**Старт игры и воркшопы**

Добрый вечер, уважаемые игроки.

*Ввести правила “поднятой руки” или иной способ быстро организовывать тишину.*

Мы рады приветствовать вас на ролевой игре «Белая трансформация». Она была разработана в Омске на конвенте ОРЗ в 2022 году, полный список авторов указан в анонсе.

Эта игра потребует серьезного настроя, поиска ответа на вопросы, и не предполагает фарса.

Игра с рефлексией займет около четырех часов. Вначале мы познакомим вас с миром игры и ситуацией в нем, потом вы создадите своих персонажей, затем начнется игра. Воркшопы по созданию персонажей займут чуть больше часа, после них перед началом игры будет перерыв.

*Если девушек принципиально больше парней - разрешить кросспол, объяснить, что это такое.*

*Если на игре есть игроки, кто играет в первый раз - тоже можно об этом сказать.*

*Раздать вводные про мир игры и фракции.*

\*\*\*

1. Вы ознакомились с историей мира игры и идеями фракций. Вытяните жребий, который определит, за какую фракцию вы будете играть.

*Возьмите ленту любого цвета и булавку.*

Цвета имеют следующее соотношение с партиями:

Неотрадиционалисты – синий

Неоколлективисты – красный

Неоанархисты – зеленый

Неоэкуменисты - желтый

*Повесить на стены распечатки соответствия фракций и цветов, чтобы игрокам было легче ориентироваться.*

Теперь если кто-то принципиально хотел бы играть в другую фракцию, вы можете поменяться с другими игроками, но добровольно. Если желающих меняться не будет – вы остаетесь в ней.

Прикрепите к себе ленту, чтобы ее было видно. Можно использовать скрепки.

Теперь мы будем создавать персонажей. Я буду говорить, что именно делать, и обозначать время. Начинайте действовать только после того, как услышите тайминг.

1. Придумайте себе имя любой национальности, напишите на скотче **красным маркером** и приклейте к одежде. **На это действие у вас есть 1 минута.**
2. *(Если актуально и кросспол разрешен).* Мужчины *(и те, кто хотел бы играть мужские роли)*, подойдите к любой девушке, желательно из другой фракции. Вы – супружеская пара в составе экипажа корабля. Ваши эмбрионы есть в составе 3000 эмбрионов корабля. То, что вы в разных фракциях – это нормально. Поговорите между собой, определите, какой у вас в паре тип отношений. Может быть, ваша любовь прошла через все годы без изменений, а может быть вы наоборот только формально являетесь парой. Может быть, кто-то давно завел отношения на стороне и так далее. **На эту задачу у вас есть 2 минуты.**
3. Оставшиеся девушки, подойдите к любой паре. Договоритесь между собой, кто вы этой паре: старшая дочь-подросток, сестра, мать, иной родственник. Определитесь, какие между вами отношения. **На эту задачу у вас есть 2 минуты.**

*Убрать красные маркеры, достать черные.*

Теперь вы будете формировать определенные ценности и писать их на себе. Пожалуйста, пишите разборчиво, черным маркером. Ценностей будет пять, полоска скотча на каждую. Клейте их на грудь и живот, не клейте на руки и на ноги. Не клейте скотч внахлест, чтобы его можно было легко снять.

1. Помимо политической фракции, у вас есть история и опыт о жизни на земле. Придумайте одно воспоминание, которое для вас будет самым ярким и ценным. Что-то, настолько значимое, о чем вы думали и переживали, что это больше никогда с вами не случится в новой жизни. Это позитивное воспоминание. Если бы у вас были дети, вы бы первым делом рассказали им эту историю, описывая колыбель человечества*.* Например, «я впервые увидел море». “Я впервые влюбился”.Напишите главный тезис воспоминания на полоске бумажного скотча и наклейте на себя. **На эту задачу у вас есть три минуты.**
2. Все люди обладают разными характерами. Но у каждого из вас есть одна черта, которая может охарактеризовать вас наиболее полным образом, которую вы проявляете чаще всего, которая в вас заметна. Кто-то из вас добр, а кто-то наоборот, зол и циничен. Выбирайте такую черту, которую вы хотите играть в игре и которую можно проявлять. Если вы потеряете эту черту, то больше не сможете считать себя прежним. Напишите качество характера на полоске бумажного скотча и наклейте на себя. **На эту задачу у вас есть три минуты.**
3. На корабле есть разные важные для вас люди. Но есть один из всех, связь с которым наиболее важна и ценна. Это может быть ваш супруг или иной родственник, а может быть и нет, если отношения в семье прохладные, или если вы хотите добавить себе завязок. Если вы утратите эту связь, то в некотором смысле утратите и часть себя. Выберите себе партнера для этой связи, напишите на полоске скотча тип связи (друг, возлюбленный, наставник, враг) и его имя. Связь не обязана быть двусторонней. **На эту задачу у вас есть пять минут.**
4. У вас есть жизненный девиз. Некоторый базовый принцип, которым вы руководствуетесь, принимая решения в критических ситуациях. Девиз не может противоречить ценностям вашей фракции. Например, «всегда говорю правду».Придумайте девиз и напишите его на полоске бумажного скотча. **На эту задачу у вас есть три минуты.**
5. У вас есть мечта. Образ судьбы будущего человечества, которого вы хотите добиться. Кратко сформулируйте мечту, к которой вы стремитесь. Она не может противоречить ценностям вашей фракции. Например, «хочу исцелить людей от смерти», «хочу создать новый мир», «хочу сохранить ценности земли». Напишите главный тезис мечты на полоске бумажного скотча и наклейте на себя. Если очень хочется, что мечта может быть общей с каким-то другим игроком. **На эту задачу у вас есть три минуты.**

**Если по каким-то причинам вы утратите и девиз и мечту - идеология фракции перестанет быть актуальной для вас. Вы сможете покинуть фракцию или сменить ее, в этом случае снимите ленту.**

Убедитесь, что на вас 5 ценностей и имя персонажа.

Итак, вы определили ценности, которые формируют вашу личность. Если по каким-то причинам вы лишитесь какой-то из них, она перестанет существовать как актуальный ориентир, ее смысл будет потерян, она больше никогда не станет для вас опорой. Вы держитесь за эти ценности, они для вас важны.

Все, что написано на вас – информация в игре, она видна и считается общеизвестной. Подробности вы можете спросить у своих партнеров в игре.

1. Сейчас мы будем знакомиться по фракциям. Вам нужно будет выбрать главу, познакомиться между собой, обсудить тезисы ваших идеологий. Внутри фракций может быть различное понимание понятий, но только в заданной рамке. Также, вы можете рассказать друг другу о ваших ценностях если хотите - сформировать отношения, в том числе вы можете формировать дополнительные родственные связи. Фракции, разойдитесь по 4 углам *(сказать какая где).* **На эту задачу у вас есть 10 минут.**
2. Вернитесь к семье, посмотрите друг на друга и на то, что для вас важно, доуточните ваши отношения*.* **На эту задачу у вас есть 3 минуты.**

**Короткие правила**

Ничего приклееного не может быть отклеено вами ни в каких случаях, кроме как явно обозначенных для этого.

На игре на вас могут быть оказаны разные типы воздействий. Если к вам подойдут и скажут “Воздействие”, протянув руку перед собой и направив ладонь на вас - вы не сможете этом противостоять. Игрок, который оказывает на вас “Воздействие” - должен внятно сказать, что именно он делает с вами. Остальные не слышат суть “Воздействия”, но могут заметить, что между двумя персонажами происходит какая-то странная коммуникация. “Воздействие” могут оказывать только те, кто абсолютно точно знает, что он может так делать.

Все остальные правила, которые вам нужны – вы получите изнутри игры. Пожалуйста, внимательно слушайте то, что они будут вам говорить игротехники, не перебивайте и не спорьте.

Мы играем в *описать где*. Если у вас есть внеигровой вопрос – вы можете подойти к *обозначить к кому*. Если вы по каким-то причинам захотите выйти из игры – пожалуйста предупредите нас об этом, мы выведем вас из игры и пересчитаем баланс одной из моделей.

Пожалуйста, уберите лишние вещи и отключите звук на телефонах. Перерыв 10-15 минут.

\*\*\*

Пожалуйста убедитесь, что звук на телефонах отключен. Сейчас я прочитаю текст и начнется игра. Когда я закончу читать текст, вы молча *перейдете куда-то или закроете глаза или что-то еще для обозначения перехода в игровое пространство*. Там вы не сможете говорить некоторое время, пока вам не разрешат обратного явным образом.

Космический корабль “Проект “Ковчег” стартовал с Земли в 2102 году, за 15 лет до ее столкновения с Красной кометой. Полет до Белой планеты продлился двадцать земных лет. В целях экономии ресурса на все время полета экипаж «Ковчега» был погружен в гибернацию. В 2122 году по земному летоисчислению, после входа в атмосферу Белой планеты экипаж был выведен из гибернации и ознакомлен с первостепенными задачами экспедиции на планете. Первым делом после успешной посадки необходимо было трансформировать корабль в базу-колонию и связаться с Землей, чтобы доложить об успешном завершении первого этапа «Проекта «Ковчег». Затем колонистам было предписано выработать основные принципы содержания «Культурного кода» и запустить активацию роста эмбрионов, предварительно загрузив в них «Культурный код». Так началась новая эра развития человечества.

*Пойдемте (если надо куда-то переходить)*