

Выдержки из инструкции FunPrint Полевой квест «Маскарад. Майная власть»

За несколько недель до квеста:

1. Распечатайте и вырежьте все материалы.

2. Распределите роли.

3. Пригласите участников.

Вручите приглашения гостям за 1-2 недели до игры.

В приглашениях обязательно укажите дату, до которой гость должен подтвердить свое участие. После того, как все гости сообщат о намерении участвовать, еще раз взгляните на список ролей и при необходимости внесите корректировки.

Не вручайте роли заранее, т. к. если, например, один из гостей, которому вы запланировали отдать обязательную роль, не сможет участвовать, вам нужно будет произвести замену. А если игроки уже получили роли, это будет сделать сложно, ведь у каждого из них есть информация, которую не должны знать другие.

Внешний вид гостей: желательно, чтобы все участники были в масках. Вы можете предложить участникам прийти в масках или подготовьте маски для них самостоятельно.

4. Определите игровую территорию.

По сюжету действие разворачивается в Зале для голосований Палаццо Дукале, т.е. для игры вам понадобится одно или несколько смежных помещений. В них можно разместить несколько игровых зон, возле которых будут собираться игроки:

- урны для голосования,
- афиши с описанием кандидатов,
- закуски и напитки,
- зона дебатов (место, где участники могут присесть),
- столб (стена или стол) с объявлениями,
- ящик для почты.

Такие зоны желательно располагать в разных частях помещения или в разных помещениях для того, чтобы игроки могли уединиться для беседы друг с другом.

5. Подготовьте предметы, которые могут понадобиться в процессе игры:

- листки и ручки,
- пузырьки или другие емкости для «яда» и «противоядия», любые пряности (2 вида),
- бейджи и аграфы (украшение наподобие броши). Для этого либо распечатайте их на самоклеющейся бумаге, либо присоедините к ним «булавки» от бейджей,
- фоновая музыка,
- камни для голосования (22 белых и 11 черных). Для этого наклейте наклейки на декоративные камни или драже.

6. Продумайте меню с закусками и напитками для гостей. Это может быть и легкий фуршет, и застолье.

7. Прочитайте все подсказки, с помощью которых игроки смогут найти тайники с полезными игровыми предметами (например, камнями для голосования, ядом и т.д.) Выберите из них 4, подходящих по уровню сложности и наличию объектов в месте проведения квеста.

Объекты, которые могут быть использованы в квесте в качестве тайников:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Колонка | 6. Окно |
| 2. Тарелки | 7. Любой предмет, находящийся на высоте (например, карниз, люстра и т.д.) |
| 3. Банка со специями или пряностями | 8. Диван |
| 4. Растение | 9. Ваза |
| 5. Любой предмет | |

8. Подготовьте материалы, которые вы должны будете отдать игрокам. Рекомендуем для каждого игрока подготовить папку или файл с именем, внутрь которого можно положить игровые материалы.

За 1 час до квеста

1. Разложите предметы в тайники так, чтобы они не бросались в глаза, если игроки пройдут мимо.

2. Подготовьте игровые зоны.

3. Включите фоновую музыку.

Во время игры:

Вводная часть

1. Когда все гости соберутся познакомьте их с игровыми условностями и правилами.
2. Раздайте реквизит, именные бейджи, роли, подсказки.
4. Дайте игрокам 10-15 минут: прочитать роли и обдумать действия своего персонажа.

1 Этап. «Знакомство» 10-15 минут

1. Объявите начало игры. поприветствуйте гостей на маскараде и прочтите «Речь Распорядителя Маскарада» (примерный текст речи есть в материалах). Предложите гостям напитки и закуски.
2. Дайте игрокам 5-10 минут освоиться: познакомится, пообщаться, изучить игровые зоны.

2 Этап. «Убийство» 10-15 минут

1. Прочтите записку «Срочное сообщение».
2. Объявите, что никто не может покинуть этот зал, пока убийца не будет найден и выборы не состоятся.
3. Предложите собравшимся представится.

3 Этап. «Интриги» 1-1,5 часа

На этом этапе состоятся основные игровые действия: игроки будут взаимодействовать друг с другом, чтобы выполнить свои задачи и цели. Они могут создавать альянсы, шантажировать, предавать друг друга и т.д.

1. Предложите гостям закуски во время вынужденного заточения. Если вы планируете застолье, пригласите гостей за стол.
2. Периодически объявляйте о новых уликах.
3. Проверяйте почтовый ящик и доставляйте корреспонденцию.
4. Следите за ходом развития событий. Если игроки зашли в явный тупик – подскажите им возможные действия или значения подсказок.

Это ролевая игра, поэтому ситуация может развиваться достаточно непредсказуемо в зависимости от тех или иных действий игроков. Вы можете подкорректировать развитие ситуации исходя из общей логики игры и общей цели.

5. Когда большая часть игроков выполнит часть своих задач или по истечению 1-1,5 часов, переходите к следующему этапу.

4 Этап. Выборы дожа и Выводы

1. Предложите инквизитору подвести итог расследования.
2. Предложите ответственному лицу провести выборы Дожа и объявить результат.

Однозначным окончанием игры служит объявление Распорядителем Нового дожа. Ему можно предложить слово, и предложить рассказать о том, кто помог ему стать дожем, какие основные препятствия встретились на пути, кто был врагом и т.д.

5 Этап. Итоги

1. Предложите участникам заполнить игровые бланки, в которых они могут указать имя участника в различных номинациях.

2. Для того, чтобы все игроки смогли поделиться впечатлениями и внести свою лепту в понимание группой игровых событий, предложите каждому участнику по очереди представиться и рассказать:

- о своей роли: что было известно на старте,
- каковы были задачи, что удалось исполнить и каким образом,
- что больше всего понравилось.

3. Объявите победителей в номинациях.



Игровые условности и правила

1. У каждого из вас в игре будет своя роль и задачи. Показывать свою роль другим участникам нельзя. Победит игрок или игроки, которые к концу игры выполнят наибольшее количество задач.

На листе «Роль» вы найдете примеры действий, которые может совершить ваш персонаж. Это не значит, что именно это вы должны делать, это всего лишь пример. Вы можете совершать любые действия, чтобы достигнуть своих целей.

Как правило, для достижения целей вам придется заручиться помощью других людей. Сделать это можно разными способами, например, начать переговоры и выяснить, что они хотят взамен.

Допускается обман, шантаж, вымогательство, кража, сокрытие своих истинных целей от других игроков и другие действия. Учтите, что не только вы сможете кого-нибудь обмануть - смогут обмануть и вас.

Возможно, кто-то из игроков покажется вам грубым, а его действия нечестными. Помните, это всего лишь игра, и каждый играет определенного персонажа.

2. В игре есть «яды». Для того, чтобы отравить игрока, нужно насыпать «яд» в блюдо или напиток, написать имя жертвы в специальный бланк и передать Распорядителю, чтобы он смог при необходимости подтвердить отравление.

3. Игрок можете попасть в руки инквизитора. Если инквизитор впишет имя игрока в специальный бланк – он может арестовать и применить особые методы дознания – пытки. Поэтому игроку придется согласиться и ответить на все вопросы инквизитора.

4. В случае возникновения спорной ситуации, право принятия решения принадлежит Распорядителю. Его решение не обсуждается и не подлежит сомнению.

5. Игра закончится, когда распорядитель объявит нового Дожа, либо по истечении определенного времени (например, двух часов).

FunPrint Ролевой квест «Маскарад. Тайная власть» предназначен исключительно для личного использования. Коммерческое использование, копирование, изменение, перевод и распространение не допускаются.

© *MasterFuns.com*



Стр. 3