

НП ОБ «Солинг»

Ролевая игра по первобытности

НАЧАЛО

НП ОБ «Солинг»



Оглавление

I.	Структура игры:	2
1.	Игровые точки (география игры):	2
	Схема игры. Месторасположение игровых точек на местности	3
2.	Цели игроков (условия победы):	4
	Численность племени	4
	Достижения	4
3.	Жизнь племени, игровые факторы, стандарты:	4
	Стандарт Охота	5
	Стандарт рыбалки	5
	Стандарт собирательства	5
	Стандарт общения с духами	5
	Стандарт старейшина	5
4.	Игровые факторы, влияющие на игроков	6
	Ураган	6
	Град	6
	Ливень	6
	Болезни	6
5.	Достижения	6
6.	Ветки достижений	7
	Военная цивилизация (Рим, викинги)	7
	Кочевая цивилизация (кочевники)	8
	Оседлая цивилизация (земледельцы)	9
II.	Ход игры	10
	Этап №1. Старт игры	10
	Этап №2. Старейшина, шаман, вождь	10
	Этап №3 Специализация	10
	Этап № 4 Разрешение противоречий	11
III.	Баланс игры. Пищевой цикл	11
IV.	Алгоритмы игры (движущие сценарии)	11
	Алгоритм «Держимся»	11
	Алгоритм «Разделение»	12
V.	Тактика мастеров. Игра «Начало»	12
VI.	Вводная по игре. Что необходимо обозначить на вводной	13
VII.	Что необходимо для проведения игры «Начало»	14
	Люди	14
	Техника, необходимая для проведения игры	14
VIII.	Микророли на игре	16

Игра проводится на местности в лесу. При выборе места необходимо руководствоваться следующими условиями. Должно быть достаточное количество палок (для игрового оружия) и дров для костра. Желательно игру проводить в лесу, где можно жечь костры.

I. Структура игры:

1. Игровые точки (география игры):

В игре есть следующие игровые точки:

1. Места жительства племен. Всего три племени.
2. Озеро.
3. Грибное место.
4. Месторождение камней.
5. Месторождение металлов.
6. Страна мертвых.

Племя.

Это место где располагается племя.

Озеро.

Место, где ловят рыбу. Замкнутое пространство ограниченное маркерной лентой. Желательно повесить плакат с надписью озеро. Там размещаются фигурки рыб.

Грибное место.

Место, где собирают грибы. Желательно повесить плакат с надписью грибное место. Замкнутое пространство ограниченное маркерной лентой. Там размещаются фишки обозначающие грибы. Мы брали перламутровые шарики диаметром 20 мм.

Месторождение камней.

Место, где добывают камни. Желательно повесить плакат с надписью месторождение камней. Замкнутое пространство ограниченное маркерной лентой. Камни представляют собой кусочки пенопласта, которые можно обтачивать. Так же необходимо наличие крупнозернистой шкурки. Она нужна для того чтобы пенопласт можно было обтачивать для придания определенной формы. Например: наконечник копья, наконечник стрелы.

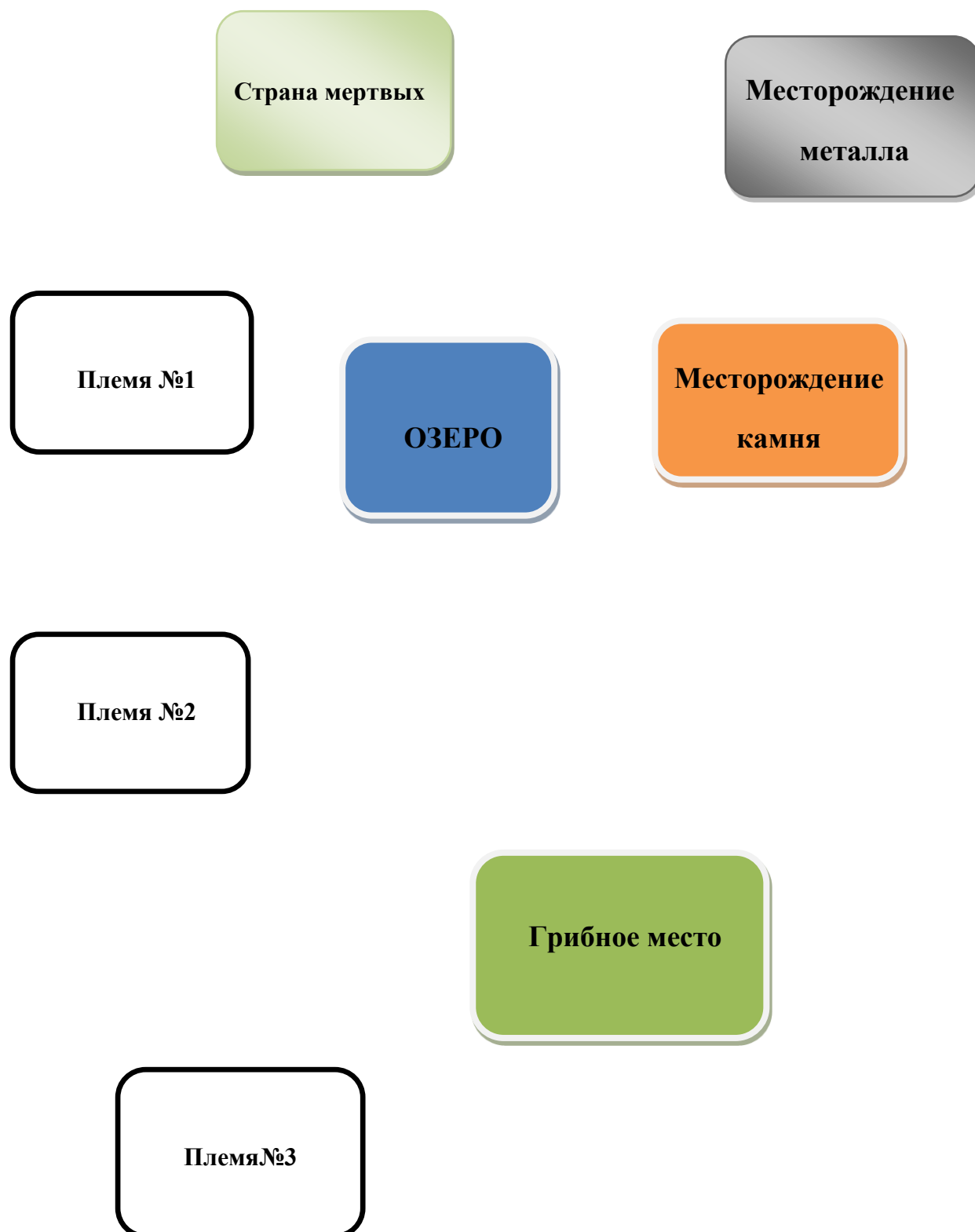
Месторождение металлов.

Место, где добывают металл. Желательно повесить плакат с надписью месторождение металлов. Замкнутое пространство ограниченное маркерной лентой. Металл представляет собой куски оловянной проволоки (припой). Их разбрасывают внутри этого пространства.

Страна мертвых.

Место куда уходят убитые игроки в процессе игры. Желательно выбирать рядом с главным мастером. Из страны мертвых игроков выпускают по желанию мастеров.

Схема игры. Месторасположение игровых точек на местности



2. Цели игроков (условия победы)

На вводной по игре обозначаются две цели (условия победы). В игре есть две цели это численность племени на конец игры и количество достижений. Победившим считается то племя, которое на момент конца игры имеет больше людей и больше достижений.

Численность племени

В игре есть реальные люди это игроки и виртуальные люди это фигурки людей. В конце игры производится подсчет количества реальных и виртуальных людей.

Достижения

В игре можно делать достижения. Например: копье с каменным наконечником, плуг, социальная структура (вождь, старейшина, шаман), письменность, литье металлов и т.п. . За каждое достижение присваивается один балл. В конце игры производится подсчет достижений.

Племя, набравшее большее количество баллов (численность + достижения) является победителем.

3. Жизнь племени, игровые факторы, стандарты

После вводной игроков делят на три примерно равные команды. Это племена. Желательно сразу придумать им названия. Например: племя зайцев, племя скорпионов, племя медведей. После этого их разводят на места жительства. В месте жительства племени на старте игры есть следующие игровые стандарты. Дерево жизни, на котором висят фигурки людей (~20 шт.), место - куда в конце пищевого цикла кладут пищу, место общения с духами (на старте игры оно игрокам не известно). Чтобы условия старта племен были равными необходимо отрегулировать численность племени. На старте игры численность каждого племени должна быть 30 человек. Численность регулируется с помощью виртуальных людей. Если у вас в племени 9 человек, то тогда виртуальных людей должно быть 21. То есть сумма виртуальных и реальных людей (игроков), на старте игры, должна равняться 30.

Дерево жизни, где висят фигурки людей.

Фигурки людей обозначают виртуальных членов племени их нужно каждый пищевой цикл кормить. На старте игры у каждого из племен примерно 20 виртуальных людей. Их нужно «кормить» в конце каждого пищевого цикла. Пищевой цикл длится 15-20 минут. Кормление происходит следующим образом. Добытую пищу кладут в обозначенное мастером место в конце каждого пищевого цикла. Мастер считает количество пищи и определяет, сколько фигурок людей осталось живо. Одна любая «пища» обеспечивает жизнь одной фигурки людей. Если количество пищи меньше чем количество фигурок, то мастер забирает лишние фигурки (*люди умерли от голода*). Если количество пищи больше чем количество фигурок, мастер добавляет за каждую лишнюю «пищу» одну фигурку. Так происходит регуляция численности племени. Необходимо учитывать, что игроки (реальные люди) в конце пищевого цикла тоже должны быть обеспечены пищей. Количество пищи должно соответствовать общему количеству реальных людей и виртуальных людей (фигурок). Тогда племя сохранило свою численность. Если пищи меньше, то численность снижается; если пищи больше, то численность возрастает. Когда заканчиваются виртуальные люди (фигурки), то начинают

умирать реальные люди (игроки). Так что может погибнуть все племя. Погибшие игроки идут в «страну мертвых».

Племя находится в тяжелых условиях реального выживания. Им нужно каждый пищевой цикл себя кормить. Для этого пищу нужно добывать. На старте игры есть три способа добычи пищи. Охота, рыбалка и собирательство.

Стандарт Охота.

Как происходит охота. Вокруг племени ходят разные животные. Это медведи, тигры, олени. Их играют помощники мастеров игротехники. Игротехник переодет в костюм животного. Животное надо убить. Убить его можно следующим образом. Если у игрока нет оружия, то животное надо завалить на землю. Когда игротехник (животное) лежит на земле он считается убитым. Если у игрока есть оружие, скажем деревянное копье, копье с каменным наконечником или с металлическим то тогда нужно копьем ткнуть в область поражения (грудь, спина) определенное количество раз. Деревянным копьем 10 раз, копьем с каменным наконечником 5 раз, копьем с металлическим наконечником 1 раз. Если это сделано животное считается убитым. После того как животное (игротехник) убито. Оно отдает охотникам мясо (карточки с надписью мясо), шкуру (полотно ткани), жилы (веревку). Так же игротехник вешает ленточку на наиболее проявившего себя игрока (организатора охоты). Игрок - получивший ленточку имеет дополнительную жизнь. На старте игры у всех играющих по одной жизни. Животное может тоже убить охотника (медведь, тигр). Медведь – если медведь замыкает вокруг охотника руки (делает захват) то охотник считается убитым и идет в страну мертвых. Тигр – один удар лапой (рукой) убивает охотника. Охотник идет в страну мертвых. Олень – быстро бежит и его просто не очень легко догнать.

Стандарт рыбалки.

Игрок идет на озеро. Там за маркерной чертой обозначающей границы озера лежат фигурки рыбок. Если у игрока нет удочки или сети, то он достает рыбу руками. За маркерную черту игрок не имеет права заходить. Если есть удочка (палка с веревкой и магнитом), то игрок ловит рыбу удочкой (на фигурке есть металлическая пластинка). Если есть сеть, то игрок забрасывает сеть и всю рыбу которую сеть накрыла, считается пойманной.

Стандарт собирательства.

Игрок идет в грибное место. Там на земле валяются фигурки грибов (шарики). Собирает их.

Стандарт общения с духами.

Место, где можно общаться с духами мастер выбирает до начала игры. На старте игры оно не известно игрокам. Как происходит процесс общения с духами. В начале игры мастер начинает общаться с любым игроком, который находится в этом месте. Предлагая ему какое-нибудь достижение. Но за это игрок должен совершить либо обряд поклонения духу, либо принести жертву (пищу или человека). После чего мастер рассказывает ему игровой стандарт достижения (см. достижения). Игрок, который активно начинает взаимодействовать с духом и обеспечивать процесс обрядов приобретает уникальную возможность. Только его духи в дальнейшем будут слушать.

Стандарт старейшина

Если какой-нибудь игрок проявил организаторские способности в повседневной жизни племени (следит за пищевыми циклами, костром и т.п.), то в этом случае мастер говорит ему, что он вспомнил что-то из прошлого. Например: информацию о месторождении камней или металлов (на старте игры она не известна игрокам), когда горит костер - нет болезней, что шалаш защищает от дождя. Любую информацию касающуюся обеспечения быта.

4. Игровые факторы, влияющие на игроков.

В игре есть следующие игровые факторы: **ураган, град, ливень, болезни.**

Перед каждым началом игрового фактора мастер вывешивает знак соответствующий данному явлению. Скажем треугольник это ураган, круг град, квадрат ливень, крест болезни. После чего фактор начинает действовать.

Ураган – мастер или игротехник забегает в племя и начинает все рушить и толкать игроков.

Град – мастер или игротехник начинает кидаться шариками (шишками) в игроков. Способ защиты дом, шалаш, пещера. Если игроки спрятались в дом, шалаш или пещеру то мастер перестает в них кидать шарики.

Ливень – мастер или игротехник начинает поливать игроков водой из бутылки. Способ защиты дом, шалаш, пещера. Если игроки спрятались в дом, шалаш или пещеру то мастер перестает их поливать водой.

Болезни – мастер или игротехник привязывает игрокам руку к телу или связывает ноги между собой скотчем. Способ защиты одежда, костер. Если костер горит, то болезней нет.

5. Достижения.

Достижения – любые действие приводящие к увеличению устойчивости племени. То есть приводят либо к увеличению численности племени, либо защищают от природных факторов (ураган, град, дождь, болезни), либо защищают от агрессивных действий соседей.

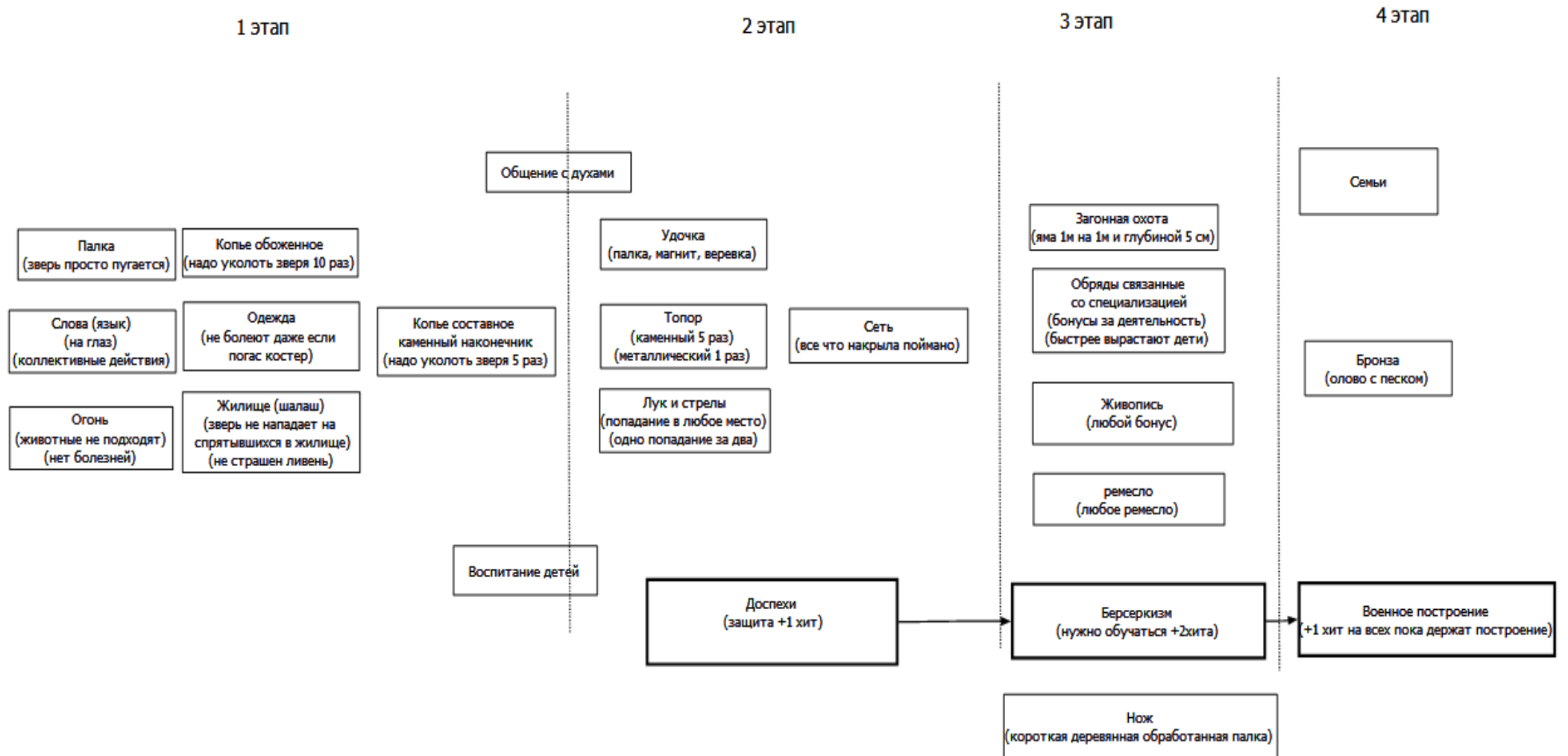
В игру заложено три разных пути развития цивилизаций. Три разных направления достижений.

Кочевая цивилизация – большие отары скота, седло. **Оседлая цивилизация** – земледелие, плуг. **Военная цивилизация** (пример: Рим, викинги) – военное построение, берсеркизм, доспехи.

При проведении игры каждый мастер, стоящий на племени, должен иметь при себе все три ветки достижений. И развивать ту ветку, к которой больше склоняются игроки. Достижения в игре вводятся через шамана или старейшину, либо игроки сами их совершают (взять палку). При развитии ветки достижений каждый мастер племени должен обязательно ввести земледелие и скотоводство. Желательно это сделать в конце второго или в начале третьего этапа игры (4-ый пищевой цикл, 5-ый пищевой цикл).

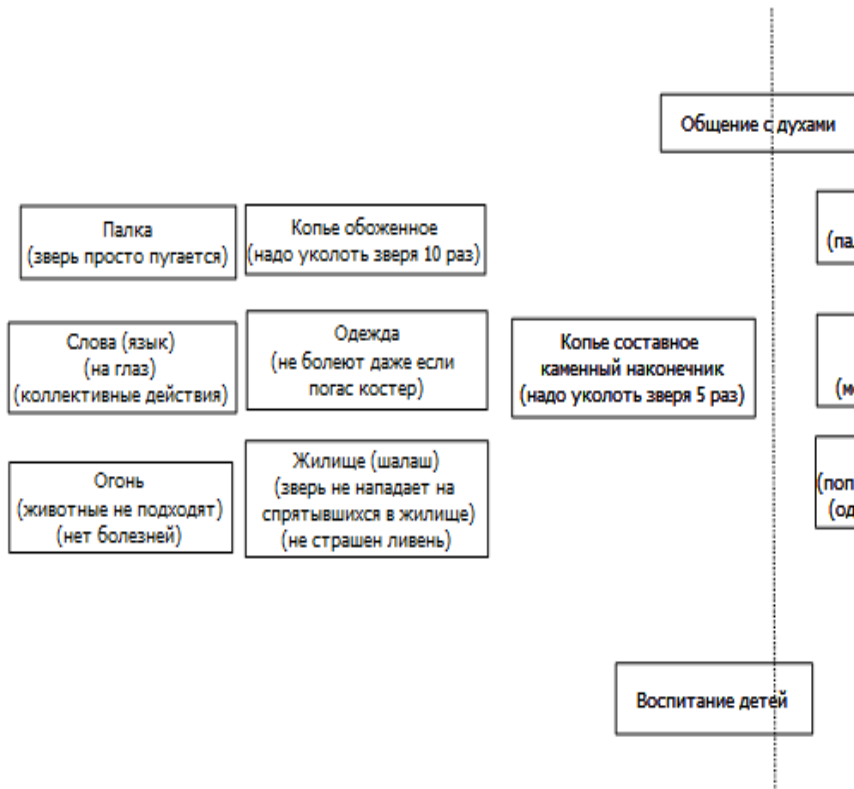
6. Ветки достижений

Военная цивилизация (Рим, викинги)

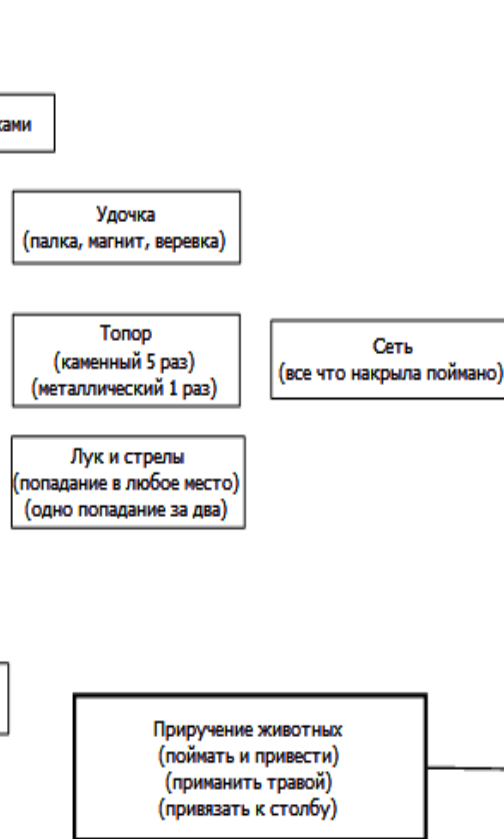


Кочевая цивилизация (кочевники)

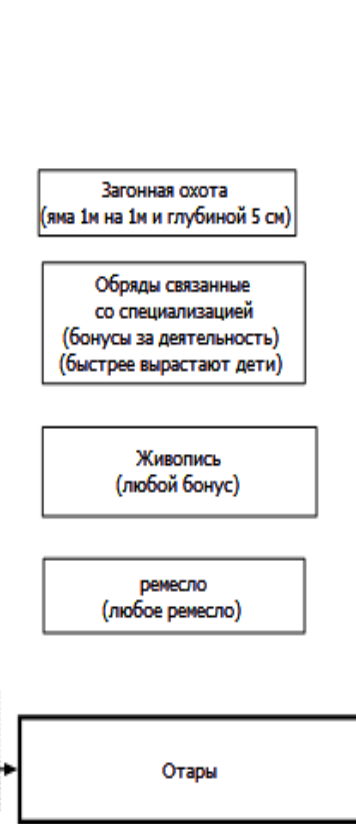
1 этап



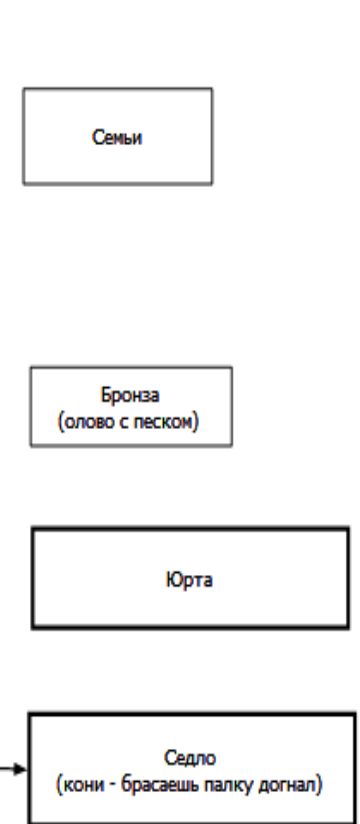
2 этап



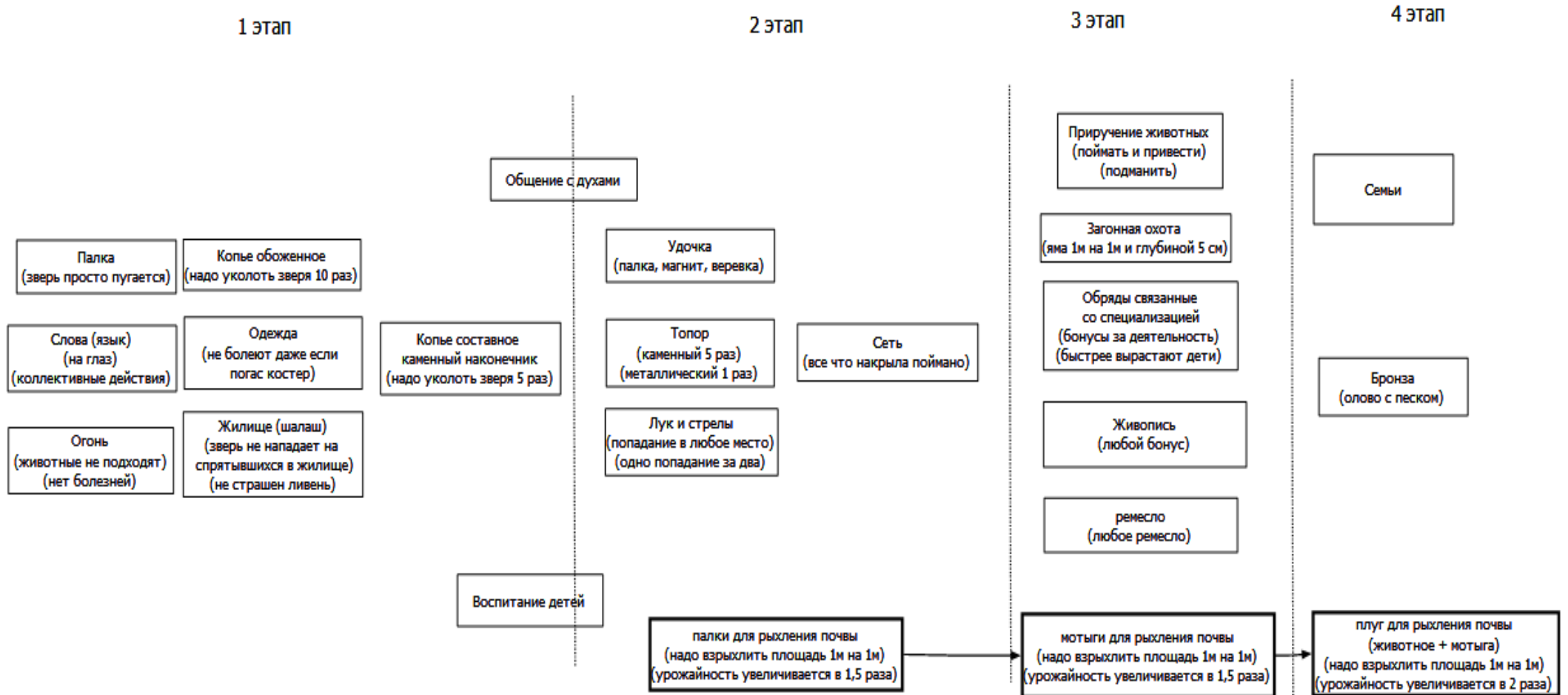
3 этап



4 этап



Оседлая цивилизация (земледельцы)



II. Ход игры

Игра разбита на четыре этапа.

Этап №1. Старт игры.

1-ый пищевой цикл 20 минут, 2-ой пищевой цикл 15 минут.

На старте этого этапа игроки не умеют говорить, можно использовать жесты или звуки. Если они проявляют способности к взаимодействию друг с другом (например: на охоте) то мастер разрешает им говорить. На этом этапе начинают активно действовать природные факторы (животные, ураган, ливень, град, болезни). Желательно игру начать с нападения медведя на племя. Запускается пищевой цикл. Советую его обозначать звуковым сигналом. Скажем каждые пять минут подавать свисток или просто кричать (прошло 5 минут). Конец пищевого цикла лучше обозначить специальным сигналом. Первый пищевой цикл лучше делать длиннее, так как игроки еще адаптируются к игре. Скажем первый цикл 20 минут все остальные 15 минут. Еще раз акцентирую внимание, что на этом этапе игроки адаптируются к игре и их лучше не перегружать.

Этап №2. Старейшина, шаман, вождь.

3-ий пищевой цикл 15 минут, 4-ый пищевой цикл 15 минут.

На этом этапе выделяются люди, занимающие особенные социальные роли. Старейшина игрок организующий процесс жизнедеятельности племени. Как выделять смотри стандарт старейшина. Вождь выделяется на охоте или войне. Игрок, который имеет больше всего ленточек на руке. Смотри стандарт охота. Шаман это игрок, общающийся с духами. Шаман служит источником достижений, которые сообщает ему дух. Как выделяется шаман, смотри стандарт общения с духами. Запуск веток достижений. Всего три ветки. Ветка оседлой цивилизации, ветка кочевой цивилизации, ветка военной цивилизации (достижения двойного назначения). Природные факторы ослабляются или усиливаются в зависимости от реакции игроков. Нарастание борьбы за пищевые ресурсы между племенами. Природные факторы по необходимости.

Этап №3 Специализация.

5-ый пищевой цикл 15 минут, 6-ой пищевой цикл 15 минут.

На этом этапе запускается информация (источник шаман) о том, что если люди одной профессии живут в мести, то это дает дополнительные преимущества в игре (больше пищи, качественней копия и т.п). Появление обряда посвящения (воин-охотник, земледелец, ремесленник). Оформление пути развития племени. Земледельцы, кочевники, военные. Нарастание противоречий между различными цивилизациями (кочевники пасут скот на полях земледельцев, военная цивилизация грабит). Появление излишка пищи. Природные факторы по необходимости. Начало перехода от коллективного хозяйства к индивидуальному хозяйству.

Этап № 4 Разрешение противоречий.

7-ой пищевой цикл 15 минут, 8-ой пищевой цикл 15 минут.

На этом этапе возможно два варианта развития.

Вариант первый.

Уменьшение ресурсов вследствие взаимодействия племен (кочевники пасут свои стада на полях земледельцев, военная цивилизация отнимает ресурсы). Обострения конфликта между племенами. Межплеменные войны. Появление государств, семей. Оформление индивидуального хозяйства. Появление личной собственности (частной). Синтез достижений.

Вариант второй (запасной).

Если конфликт между племенами не возникает, то из «мертвых» игроков формируется новое племя, в задачу которого ставится захват игровых ресурсов и места проживания. Война.

III. Баланс игры. Пищевой цикл.

Каждый пищевой цикл в игру вводится определенное количество пищи. Количество пищи равно количеству всех реальных (игроков) и виртуальных людей на старте игры. Каждое игровое племя на старте игры имеет численность 30 человек. У нас три племени соответственно общая численность всех игроков (виртуальные люди + реальные люди) равна 90 человек. Отсюда вытекает пищевой баланс. Нам нужно вводить в игру, каждый пищевой цикл, 90 единиц пищи. Пища по типам распределена следующим образом. Грибы – 30 штук, рыба 30 штук, животные (любое) 10 мяса, за пищевой цикл в каждом племени выпускают одно любое животное. Таким образом, в игру поступает 30 штук мяса. Такой баланс держится до появления в игре земледелия и скотоводства. Как только появляется земледелие или скотоводство пищевой баланс уменьшается. В игру вводится 20 штук рыб, 20 штук грибов. Количество мяса неизменно.

IV. Алгоритмы игры (движущие сценарии)

Алгоритм это сюжетный сценарий, стимулирующий игровые действия.

Алгоритм «Держимся»

Основа: Постоянно валятся факторы, от которых надо защищаться.

Факторы: природные явления, голод.

Следствия факторов: Сокращения населения племени, дискомфорт во время игры.

Алгоритм «Разделение»

Основа: Постоянно возникают факторы, которые не позволяют договориться о разделении сфер влияния между племенами.

Факторы: ограниченное количество пищи (кто первый успел собрать, тот и жив), перекрестные взаимоисключающие интересы из-за различных путей развития (кочевники вынуждены пасти скот на полях земледельцев из-за нехватки места, военная цивилизация вынуждена грабить иначе останется без пищи).

Следствия факторов: сокращение населения у одних племен и увеличение населения у других племен, конфликты. В острой фазе войны.

V. Тактика мастеров. Игра «Начало»

1 этап

- 1 цикл (20 минут)

Запуск медведя. Запуск ливня.

Язык

- 2 цикл (15 минут)

Запуск шаман, старейшина, вождь.

Достижения.

2 этап

- 3 цикл (15 минут)

Животные по необходимости (обязательно Олень)

Запуск направлений развития

- 4 цикл (15 минут)

3 этап

- 5 цикл (15 минут)

Специализация (чифдомы) – земледельцы, рыбаки, ремесленники, животноводы.

- 6 цикл (15 минут)

4 этап

- 7 цикл – 8 цикл (по 15 минут каждый).

Противоречия между племенами из-за разных путей развития.

Форсирования противоречий - резко вводятся достижения ветки, которую выбрало племя.

VI. Вводная по игре. Что необходимо обозначить на вводной

1. Разделить игроков на три примерно равные команды.
2. Рассказать, как трудно жилось в то время (голод, болезни, продолжительность жизни). Нагнетание обстановки.
3. Обозначить условия победы и равные условия старта племен. Количество людей, достижения. Рассказать, что у них в племени есть два типа людей (виртуальные и реальные).
4. Рассказать про пищевой цикл. Надо питаться, одна еда одна жизнь. Что начало и конец и каждые 5 минут пищевого цикла обозначается свистком. Что первый пищевой цикл будет мягким 20 минут все остальные 15 минут. Что считается пища в конце цикла, и она должна лежать в квадрате возле мастера. Что после подачи сигнала (два свистка) о конце пищевого цикла класть пищу в квадрат нельзя. Новый цикл обозначается свистком. Что количество людей в племени равно количеству пищи в квадрате (на конец цикла). Что когда кончатся виртуальные люди начнут умирать реальные игроки.
5. Рассказать про стандарт детей. Что дети перемещаются на корточках и их надо учить (брать с собой на охоту, рыбалку и т.п.). Что все после страны мертвых рождаются детьми.
6. Рассказать про источники пищи на старте игры (грибное место, озеро, охота). Рассказать, как охотиться, ловить рыбу, собирать грибы.
7. Рассказать, что есть достижения. Не акцентируя внимание, что это такое. Очень туманно.
8. Рассказать что на старте игры у игроков нет даже языка. Они молчат. Можно жестикулировать и подавать звуки.
9. Боевые правила. Зона поражения грудь – спина. Если нет оружия, то надо повалить на землю, упавший убит. На старте игры у всех по одной жизни. Можно получить дополнительную жизнь, обозначается красной ленточкой.
10. Обратить внимание на безопасность. Что не надо бить палкой и тыкать, достаточно обозначить удар. Все оружие визирует мастер (заматывает конец палки поролоном). Что нарушения безопасности будет жестоко караться.

Обратите внимание, что на вводной про месторождение камней и металлов ничего не говорится. Информация о месторождениях вводится через старейшину. Так же не сообщается про место общения с духами.

VII. Что необходимо для проведения игры «Начало»

Люди

- На каждое племя необходим мастер игры. Он контролирует стандарты, вводит достижения, стимулирует игровые процессы. Всего получается три мастера. Один из мастеров выбирается главным. Главный мастер регулирует всю игру (пищевой баланс, ветки достижений, разбирает споры игроков с мастерами).
- На каждое племя необходим один игротехник. Он выходит в игру животным и выполняет указания мастера. Всего получается три игротехника.
- Один общий игротехник для обслуживания озера и грибного места, а так же для передачи информации о ходе игры главному мастеру.

Всего получается семь человек. Но это идеальный вариант.

Техника, необходимая для проведения игры

Мастерский комплект. Нужно три таких комплекта.

№	Наименование	Стандарт	Количество
1	Бумага формата А4		30 листов
2	Красная ленточка	Жизни	5-10 метров
3	Фигурки человечков (картон)	Виртуальные игроки	20 штук
4	Картонные коробки	Доспехи и т.п.	10 штук
5	Скотч	Болезни и т.п.	2 мотка
6	Карточки (с надписью Мясо)	Охота	30 штук
7	Универсальные карточки (с надписью Еда)	На всякий случай	30 штук
8	Поролон	Для обертывания концов палок и копий.	2-4 кв.метра
9	Пакет фасоли	Град	1 кг
10	Бутылка пластиковая (2 литра) с водой и отверстием	Дождь	2 штуки
11	Свисток	Звуковой сигнал пищевого цикла	1 штука
12	Пустые консервные банки	Выплавка металла	2 штуки
13	Магниты (лучше сверхсилные, ниобиевые).	Удочка.	2 шт.
14	Веревка или шпагат	Жилы	30-40 метров
15	Ткань (любая)	Шкура	10-15 погонных метров
16	Зажигалка	Огонь	1 штука
17	Свечка	Огонь	1 штука
18	Фломастеры (маркеры)		2 штуки
19	Маски животных (тигр, медведь, олень)	Обозначение животных	Каждой по 1 штуке
20	Знаки природных явлений	Приметы	Каждый по 1штуке

	(ливень, град, ураган, болезни, дикие животные), делаются из картона.		
21	Ножницы		1 штука

Общий комплект. Нужен только один.

№	Наименование	Стандарт	Количество
1	Фигурки рыбок (картон) с металлическими пластинками	Озеро	60 штук
2	Маркерная лента (красно-белая)	Отмечать границы игровых точек (месторождение металла, камней, страна мертвых)	3 рулона (каждый рулон 150 метров)
3	Шарики (лучше перламутровые диаметром 20 мм)	Грибы	60 штук
4	Топор		1 штука
5	Лопата		1 штука
6	Прессованный пенопласт толщиной 4-10 мм	Камень	4 кв. метра
7	Надписи (озеро, месторождение металла, месторождение камня, страна мертвых, грибное место)		Каждой по 1 штуке
8	Шкурка	Для обтачивания камня (пенопласта)	2 кв. метра
9	Гвозди (100 - 120 мм)		1 кг
10	Скотч		2 мотка
11	Олово – оловянная проволока (припой) диаметром 3 мм	металл	1 кг
12	Кусачки		1 штука
13	Аптечка (бинты, зеленка и т.п.)		1 штука

VIII. Микророли на игре

При проведении игры можно оценить участников с точки зрения игровых микроролей. Мы выделили их в таблицу. На портале студентов данные роли «заведены» в базу.

1	Старейшина	Роль заключается в организации и управлении мирной жизнью племени: собирательство, рыбалка, земледелие, скотоводство, воспитание детей, строительство, костёр и т.д. Контроле запасов пищи племени и численности населения.
2	Вождь	Роль заключается в организации и захвате лидерства в охоте, войне, прямом управлении группой охотников, воинов, принятии стратегических и тактических военных решений.
3	Шаман	Роль заключается в общении с духами, проведении обрядов, организации людей на них, создании и поддержании традиций, передаче сведений от духов людям и обеспечение их перевода в практику.
4	Воин / охотник	Роль заключается в активной и успешной деятельности в качестве охотника – добыча дичи – или воина – защита поселения, нападение и захват добычи.
5	Работник	Роль заключается в ведении хозяйственной деятельности: собирательство, рыбалка, земледелие, скотоводство, строительство и т.д.
6	Создатель продукта	Роль заключается в создании реального продукта: предмета, деятельности; воплощении идеи в практику. Примеры: копье, земледелие, лук, удочка, металлургия и т.п.
7	Воспитатель	Роль заключается в воспитании детей, обучении их знаниям и умениям племени.
8	Исследователь	Роль заключается в наблюдении внешнего мира, поиске и нахождении практического применения закономерностям мироздания. Пример: приметы.
9	Посол	Роль заключается в общении, налаживании контактов с другими племенами, достижении целей племени путём дипломатии.
10	Активист рефлексии	Роль заключается в том, чтобы во время рефлексии активно анализировать, высказывать своё мнение, выделять важное в проведённой игре, давать обратную связь организаторам и участникам.