

ПРАВИЛА ИГРЫ «ГОРОДА»

На территории лагеря находятся _____ городов. Город (кроме Голливуда) – это территория, табличка и судья. Голливуд – это судья, он не имеет таблички и движется по территории лагеря.

Каждая команда состоит из капитанов, лейтенантов и воинов. Лейтенанты и капитаны имеют знаки отличия (удостоверения). 1 капитан = 3 воинам, 1 лейтенант = 2 воинам. Таким образом, удостоверение капитана даёт +2 человека, удостоверение лейтенанта +1 человек. Удостоверения можно передавать.

Город считается занятым командой, если там находится хотя бы один её представитель.

За каждую полную минуту, проведенную командой в городе, судья платит 1 денежку.

Команда, занимающая город, находится внутри его границы. Команда, желающая занять город, подходит к его границе и выстраивается перед ней, не входя в город до разрешения судьи. Капитаны и лейтенанты обязаны предъявить судье документы.

Если город атакует команда А большей численности (учитывая звания), чем занимавшая его ранее команда Б, то город считается занятым командой А и начинается новый отсчет времени. Если подошедшая команда А равна по численности команде Б, уже занимающей город, то город остается за командой Б.

Занять Голливуд – это значит найти его, построиться в колонну и ходить за ним. Все остальное – как с обычными городами.

Клад – небольшая кучка денежек, спрятанная где-то на территории (НЕ В ЗДАНИЯХ!). Местонахождение клада зашифровано «ключом». Ключи вывешены на входе в корпус.

КОММЕНТАРИИ ДЛЯ ИГРОТЕХНИКОВ

(с) Наталья Коняхина. Автор самой игры неизвестен

Игра прекрасно отрабатывает командные стратегии, включая оперативное взаимодействие, разведку, обмен информацией, использование сильнейших сторон каждого участника и т.д.

Был случай, когда юноша в гипсе на костылях оказался ценнейшим кадром, так как сидел безвылазно в городе с кучей удостоверений и обыгрывал игротехника в загадки. Вид одинокого воина вызывал соблазн у других команд, они тратили время на сбор атакующей группы, прибегали втроём-вчетвером, загипсованный отбивал атаку и продолжал приносить команде прибыль. На случай массовых нападений неподалёку (в соседнем городе) его мониторил связной, который быстро приводил подкрепление.

Текст правил рекомендуется заранее вывесить либо раздать участникам для уменьшения «тупого» периода в первые минуты и конфликтов по ходу игры. Если нет такой возможности, игротехник зачитывает правила, комментирует и отвечает на вопросы до тех пор, пока участники не поймут. Покажите вместе с игротехниками, как выполняется нападение на город, как считаются звания и т.д.

Если у вас стоят тренинговые задачи, сделайте после игры разбор стратегий и тактик команд. Всплывёт много интересного.

- Все города одинаковые?

Можно и так, тогда города будут отличаться только названием (традиционно название города - реальное название любого города мира, которое выбирает себе каждый игротехник, разумеется, в рамках разумного). Это самая простая версия игры. Она работает первые 10 минут, пока команды не сориентируются в процессе занятия городов. Потом станет скучно. Поэтому, если вам нужно, чтобы игра шла дольше 15-20 минут, нужно усложнять.

Единственный город, который отличается в этом варианте - Голливуд. Его опознать можно, только задав вопрос «Вы Голливуд?». На этот вопрос судья-Голливуд обязан ответить утвердительно.

Усложнение 1. Разные города. Их три вида:

1. просто город. В нём за каждую минуту команда получает денежку. Тут игротехник может быть совсем неопытным, работа простая.

2. город с заданиями. Пока команда в нём, она может выполнять задания (любые - творчество, спорт, знания, личные или на всех членов команды, но лучше не требующие много времени), выполнила - получает плюс денежку. Это задание, особенно спорт и творчество, может не меняться по ходу игры и от команды к команде. То есть, если команда в пятый раз за игру заняла этот город, она в пятый раз встаёт в упор лёжа и отжимается. Или говорит скороговорки. Конечно, если это загадка, она должна быть каждый раз новой. Тут игротехнику нужен некоторый опыт.

3. город с азартными заданиями. Команда, не зная сути задания, делает ставку (отдает денежку): выполнит - получит двойную ставку, не выполнит - потеряет. Тут нужны оригинальные задания. Таких городов может быть 1-2, не больше, в них игротехник должен быть с хорошим опытом.

Причём изначально неизвестно, какой город имеет какое наполнение. Это командам тоже надо разведать самим. Кстати, Голливуд тоже может иметь наполнение, может и менять его по ходу игры. У меня почему-то Голливуды всегда пели песни, но это упрощает опознание.

Не увлекайтесь заданиями. это всё же не игра по станциям. Лучше, чтобы задания имели не больше 2/3 городов и они были оригинальными и РАЗНЫМИ; делать во всех городах банальные этапы с побегушек некруто.

Усложнение 2. Клады.

Можно и не делать клады, но они вносят дополнительный азарт и отвлекают у команды игроков, что даёт другим преимущество. Клады прячутся заранее, так, чтобы их невозможно было найти случайно и не промочило дождём/снегом.

Например, «Дорогу вверх найди, два слева, снизу три». Это скалодром, на котором нужно отсчитать соответствующее количество зацепок: пачка денежек плотно всунута (торчит только мааленький уголок) под зацепку. Это недорогой клад (2-3 денежки), потому что ключ достаточно «прозрачный». Можно заворачивать в кусочек полиэтилена или бумажку.

Подсказки вывешиваем в общеизвестном и доступном месте. Можно вывешивать по листам, сначала только часть подсказок, довешивать по ходу игры.

Не упрощайте подсказки, часть кладов могут и вообще не найти, это лучше, чем наоборот. И не отслеживайте нахождение кладов, это проблемы участников.

Усложнение 3. Орудия. Это усложнение не рекомендуется для первой игры с участниками, не имеющими большой игровой подготовки (клуб ролевых игр, скаутское объединение и т.д.). А вот если у вас участники, которые уже играли с вами в Города, им можно предложить продвинутую версию - с орудиями.

Есть две разновидности предметов, моделирующих орудия: Гаубицы и Мортиры. Например, распиленный на отрезки черенок от лопаты даёт нам несколько Гаубиц, а черенок от грабель (он меньше диаметром) - несколько Мортир. Орудия можно делать как небольшими (тогда их применение будет сюрпризом для противника), так и в виде, например, бревна (тогда их применение потребует реальной командной работы).

Орудия можно раздать поровну в начале игры, а можно прятать в простых кладах, чтобы их находили по ходу.

Как работают орудия:

- Гаубица является орудием обороны и применяется ТОЛЬКО находящимися в городе для отражения нападения. Одна Гаубица уменьшает количество нападающих на 3 человека. Со стороны нападающих Гаубица не применяется.

- Мортира является орудием и обороны, и нападения и выбивает 2 человек. При атаке на город наличие у атакующих Мортиры уменьшает количество обороняющихся на 2, а при применении обороняющимися Мортиры уменьшает на 2 количество нападающих. Понятно, что если и у нападающих, и у обороняющихся есть по одной Мортире, их действие взаимно нейтрализуется.

- Как рассчитать количество городов?

Минимум - на один больше, чем количество команд. Были эксперименты с «на один меньше», но это негуманно по отношению к детям (со взрослыми можно, но жёсткость игры увеличивается).

Если 4 команды, то городов можно от 5, но лучше побольше и некратно количеству команд. Если на 4 команды 8 городов, они мыслят шаблонно и занимают по 2. А вот если на 4 команды 6 городов, это провоцирует на стратегические ходы и работу разведки. Сильно много городов тоже не нужно, это снижает необходимость командной работы.

И не надо сильно разносить города. Если их не видно, они могут не всегда работать. Должны быть в пределах видимости, но не рядом.

- Делать ли карту?

Если есть возможность, то да, это украшает игру. На игровой карте (обычно это схема без масштаба) обозначено расположение всех городов. Если есть места, в которые нельзя соваться участникам (клумбы, кабинеты администрации, опасные зоны) - обозначьте их красным и введите правило, что участник, обнаруженный в красной зоне, попадает в плен до конца игры; выделите на это одного игротехника и патрулируйте, а пленные пусть ходят за ним. И, конечно, в красных зонах не должно быть кладов и городов.

Однако надо понимать, что карта уменьшает эффективное время игры, потому что команды не ищут, где какой город. Если у вас мало городов (всего на один больше, чем команд), не делайте карту.

- Как организовать оборот денег? Как считать время и расплачиваться за города?

При решительной невозможности сделать бумажные защищённые деньги можно записывать в каждом городе, какая команда сколько получила, и потом суммировать. Но это снижает азарт. Если есть бумажные деньги - расплата СРАЗУ НА МЕСТЕ после того, как команду вышибли из города (или она сама убежала, никого не оставив, и так бывает). То есть сначала пошло время занявших город, а потом отдать выбитым.

Если команда провела в городе всего 55 секунд, она ничего не получает (погрешность менее 5 секунд - в пользу команды, пусть хоть 1 денежку получают). Тут нужна чёткость работы игротехника, чтобы момент перехода города из одних рук в другие был очевиден. Желательно иметь часы/телефон с крупной индикацией отсчёта времени и показывать её командам.

Ещё раз: платим за время КОМАНДЫ, а сколько при этом было человек - вам неважно. Они могут занять город, оставить одного и убежать, а при угрозе нападения подтянуть резервы. Время идёт - идут денежки.

В качестве единиц оплаты можно также использовать мелкие конфеты, фигурные макаронные изделия, мелкие сушки (команда нанизывает их на выданную веревку).

- Всем ли давать звания?

Звания нужны, чтобы уравнивать численность команд. Не надо увлекаться званиями, но одно должно быть даже у самой большой команды, иначе им обидно. Желательно, чтобы большого разброса в численности людей в командах не было, иначе получается много званий на руках у малочисленной команды, они сами путаются, а игротехникам тяжело считать.

Пример подсчёта: у вас в городе сидит команда из 4 человек, причём один из них имеет удостоверение лейтенанта (+1), итого из 5. К вам пришёл один участник, у него в руках (учитываете только то, что у него в руках, а не где-то у товарищей) 1 удостоверение капитана и 3 удостоверения лейтенанта. Считаем: сам участник 1, капитан +2, 3 лейтенанта +3. Получаем $1+2+3=6$. Таким образом, этот одиночный товарищ вышиб из вашего города предыдущую команду. Игротехникам нужно потренироваться заранее, чтобы считать это, не тормозя.

- Можно ли игротехнику вводить в заблуждение участников?

Вы - игротехник в городе: вы не должны отвечать правду на вопросы о своём городе, о составе команды, в нём находящейся (количество удостоверений и т.д.), о

сути заданий в своём городе, пока команда не заняла ваш город. То есть всем мимо пробегающим и спрашивающим вас о чём угодно вы можете вообще не отвечать, а можете отвечать неправду. Об этом нужно предупредить участников.

Когда команда уже пришла в ваш город, вы говорите ей всё как есть. А станут ли они делиться этой информацией с другими командами или также будут вводить всех в заблуждение - их дело.

Вы - руководитель игры: вы вообще не должны отвечать ни на какие вопросы, если это не связано с правилами или безопасностью участников. Ваша функция для участников - прояснять правила и разрешать конфликты.

- Как игротехникам оперативно влиять на игру?

1. Дополнительные клады (только прятать их нужно осторожно).
2. Хождение Голливуда с занявшими его мимо городов с целью соблазнить население напасть друг на друга.
3. Дополнительный город (второй Голливуд, назвать надо иначе).
4. Работа игротехника внутри города. Например, в игре возможна «баранья» стратегия: всей командой занять один город и тупо сидеть в нём всю игру. Ваша задача - сделать так, чтобы эта команда не выиграла. Соответственно, игротехник, в городе которого обосновалось такое «стадо», должен либо не давать им возможности дополнительного выигрыша (задания), либо «разводить» их на азартные задания, чтобы они уходили в минус относительно чистого времени (то есть за полтора часа получили не 90 денежек, а меньше).
5. Освобождённый руководитель игры может подсказывать отстающим командам местонахождение удалённых не востребуемых городов или район поиска ненайденных кладов. Важно не увлекаться.
6. Пока у игротехников нет опыта проведения этой игры, руководителю нужно ограничить их и свои «импровизации».

