### Поколения

Персонаж на игре проходит три стадии – ребёнок, взрослый и призрак.

Взрослый может умереть и стать призраком.

Ребёнок может вырасти во взрослого или умереть и стать призраком.

Призрак может перестать быть призраком и выйти новым персонажем-ребёнком.

В каждой стадии персонаж проводит от 10 до 20 минут, по вашему выбору.

Если очень хочется, можно меньше или больше, но старайтесь этого избегать.

Перейти в другую стадию можно в любой момент, но лучше сделать это после какого-то значимого для твоего персонажа события, которое как бы поставит точку в этой стадии.

#### Ребёнок

Задачи игрока в стадии ребёнка – сформировать персонажа, познакомиться с другими персонажами, выстроить отношения с ними, мешать взрослым готовить.

На выходе из Нижнего мира стоят три шляпы. Возьми из первой шляпы три бумажки – это твои черты характера. Возьми из второй шляпы одну бумажку – это твоё позиционирование в семье. Возьми из третьей шляпы одну бумажку – это твои завязки. Если что-то не нравится – верни бумажку в шляпу и возьми другую. Когда тебя всё устроило, придумай себе русское имя, напиши его крупно на куске малярного скотча и наклей себе на грудь. Напиши на другом, большом куске малярного скотча своё позиционирование в семье и наклей себе на грудь ниже имени. Поднимайся в Срединный мир и начинай играть.

Играй свои три черты характера и позиционирование в семье. Ищи свои завязки – выбери персонажей, с которыми ты хочешь в них поиграть, подойди к каждому из них и озвучь завязку в формате «А ты помнишь, что ты меня обидел так-то и так-то?», «А помнишь, как мы с тобой то-то и то-то?» и т. д. Ты можешь играть от 1 до 3 завязок, как тебе комфортно.

Выясни, кто твои родители (спрашивай у взрослых: «Ты моя мама?») и другие родственники. Поиграй со всеми этими людьми. Мешай взрослым готовить – тяни еду со стола, мешай глупыми вопросами, путайся под ногами, плачь (не громко). Не нужно опрокидывать миски с едой, разливать жидкости и делать прочие вещи, существенно осложняющие готовку, ограничивайтесь не фатальными помехами.

Ещё именно детей традиционно посылают в Магазин за продуктами – купить что-то конкретное или выяснить, что есть в продаже.

Если ты наигрался во всё это или прошло много времени, выбери подходящий момент и взрослей.

Когда взрослеешь: скажи громко какую-нибудь фразу, подводящую итог твоего детства и вводящую тебя во взрослый мир; сорви и выкинь скотч с позиционированием в семье (это маркер ребёнка); выкинь одну из черт твоего характера по своему выбору; сформулируй новую черту своего характера, вытекающую из твоей детской игры; сходи ПОМОЙ РУКИ; иди готовить.

Если тебе не понравился твой персонаж-ребёнок и ты не хочешь играть его взрослым, ты можешь не взрослеть, а умереть. Смотри инструкцию по умиранию ниже, в разделе Взрослый.

#### Взрослый

Задача игрока в стадии взрослого – готовить окрошку.

Хорошо бы, чтобы твой взрослый персонаж выполнил хотя бы один пункт Рецепта.

Взрослый персонаж за свою жизнь может внести одно изменение в рецепт. Было бы круто это сделать, но если не получается или есть принципиальная позиция персонажа ничего не менять – это тоже ок.

Выполняя любое действие, придумай и расскажи в окружающее пространство какую-то историю о том, почему ты делаешь это именно так. Например, «Баба Маня всегда говорила, что укроп нужно резать помельче, чтобы аромат лучше выходил».

Если ты сделал всё, что хотел, или прошло много времени, или тебе надоел персонаж – дождись подходящего момента и умирай.

Для этого скажи громко какую-нибудь фразу, подводящую итог твоей жизни, ложись на коврик на спину, вытянув ноги и скрестив руки на груди, и лежи так 1-3 минуты. В это время любой персонаж, для которого твой персонаж был значим, может подойти и сказать над твоим телом одну фразу. Когда время истечёт, вставай и иди в Нижний мир.

Если кто-то только что умер, и ты тоже хочешь умереть, поживи пожалуйста ещё немного, чтобы не случалось сплошной череды смертей.

#### Призрак

Оказавшись в Нижнем мире, ты можешь обновить в памяти Рецепт и отдохнуть.

После этого надень на плечи покрывало, маркирующее призрака.

Из своих черт характера оставь одну, остальные выбрось.

Призраки могут встречаться и общаться между собой в Нижнем мире, как-то согласовывать свои действия. Выходя в Срединный мир, призраки молчат.

Живые персонажи призраков не видят.

Призраки никак не взаимодействуют с детьми.

Задача игрока в стадии призрака – помогать взрослым персонажам готовить, поддерживать и обновлять традиции. В частности, если игроки увлекаются разговорами и отвлекаются от готовки, задача призраков – вернуть игроков к готовке.

Призрак может подавать взрослым знаки – например, слегка двигать предметы или слегка подталкивать готовящих под локоть. Не надо опрокидывать посуду, проливать жидкости и делать что-то ещё, что помешает готовке. Задача призраков – не мешать, а помогать, подсказывать. Взрослым следует такие жесты призраков воспринимать как важные знамения, стараться понять, что призрак имел ввиду, и выполнить это, но это не императив. Например, если взрослый собирается нарезать укроп большим ножом, и тут призрак сдвигает с места маленький нож, то возможно он пытается сказать, что укроп следует нарезать маленьким ножом. Но это не точно.

В некоторых случаях призрак может подойти к взрослому сзади, как бы приобнять его, и взять его руками за предплечья. Взрослый не должен сопротивляться, призрак же может двигать руками взрослого, и взрослый должен слушаться. Взрослый подыгрывает призраку, например, если призрак подводит руку взрослого к ложке, вероятно, стоит взять ложку в руку, а если призрак ложкой в твоей руке стучит по столу, то вероятно ложку следует положить. Воздействие призрака должно сводиться к одному значимому действию (взять другой инструмент, переложить инструмент в другую руку, показать, как резать огурец) и не должно длиться более минуты. Призракам следует прибегать к такому методу управления взрослыми в редких случаях, если простые подсказки не работают.

Один раз призрак может нашептать взрослому персонажу одну короткое указание вида «сделай это» или «нельзя делать это», например, «режь большим ножом» или «нельзя мешать посолонь». Взрослому следует отнестись к этому совету очень серьёзно и вдумчиво, но строгого требования выполнять то, что сказано, нет.

В процессе Готовки взрослые будут иногда вносить изменения в Рецепт, писать их на листах бумаги и складывать на угол стола. Задача призраков – когда эти листы появляются, забирать их, уносить в Нижний мир, зачёркивать соответствующую строку в Рецепте и писать вместо неё новую. На листе изменения есть Действие и Значение, а подходящий Оберег призрак должен придумать сам, возможно посоветовавшись с другими призраками.

Если ты наигрался в призрака, или прошло много времени, спускайся в Нижний мир. Сними покрывало, отдохни и выходи в игру новым персонажем-ребёнком. Всё необходимое для этого стоит у выхода из Нижнего мира. Помни, что будучи живым персонажем ты не помнишь и не можешь использовать информацию об Оберегах!