор.   
Хочу, чтобы остались только те, кто искренне готов разделить со мной Вечность.***Речь 5 (открытие врат):**  
Всем: *Подданные, я открываю ворота. Тех, кто избавился от обоих осколков и хочет уйти, я не задерживаю больше – убирайтесь вон из моего замка! Остальные – подойдите ко мне.*

**Речь 6 (для тех, кто не ушел):**Задача по сути больше игротехническая: выяснить, остаться – это осознанный выбор игрока или он не смог достать осколок, не успел, чего-то не понял или другая причина. По таймингу не затягивать, ориентировочно не больше 5 минут.

Тем, кто остался: *готовы ли вы провести вечность в моих ледяных чертогах? Верность будет вознаграждена моим вниманием, лаской и отсутствием страданий.*  
  
Пример вопроса: *Ты остался, чтобы поклясться мне в верности или же есть другая причина?*

**Игрок выбрал остаться:** *Я рада это слышать, твоя верность вознаграждена – назначаю тебя моим вечным спутником.*

**Игрок выбрал уйти и рассказал причину:** *Вижу, что ты не хочешь мне быть верным слугой. Я проявлю милосердие и отпущу себя: ты вспоминаешь, кто ты, но остаешься жить с осколком в сердце. Может быть в будущем кто-то поможет тебе его извлечь.*

*Надо написать кусок про вывод игроков в скрипт игротехника по главной модели*