# 3. Правила игры



Этот документ можно скопировать и дать игрокам прочитать до игры. Но обязательно озвучить и на игре. Если вносите изменения в правила — не забудьте продублировать изменения [в скрипте директора](https://docs.google.com/document/d/1NEEMK2RU5d_ruYZAmXLd0_fgTjreD3eJjO55x_uijdQ/edit).

## Общие рамки

Вы все находитесь в детском доме и вы — его воспитанники. Вы не можете из него сбежать прямо сейчас, хотя можете хотеть. Вы можете выходить на улицу, например, покурить, но вас могут за это поймать воспитатели. Все, что вы делаете — вы делаете.

Все, что есть вокруг — это есть. Эти стулья/кровати/шкафы, ваши личные вещи — все присутствует в пространстве игры. Все игротехники играют те или иные роли и тоже всегда доступны для общения по-игровому. **Есть два исключения:**

— Техника: смартфоны, ноутбуки и прочая техника из ваших личных вещей не существуют. Смартфоны можно использовать, чтобы подсвечивать что-то в темноте, но лучше захватите для этого фонарик.

— Алкоголь: в игре есть одна бутылка, где она — узнаете в ходе игры =) Если у вас есть свой алкоголь, считайте, что его нет.

Просим не брать и не перемещать чужие вещи. Также запрещено запирать любые двери, как снаружи, так и изнутри. Считайте, что замков не существует, если они есть.

Уборные считаются не игровыми зонами.

Душевые (если они есть) — игровые зоны и считаются «игровым туалетом» — там можно кого-нибудь буллить и «мочить в сортире».

## Игра одного персонажа и смена активного игрока

Вы будете вдвоем с другим игроком играть ОДНОГО игрового персонажа, то есть одного ребенка. Это не раздвоение личности, а скорее просто разные черты характера или внутренний голос — вы психически здоровы, если не придумали себе иного. Вы считаетесь за ОДНОГо человека.

В паре есть АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок. Это не закреплено навсегда — в ходе игры вы меняете ролями.

АКТИВНЫЙ игрок стоит впереди и участвует во всех взаимодействиях. Также на нем надет маркер активного игрока — головной убор типа шляпы или кепки. Только он может разговаривать, драться и как-то активно взаимодействовать с миром. Только с ним нужно разговаривать другим игрокам.

ПАССИВНЫЙ игрок стоит позади. На нем нет головного убора. Он может что-то негромко говорить АКТИВНОМУ на ухо, но не более того. Когда они остаются наедине, они могут свободно переговариваться.

Если вы видите, как АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок одного персонажа говорят, вам кажется, что персонаж говорит сам с собой или просто задумался.

АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок могут меняться тремя способами:

* **Добровольно**. Вы можете просто об этом договориться. После этого ПАССИВНЫЙ надевает шляпу и встает впереди.
* **Принудительно со стороны АКТИВНОГО.** Активный надевает шляпу на ПАССИВНОГО и аккуратно сдвигает его вперед/сам отодвигается ему за спину. Бывший ПАССИВНЫЙ в этом случае обязан включиться в ситуацию и начать действовать, сбежать назад он не может до конца сцены (диалога, драки или чего-то подобного).
* **Принудительно со стороны ПАССИВНОГО.** У каждого игрока на правом плече приклеены три куска малярного скотча, таким образом, чтобы их можно было легко сорвать. Если ПАССИВНЫЙ хочет вмешаться в ситуацию, он срывает один такой кусок скотча, снимает шляпу с АКТИВНОГО и встает вперед. Бывший АКТИВНЫЙ не может поступить также до конца сцены (диалога, драки или чего-то подобного). Таким образом, за всю игру каждый игрок может ТРИ раза принудительно сменить позицию с ПАССИВНОГО на АКТИВНОГО.

Конкретно это будет продемонстрировано на игре.

## Боевка

На игре будут персонажи трех возрастов: 11-12, 13-14, 15-16. Каждому возрасту соответствует один школьный класс. Также в игре будет три СТАИ — разделение не по возрасту, а по личным качествам.

Правила боевки следующие:

* Взрослые в драках не участвуют никогда, напасть на них нельзя.
* Тот, кто старше всегда побеждает тех, кто младше. Даже если их несколько.
* Один мальчик всегда побеждает одну девочку того же возраста.
* ПОЛНАЯ СТАЯ или ПОЛНЫЙ КЛАСС всегда побеждают одного любого постороннего, даже старшего.
* ПОЛНАЯ СТАЯ или ПОЛНЫЙ КЛАСС всегда могут побить одного своего члена, даже если он старше. Его мнение при этом не учитывается.
* В остальных случаях драка заканчивается условной ничьей. Пострадали все.
* Можно проиграть, не придерживаясь этих правил. Если вы отказываетесь от драки, а вас продолжают бить — вас побили. Даже Младший Старшего.

Если в вашей СТАЕ или КЛАССЕ меньше трех ПЕРСОНАЖЕЙ, они не считаются ПОЛНЫМИ для правила 2 и 3, и правила не будут действовать.

Боевка имитируется обычной «театральной» дракой без нанесения ударов. У нее нет последствий — никто не умирает, не теряет хиты, не получает травм. Вы просто наставили друг другу синяков. Отыгрывайте свое состояние на свое усмотрение, но никаких тяжелых последствий.

## Танец

На дискотеке в игре можно будет потанцевать. В таком случае АКТИВНЫЙ игрок танцует с АКТИВНЫМ второго персонажа, а ПАССИВНЫЙ этого же персонажа — с ПАССИВНЫМ второго персонажа рядышком. Шляпы ПАССИВНЫЕ при этом не надевают. Если ПАССИВНЫЕ не хотят — они могут не танцевать, а постоять в стороне.

## Стукачество и буллинг

**Стукачество**. Это не совсем модель. Вы просто можете делать то, что делают дети — ябедничать воспитателям, директору и родителям. Они — такие же участники событий, как и вы, и могут принять меры.

**Буллинг.** Вы можете насмехаться и издеваться над другими детьми. Чтобы сохранить душевное спокойствие, существует словесный маркер. Если вам невыносимо то, что вам говорят, скажите дословно «Ты перегибаешь палку». После этого буллящий должен остановиться и как-то слить ситуацию, лучше условно просто плюнуть и уйти.

Не нужно в качестве буллинга портить и прятать чужие вещи.