**“ТРЕТИЙ ЯЩИК”**

Стихийная МГ “Синие штаны” (Артана, Клякса, Николя Красноярский)

**Это игра про вещи в шкафу.**

**Изначально она была написана как оффлайн игра, но есть и онлайн версия. В этом документе сначала идет оригинальный сценарий, а внизу - дополнения для игры онлайн. Развлекайтесь и берегите себя!**

Если хотите поделиться комментариями или рассказать о том, как провели игру - смело пишите на akellae@yandex.ru.

Нордический тысячник не без выигрыша, написан в рамках мастер-джема на Восточном Экспрессе’2019.

Сеттинг – вещи в шкафу.

Количество игроков – от 5 до 10 человек.

Количество ведущих – от одного до трех.

Длина игры - от 20 минут (можно удлиннять/укорачивать по ситуации).

Помещение – одно помещение. Идеально, если есть возможность построить “шкаф” – тесное пространство, в которое более-менее тесно влезут все игроки. Также желательно, чтобы у шкафа были дверцы (можно завесить тканью или листами бумаги, можно использовать настоящую кладовку или стенной шкаф в качестве шкафа). Перед шкафом поставить два стула лицом к шкафу.

**ХОД ИГРЫ**

**Перед началом игры** каждый игрок получает анкету и ручку. Тезисы вступительной речи веущего: Это игра “Третий ящик”. Вы все – вещи в шкафу молодой женщины *(пол/возраст/другие характеристики можно менять)*. По ходу игры вы узнаете дополнительные правила, а пока заполните анкеты про вашего персонажа. Ответьте на три вопроса: Что я за предмет гардероба? Как я выгляжу, какие у меня особенности? И – каким я хотел бы сделать моего хозяина?

**В начале игры** ведущий спрашивает у каждого игрока, какой предмет одежды он играет, и предлагает занять место в шкафу.

Когда все вещи заняли место в шкафу, ведущий говорит, что игра будет состоять из нескольких тактов. В начале такта вещи слышат, на какое мероприятие собирается отправиться хозяин. В течение такта у них есть время пообщаться друг с другом и обсудить, какие две вещи лучше всего помогут хозяину. Когда такт закончится и дверцы откроются, две выбранные вещи должны “вывалиться” наружу в руки хозяину.

**Первый такт.** Ведущий закрывает дверцы и объявляет: хозяйка собирается на свидание. Вещи получают несколько минут на обсуждение (исходно – три минуты, можно растягивать или удлиннять в зависимости от того, как идет игра).

В конце первого такта ведущий открывает дверцы, к нему “вываливаются” две вещи. Ведущий просит вещи назвать себя, а после этого занять места на стульях. Дверцы оставляются открытыми.

**Интермедия.** Ведущий говорит: “Хозяйка отправилась на свидание, среди прочего на ней были надеты … и …”. После этого ведущий просит вещи на стульях рассказать о том, как прошло свидание. Сначала одно предложение говорит одна вещь, потом одно предложение вторая вещь. Это повторяется три раза (всего шесть предложений).

После того, как свидание описано, все вещи получают маркеры. Все вещи в шкафу получают по маркеру моли (клеится на игрока на видное место). Вещи на стульях получают маркеры износа. Также вещи на стульях тянут один из трех маркеров (два маркера ностальгии, один пустой) и клеят на себя их. Ведущий поясняет: все вещи в шкафу были немного проедены молью, вещи, сходившие на свидание немного поизносились, зато те вещи, которые получили маркер ностальгии, запомнились хозяйке.

Вещи снова возвращаются в шкаф, начинается второй такт.

**Второй такт.** Проходит так же, как первый. Хозяйка отправляется на собеседование.

**Интермедия.** Проходит так же, как первая. При раздаче маркеров моли и износа замешиваются пустые маркеры, выдаются случайным образом – некоторые вещи пострадали меньше, хозяйка купила средство от моли (соотношение пустых маркеров к непустым - одна треть пустые, две трети с молью/износом).

**Третий такт.** Хозяйка отправляется на ролевую игру.

**Интермедия.**

**Четвертый такт.** Хозяйка отправляется в поход с мужиками.

**Интермедия.**

(По желанию количество тактов и их содержание можно варьировать и дополнять. Минимальное количество тактов - количество игроков поделить на два плюс один. Дальше чутье ведущего должно подсказать ему, стоит ли увеличивать длину игры еще на один или несколько тактов).

**Последняя интермедия** (опциональный). В случае, если в конце игры остались вещи, которые ни разу не были надеты за игру, ведущий говорит, что однажды хозяйка решила надеть то, что как-то залежалось в шкафу, надела их и отправилась в магазин . Такта на обсуждение нет, ведущий ультимативно выбирает вещи и сразу отправляет их на стулья для интермедии.

**Завершение игры.** Хозяйка решила разобрать гардероб. Ведущий изображает хозяйку – она по одной вытаскивает вещи. Про каждую вспоминает, что с ней было связано, вертит в руках. Одновременно подсчитываются маркеры - за одну звездочку ностальгии снимается три маркера моли/износа. В итоге, те вещи, на которых меньше повреждений, отправляются в одну кучу, более испорченные – во вторую. В конце ведущий говорит, что вещи из первой кучи хозяйка собирается починить/постирать/сохранить, а из второй – отдаст в секонд хенд. Может быть, там они обретут вторую жизнь.

**ВОЗМОЖНЫЕ РАСШИРЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ**

1. Если ведущему кажется, что это уместно, он может увеличивать количество тактов до бесконечности, придумывая новые ситуации.
2. В начале игры ведущий может выбрать хозяина любого пола/возраста/профессии/расы/итд.
3. Игра может быть проведена несколько раз подряд со сменой “шкафа” и его хозяина. В таком случае отправленные в секонд-хенд вещи могут продолжать игру, не меняя персонажа.

**АХЧ**

Анкета для каждого игрока (небольшой лист бумаги. Можно написать вопросы: Что я? Какой я? Каким я хочу сделать своего хозяина?);

Ручка для каждого игрока;

Два стула;

“Шкаф”;

Маркеры ностальгии (маркеры со звездочками и пустые);

Маркеры износа (маркеры с изображением дырки и пустые);

Маркеры моли (маркеры с изображением моли и пустые);

Малярный скотч (если маркеры не клейкие).

**ОНЛАЙН ВЕРСИЯ**

Третий ящик может играться онлайн с минимальными изменениями.

Дополнения для онлайн прогона:

1. Используйте любой мессенджер, который может работать в режиме конференции. Отлично подойдет zoom. Попросите участников заранее скачать и установить его на свои устройства. Лучше играть с компа или ноутбука, но если нет возможности использовать устройство с большим экраном, подойдет и смартфон.
2. В идеале все игроки должны находиться в темных тесных помещениях. Прекрасно подойдет ванная (если нет соседей, которым она понадобится во время игры) или большой шкаф. Можно обойтись темными шторами или одеялом на голову. Лицо должно быть освещено.

Но хорошая связь важнее!

1. Можете предложить игрокам по возможности играть стоя, сидя среди висящей одежды или в куче вещей - подойдет что угодно, отличное от привычного сидения на стуле за компьютером, что поможет представить себя висящим, аккуратно разложенным или скомканным предметом гардероба в шкафу.

Перед игрой, но после выбора ролей, проведите воркшоп, в течение которого предложите игрокам немного подвигаться, представляя, как именно персонаж проводит время в шкафу. Висит? Мнется? Перепутывается с другими предметами одежды? Забивается в угол?

1. В начале воркшопов при выборе ролей каждый игрок должен переименовать себя. Это можно сделать, кликнув по экрану со своим изображением.
2. Во время тактов предпочтительно смотреть на участников в режиме галереи (когда видны изображения всех участников), в интермедиях - переключаться на режим спикера (видеть только тех, кто говорит). Если игроки испытывают трудности с быстрым переключением, лучше всю игру вести в режиме галереи.
3. В онлайн-версии дырки от моли и звездочки памяти маркируются буквами “О” и звездочками “\*” соответственно. После интермедии ведущий говорит, кто из персонажей был поеден, а кто получил звездочку, и игроки сами добавляют маркировку, переименовывая себя. Например, после очередного раунда поеденное молью платье может быть названо “ОО белое платье”, а выгулянный на свидание, но тоже поеденный лифчик может быть “О\* желтый потрепанный лифчик”.
4. Во время такта ведущий-игротехник закрывает свою камеру. Отлично подойдет черный кусочек изоленты. В начале интермедии ведущий отклеивает изоленту, имитируя открывающуюся дверцу шкафа, в которую заглядывает хозяин шкафа. Во время такта (в шкафу) ведущий может подавать голос и говорить от имени одного из давно залежавшихся в шкафу предметов одежды, если чувствует, что игре поможет такая игротехническая поддержка.