

Ситуационно-ролевая игра

«Круг Мира»

/игра по культурным традициям
индейцев Северной Америки,
посвящается 4 февраля –
Международному дню человеческого братства,
автор – Геннадий Гулаков/



Общая легенда игры

Действие игры разворачивается на землях Северной Америки. Игроки становятся представителями **7 индейских племен**: алеуты, тлинкиты, пауты, квакиутли, шошоны, оджибве, кроу.

Представим, что племена объединены в союз, который возглавляет **верховный вождь**. Так случилось, что земли, где живет племенной союз, истощились. Перед племенами возникла необходимость переселения.

Время для переселения ограничено: близится осень, а за ней зима. На поиск новых земель остается **7 недель** (1 неделя = 1 ход = 10 минут). По истечении этого срока переселение станет невозможным.

Переселение – это не так просто, как кажется. Дело в том, что каждое племя имеет свои **предпочтения в выборе местности** – одни предпочитают рыболовство, а другие – охоту, например. Следовательно, вождям придется **договариваться в Круге Мира** о том, куда двинутся племена (разойтись по своему желанию в разные стороны они не могут).

Беда не приходит одна: ушел из жизни верховный вождь. Принять на себя обязанности верховного вождя готовы вожди следующих племен: кроу, шошоны, квакиутли. По традициям союза верховного вождя надо избрать не позднее **3-х недель (то есть на 3-й ход)** после смерти предыдущего вождя.

Чтобы выбрать направление движения, племена высылают **разведчиков** для изучения местности. Между разведчиками идет состязание: звание лучших разведчиков получит представители того племени, которое сходит в разведку больше остальных. Более всего азартны в этом состязании племя алеутов и племя тлинкитов.

Индейцы создают **тотемные столбы**, поскольку почитают некоторых животных, растения как мифических предков или душу племени. Некоторые тотемные реликвии являются древними и обладают особыми силами, защищают племена. В нашей игре есть древний тотемный столб (*его местоположение определено на карте и является тайной для игроков*), который будет мощным амулетом для племени. Некоторые племена стараются его разыскать.

Как организована **игровая территория**?

Дома племен – это места игровых групп. Они располагаются по периметру помещения. То есть для племени ставится кружок из стульев по

количеству человек. Для удобства вывешиваются **таблички с названиями племен**. Переговоры проводятся только в домах племен, не между ними.

Круг Мира – место общего сбора племен. Для этого в центре помещения устанавливается стол с картой. Прийти сюда можно только после **объявления** о собрании **Круга Мира**. Говорить могут только **вожди** и **разведчики**, когда им предоставят **слово**.

Штраф за нарушение этого правила – немота на **5 минут**.

По окончании общего сбора все покидают площадку.

Карта местности - площадка для разведчиков, находится в удалении. На столе размещается карта, закрытая карточками рельефа (они перевернуты «рубашкой» вверх). То есть территории скрыты от разведчиков. Проводить разведку может одновременно лишь 1 игрок, поэтому разведчики подходят к столу поочередно. В каждый ход к карте местности походят лишь те разведчики, которые были выбраны на этот ход в племенах.

Игра идет в **командах** по 3 человека. Роли между ними распределены так:

- **вождь** (принимает решения, говорит от имени племени),
- **помощник** вождя (дает вождю советы, проводит переговоры с другими племенами в их домах),
- **разведчик** (ведет разведку на карте, сообщает о результатах своему племени или Кругу Мира).

Игра предполагает **7 ходов по 10 минут**.

Логика игрового хода:

1. Чтобы принять решение, в каком направлении племена будут переселяться, собирается совет племен – **Круг Мира**. От имени каждого племени говорит его **вождь**, он может передавать слово разведчику. До 3-го хода Круг Мира ведет ведущий, после 3-го хода – избранный верховный вождь.

2. На Круге Мира разведчики сообщают, что им удалось **узнать о местности**. Затем вожди высказываются о том, куда должны двигаться племена (каждый ставит на выбранную клетку свою **фишку**, верховный вождь ставит 2 фишки – у него «два голоса»).

3. Можно выбирать соседние клетки или клетки «через одну» от нынешней позиции. Племена переместятся на ту клетку, где лежит **наибольшее количество** фишек. Затем ведущий перемещает **союз племен на новое место** и

раскрывает карточку рельефа той клетки, на которую встал Союз (если шли «через одну» клетку, то раскрывается две клетки соответственно).

4. Затем вожди определяют дальнейшее направление для разведчиков, указывают, как клетки необходимо разведать. Круг Мира заканчивается, племена расходятся по домам.

Внимание! На первом Круге Мира во время **первого хода** голосование не предполагается. Племена никуда не перемещаются. Вожди только обсуждают, в каком направлении разведчикам нужно провести разведку местности.

5. В домах **вожди** направляют разведчиков: уточняют, какие именно клетки местности важно разведать. Если в группе 3 игрока и более, то игроки на роли разведчика могут сменяться (решением вождя или голосованием).

6. Разведчики отправляются к карте местности, а вожди и их помощники ведут переговоры с другими племенами по различным вопросам. Разведчики, вернувшись с разведки, сообщают своему вождю информацию, **присоединяются** к переговорам.

7. По сигналу ведущего или верховного вождя племена завершают переговоры и собираются на Круг Мира. Цикл повторяется.

Правила разведки территорий на карте:

– Разведчики подходят к карте поочередно и по одному. Вести записи, фотографировать и выносить карточки рельефа запрещено;

– Перед разведчиком лежит карта с перевернутыми карточками рельефа. Разведчик говорит, какие 3 клетки он хочет увидеть. Можно выбирать клетки, соседние с той, где стоит союз племен, или выбирать клетки «через одну»;

– Ведущий площадки переворачивает 3 указанные карточки и засекает время. У разведчика есть 30 секунд, чтобы молча запомнить рельеф на перевернутых карточках. Штраф за нарушение тишины – 5 минут молчания. По истечении времени мастер переворачивает карточки в исходную позицию;

– Разведчик присоединяется к свободным переговорам

Племя АЛЕУТЫ

Ваша команда представляет интересы племени алеутов. Среди других племен алеуты заслужили репутацию прекрасных рыбаков. Кроме того, ваши лодки, каяки и байдары, отличаются надежностью, устойчивостью на воде, способны перевозить большие грузы.

Условие 1 - «Побережье».

Рыболовный промысел обеспечивает благополучие племени. Вам хотелось бы найти земли, где есть не только большая река, но дойти до побережья океана. Ведь лодки алеутов способны на большее, нежели пройти реку или озеро. Вам хочется выбраться на большую воду. В легендах вашего народа рассказывается о соленых водах, где обитают водоплавающие звери – достойная добыча для таких смельчаков, как вы.

Условие 2 – «Горы».

Для охоты на крупного зверя используются растительные яды (например, из растения, которое называется «аконит»). Вы уверены, что в охоте на водоплавающих зверей такие яды будут полезны: вы можете использовать отравленные копья. Наиболее ядовитые травы вы собираете в горной местности, поэтому важно наличие гор и каньонов поблизости вашей стоянки.

Племя отличается талантами охотников. Вашим охотникам хотелось бы получить звание **лучших разведчиков**. Для этого необходимо ходить в разведку **больше остальных**.

Вам известно о наличии побережья поблизости от клетки Г5, о расположении озер на клетках Г18 и В1.

Племя ТЛИНКИТЫ

Ваша команда представляет интересы племени тлинкитов. В тяжелых условиях Северной Америки ваш род нашел прекрасный ресурс выживания – добыча шкур, пушнины. Никакая холодная осень или промозглая зима не страшна вашим одеждам из теплых шкур. К сожалению, привычные места обитания зверя, леса, начали беднеть. Пришло время искать новые места.

Условия 1. Лес

Лес стал вашей защитой и надежным источником дохода. В новых землях для вас крайне важно наличие лесов.

Условие 2. Побережье

Ваше ремесло, добыча пушнины, имеет глубокие корни. Предки охотились на каланов – больших морских хищников. Вам хотелось бы возродить этот промысел. Для этого вам важно наличие побережья.

Племя отличается талантами охотников. Вашим охотникам хотелось бы получить звание **лучших разведчиков**. Для этого необходимо ходить в разведку **больше остальных**.

*Вам известно о наличии лесов вблизи клеток **Б2** и **Г3**, о расположении болот на клетке **Д14**.*

Племя КРОУ

Ваша команда представляет интересы племени, которое называется «Кроу». Вы лучше всех подготовлены к предстоящему переходу, так как вы - самое богатое лошадьми племя. Даже ваши жилища «типи» можно легко разобрать и перевезти на новое место.

Условие 1. Река

Ваше основное ремесло – охота на бизонов. Бизоны зависят от рек с водопоями.

Пересыхающие реки ваших родных земель больше не привлекательны для бизонов. Стада начали покидать ваши территории. Вы намерены найти новые полноводные реки с водопоями.

Условие 2. Поля

Лошадь - ваш надежный соратник в дороге, охоте и охране территорий. Для содержания лошадей вам нужны обширные пастбища. Вам крайне важно иметь поблизости поля.

Кроме этого, вам хотелось бы, чтобы **вашего вождя избрали Верховным вождем**. Для этого необходимо **получить большинство голосов**.

*Вам известно о наличии рек вблизи клетки **В5** и **Г13**, о расположении гор на клетке **Д22**.*

Племя ОДЖИБВЕ

Ваша команда представляет интересы племени оджибве (в переводы – «хранители веры»). Ваш род кроме привычных другим родам охоте, рыболовству и собирательству занимается так же выращиванием и сбором культурных растений. И в целом вам привычен оседлый образ жизни. Освоенная земля долгие годы дает хороший урожай, которого достаточно для пропитания и запасов.

Условие 1. Поле

Вы овладели возделыванием земли и освоили земледелие. С ваших полей всегда собираются внушительные урожаи кукурузы и овощей. К сожалению, земля начала скуднеть. Пришло время искать новые плодородные поля.

Условие 2. Озера

Важной частью вашей жизни стало собирание дикого риса. Это дикая культура, растущая на заводненных участках, не требующая никакого особого ухода. А так же шаманы отдают предпочтение именно дикому рису при проведении обрядов урожая.

Кроме этого вам хотелось бы, чтобы **ваш шаман получил древнюю реликвию**. Вам известно, что она располагается где-то на западных землях. Ваши разведчики должны найти ее первыми, либо вам придётся выменивать ее у других племен.

*Вам известно о расположении полей в районе клеток **В2 и В11**, о наличии побережья на клетке **Д13**.*

Племя ШОШОНЫ

Ваша команда представляет интересы племени шошонов. Так же, как большинство племен, вы занимаетесь охотой, но вашей основной добычей стали горные бараны, антилопы и кролики. Охота на них требует отличных от конной охоты качеств, где требуется мастерство наездника. Вам же важна выносливость при преследовании жертвы, скрытность чтобы подойти на расстояние уверенного выстрела из лука, сила чтобы двигаться по горной и каменистой местности.

Условие 1. Горы

Основную часть вашего ремесла занимает охота на горных баранов. Эти животные живут небольшими группами до 20 голов. К сожалению, оскудение земель вынуждает охотиться больше. Вы уже полностью уничтожили несколько групп и вскоре вам потребуется освоить новые охотничьи угодья.

Условие 2. Реки

Несмотря на то, что охота удовлетворяет основную часть ваших запросов, иногда вам приходится обратиться к рыбалке. Имея реку поблизости, вы будете уверены в том, что, если привычная охота прошла безуспешно, зверь придёт к водопою. Ну а если и здесь постигнет неудача, всегда можно поживиться рыбой.

Кроме этого вам хотелось бы, чтобы **вашего вождя избрали Верховным вождем**. Для этого необходимо **получить большинство голосов**.

Кроме этого вам хотелось бы, чтобы **ваш шаман получил древнюю реликвию**. Вам известно, что она располагается где-то на западных землях. Ваши разведчики должны найти ее первыми, либо вам придётся выменивать ее у других племен.

Вам известно о существовании гор вблизи клетки А и Г10, о расположении болот на клетке Д1.

Племя КВАКИУТЛИ

Ваша команда представляет интересы племени, которое называется «Квакиутли». В отличие от большинства индейцев, ведущих кочевой или полукочевой образ жизни, вы привыкли жить в постоянных поселениях. Выращивание культурных растений также привычно вам. Заселяясь вблизи озер и водно-болотистых районов, вы обеспечиваете себя ресурсами для простого земледелия и ремесла, а так же для охоты на крупных грызунов, таких как бобры и ондатры.

Условие 1. Озеро

Озеро - ваш главный союзник в земледелии, рыбалке и охоте. Ваша излюбленная добыча, бобры, устанавливают заводы и устраивают в них себе хатки. Имея по соседству несколько бобриных семей, можно обеспечивать себя пропитанием и мехом долгое время.

Условие 2. Болото

Одной из особенностей вашего рода стало умение использовать болотистые почвы для земледелия. Болота подготавливают ценнейший грунт, богатый всем необходимым для земледелия.

Кроме этого вам хотелось бы, чтобы **вашего вождя избрали Верховным вождем**. Для этого необходимо **получить большинство голосов**.

*Вам известно о существовании рек вблизи клеток **Б3** и **Г7**, о расположении озер на клетке **В1**.*

Племя ПАЮТЫ

Ваша команда представляет интересы племени паутов. Привычным вам место поселения стали водно-болотные угодья. Они снабжают вас рыбой и водоплавающими птицами, на которых вы умело охотитесь. Ваше племя освоило все ресурсы, которые дает болотистая местность. Растения, корни и ягоды прекрасно пополняют запасы, вы даже научились заготавливать крупных насекомых. Такие запасы не раз выручали вас.

Условие 1. Болото

Рыбалка и охота среди представителей вашего рода сильно отличается от прочих. Вы научились рыбачить в стоячих водах болот, где рыба не несется под слоем воды, а спокойно плавает и прячется. Охота же на водоплавающую птицу стала частью вашей жизни. Этому учатся с самого детства

Условие 2. Лес

Лес так же стал важной частью вашего быта. Без леса не будет болот, они просто пересохнут. Да и сам лес богат собираемыми вами ресурсами. Отдельного внимания заслуживают семена хвойных деревьев. В частности сосновые семена, которые выбиваются из шишек.

Кроме этого вам хотелось бы, чтобы **ваш шаман получил древнюю реликвию**. Вам известно, что она располагается где-то на западных землях. Ваши разведчики должны найти ее первыми, либо вам придется выменивать ее у других племен.

Вам известно о существовании побережья в районе клетки Г8.

Вам известно о расположении озер на клетках Д15 и В3.