

# Кабинетная ролевая игра «Цирк»

## Руководство мастера

Используйте это руководство для подготовки и проведения данной кабинетной ролевой игры. Его следует прочитать полностью каждому ведущему. **Ни в коем случае не показывайте его игрокам!**

### Подготовка к игре

Начните с прочтения этого руководства, вводной и ролей персонажей, даже если вы уже играли в Цирк в качестве игрока. Оно даст вам понятие о сюжете и план действий.

Затем вам следует собрать реквизит. **На 1 группу игроков требуется:**

- пачка банкнот-имитаций номиналом 50\$
- флакон с жидкостью (если её можно будет выпить — будет неплохо)
- кулон или любое украшение на цепочке
- кольцо
- несколько листов бумаги и пара ручек
- два «парализатора» (можно использовать одноразовые шприцы без игл)
- флешка или кусок микросхемы
- 11 бейджей игрокам и мастеру (можно заменить малярным скотчем)
- распечатки ролей персонажей и вводной

Далее стоит озаботиться помещением. Оно должно быть достаточно большим, чтобы в нём могли разминуться 3-4 небольших группы игроков без возможности случайного подслушивания. Используйте большую аудиторию или маленький кабинет с частью коридора. Можно ставить игру и на улице, как-то визуальнo ограничив игровое пространство. **Важно, чтобы разные запуски игры не сообщались друг с другом.**

Строить в аудитории или на улице ничего не нужно, в эту игру можно сыграть даже стоя. А вот телефон или ноут с фоновой музыкой соответствующей тематики *действительно* усилят ощущение от процесса. Плюсом будет и минимальное костюмирование (шляпа фокуснику, диктофон-микрофон журналистке и т. д.)

Заранее уточните, сколько игроков прибудет на игру. Поделите их на группы по 10 человек. Имейте парочку свободных игроков в запасе — лучше не из школьников, чтобы они могли дополнить запуск, в котором не хватает людей. Меньше 10 человек сыграть в игру не смогут.

Соберите весь реквизит в одном месте, прибудьте за некоторое время в игровое помещение и проверьте его доступность. Кажется, вы готовы.

### Введение в игру и объяснение правил

Дождитесь всех игроков, чтобы начать, и добейтесь тишины. Крайне важно, чтобы введение услышали все.

Объясните, что такое ролевая игра. Можно сказать, что это похоже на Мафию, но сложнее и веселее. Скажите, что в этой игре каждый получит роль — персонажа, которым он станет на время игры. У этого героя будут цели, сильные и слабые стороны, предыстория. Целей своего героя нужно добиться, общаясь и взаимодействуя с остальными игроками и используя игровые предметы, а образ своего персонажа нужно будет отыграть как актёру.

Обязательно скажите, что **одинаково важно** и выполнить цели, и красиво сыграть своего героя. И то, и то влияет на общее удовольствие от игры. Предупредите, что уметь выступать на сцене не надо – сотни людей играют в такие игры без каких-либо навыков актёрского мастерства. Достаточно того, что уже есть в нас. Узнайте, кто играл в подобные игры ранее, чтобы выявить опытных игроков, и запомните этих людей. Возможно, они играли в настольные ролевые игры – это тоже считается.

Далее объясните базовые правила игры:

- Вы игроки, а я — мастер (ведущий). Я организую игру, слежу за соблюдением правил и сужу спорные моменты. Я буду наблюдать за вами в течение игры и слушать ваши разговоры. Я не играю ни на чьей стороне, и я здесь, чтобы как и вы узнать, чем же всё закончится.
- Мы играем в месте X с A до B часов. Вне этих рамок времени и пространства мы не играем. Если вы отойдёте в туалет, никто не вернёт вам пропущенные события. Лучше сходите заранее.
- Все важные действия с особыми игровыми предметами выполняйте при мастере, чтобы он был свидетелем того, что они реально были использованы. Сотворить заклинание, использовать оружие, бросить Судьбоносное Кольцо в лаву – при мастере. Без мастера можно отыгрывать свою роль и обмениваться вещами и информацией.
- В этой игре никто не играет сам себя. Ваш лучший друг может оказаться вашим противником и наоборот. Не выносите конфликты реальной жизни за и внутрь игры. Не переносите игру на жизнь и наоборот.
- Никому не показывайте свою легенду (листок с ролью). Вы можете её пересказывать или цитировать, но показывать другим — нельзя. Читайте её максимально внимательно: в ней есть все зацепки для вашей победы и важная информация, которую можно продать другим игрокам. Биография героя поможет вам отыграть его роль.

Уточните, есть ли у игроков вопросы и ответьте на них. После этого зачитайте игрокам **вводную к игре**.

«Румыния, декабрь 1999 года. Канун нового тысячелетия. В окрестности Бухареста приехал с гастрольями всемирно известный цирк FATUM DUFT. Это легендарный цирк, которому уже не одна сотня лет. Тем не менее, он идёт в ногу со временем; так, гвоздь новогодней программы – уникальное лазерное шоу. Кроме него жемчужиной цирка также считается примадонна – певица с чудесным голосом Ребекка Матильда Гильен. Есть в цирке и другие, более традиционные артисты.

Начало представления назначено на 23:00 31 декабря. Ожидается самое головокружительное шоу столетия, на котором соберется весь свет Румынии. Все заинтригованы настолько, что билеты были скуплены за полгода до шоу. Сейчас до представления остался один час, и вся труппа и технический персонал собрались на генеральную репетицию. Не хватает только двух человек - примадонны и оператора лазерного шоу.

Внезапно на арене появляются Ребекка и оператор. Он кричит, что пропала микросхема с основной программой, отвечающей за работу главного модуля лазерной установки. Без неё шоу невозможно. А примадонна размахивает руками и глотает воздух, ничего не произнося вслух. Она потеряла свой чудный голос.

И теперь все шоу - а значит и судьба цирка FATUM DUFT - стоит под ударом!»

Прочитав вводную, начните представлять персонажей и распределять их по игрокам. Выдавайте сложные роли — Гепича, Спенсера, Копперфильда - опытным игрокам или ребятам-лидерам. Делайте союзников из пары «сильный в коммуникации» — «слабый в коммуникации». Если вам кажется, что по типуажу внешности и поведения человек близок к роли — выдайте ему эту роль. Нет ничего страшного в том, чтобы пол игрока и роли был разным, но мнение игрока на этот счёт стоит уточнить.

Представляя персонажа, достаточно назвать его имя и роль, которую он играет в цирковой труппе — «самый старый клоун», «работник сцены», «приглашённый врач». Не раскрывайте игрокам ничьи тайны, скрытые личности и потусторонние натуры, это всё сломает)

Скажите игрокам, чтобы они прочитали свою роль **индивидуально**, и по готовности подходили по одному к вам за ответами на вопросы и реквизитом. **Следите, чтобы игроки не играли из своих ролей и не обсуждали свои легенды до игры.** Когда к вам подойдёт игрок, выдайте ему то, что указано у него в роли (стоит разложить на кучки заранее).

**Не давайте подсказок по стратегии игры при выдаче реквизита.** Всегда можно отделаться общим советом говорить с другими игроками и внимательно читать свою легенду. На вопросы «А можно ли?..» отвечайте, что в ролевой игре можно делать всё, что не нарушает тему игры и безопасность реальных игроков, но у каждого действия могут быть игровые последствия.

Когда всё будет выдано, запустите всех в игровое пространство и расскажите ещё несколько важных, специальных для «Цирка» правил.

- На игре есть **парализаторы**, которые выглядят как одноразовые шприцы. Если человека коснулись парализатором, его персонаж в игре теряет сознание на 2 минуты. Этого персонажа можно обыскать, сказав слово «Обыск». Тогда игрок показывает всё имущество его персонажа, и обыскивающий может забрать себе любые игровые вещи или деньги. Перед парализацией предупредите мастера о том, кого вы будете атаковать.
- На игре есть **гипноз**. Если человек показал вам особый магический символ — «глаз» (его можно нарисовать Рэдсэду на ладони), то он имеет право дать вашему персонажу одно короткое поручение, и вы обязаны его выполнить как можно скорее. Перед гипнотизированием предупредите мастера, кого вы будете очаровывать.
- На игре могут случиться и другие события. Если вы знаете, что какой-то предмет обладает особым свойством и хотите его использовать — предупредите мастера. Если его использовали на вас — мастер расскажет вам, что с вами происходит.
- Все банкноты на игре имеют номинал в 50\$, больше и меньше нет. Если кто-то захочет заключить договор, то бумага и ручки будут у мастера.

После этого дайте игрокам пару минут сходить в туалет и собраться с духом и начинайте.

## Во время игры

- Следите за временем. Предупредите игроков, когда пройдёт полчаса (половина игры) и 55 минут (5 минут до конца).
- **Ходите от одного диалога игроков к другому, слушайте, о чём они говорят и что происходит.** Поощряйте отыгрыш своего образа молчаливыми лайками. Фиксируйте важные события и ловите кайф с того, что вы знаете последствия, а игроки — нет. :)
- **Свидетельствуйте применение игровых предметов игроками**, когда они вас попросят. Особенно важно сделать это с парализаторами и гипнозом, чтобы жертва не осталась обижена и поняла, почему она терпит эффект предмета. Не забудьте описать,

если он случится на игре, эффект **«приворотного кольца»**: тот, кому его показали на безымянном пальце левой руки, становится верным союзником очарователя. Скорее всего его используют на Дэвиде Копперфильде. Также не забудьте сообщить примадонне, что к ней вернулся голос, если она выпьет **микстуру Дэвида**.

- **Не давайте подсказки кроме самых сложных случаев.** Если игрок более 5 минут ходит и видимо погрузился и не пытается общаться – подойдите и спросите, на чём он застрял. Если ему нужна помощь – предложите ему перечитать легенду или мягко намекните, с кем может быть полезно поговорить, но не подсказывайте, что ему делать.
- **Завершите игру ровно через час** – если кто-то не успевает выполнить цели, то это его действия и ответственность. Не стоит обрубать только явно незавершённые драматические сцены или погони. Опишите финал игры (проведённое или непроведённое шоу и судьбу цирковой труппы), исходя из того, как действовали игроки.

## Разбор полётов

По окончании попросите игроков собраться в одном месте и приведите их к тишине. Соберите первичный эмоциональный фидбэк: что он чувствует прямо сейчас, одним словом или эмоцией. Потом **поочерёдно** опросите каждого о том, кто он был, какие цели имел и как он их достигал. Похвалите игрока в любом случае.

Рекомендую следующий порядок опроса (меняйте, если будет актуально): Рита — Примадонна — Оператор — Копперфильд — Охранник - Доктор — Вера — Спенсер — Директор — Рэдсэд.

Если вам хочется более глубокого разбора, спросите игроков в вольном порядке, какой опыт они получили на этой игре, то есть во что они поиграли и что испытали. Например, «я получил опыт дружеского плеча, потому что Вася постоянно был рядом и помогал», или «я испытал на игре чувство досады, когда чуть-чуть не успел оглушить противника до конца времени» или «я понял, как сложно быть директором чего-нибудь и руководить подчинёнными». Если получится выйти на эту часть рефлексии, это сделает мероприятие для школьниковкратно полезнее.

В конце выскажите впечатления ведущего, поблагодарите за игру и начинайте собирать реквизит. Буду рад, если скажете про Ролевой клуб НИУ ВШЭ, который находится в Москве и открыт для студентов и гостей ВУЗа каждую вторую субботу учебного года. 😊

**Удачи!**