

ИгроСказ

Создай свою историю



6+
возраст

2 - 12
человек

30
минут





Игросказ

Любишь смотреть фильмы и читать книги?
Сочини вместе с друзьями свою, особенную историю!

Суть игры

Игроки совместно рассказывают увлекательную историю: сказочную, современную или фантастическую — какую угодно. Это не соревнование, а совместное творчество: от каждого зависит, куда повернет сюжет, и что случится за поворотом!

Цель игры — создать яркую и красивую историю — и получить максимум удовольствия, пройдя с ее героями от начала до конца. Но у игры есть и победитель: лучший рассказчик — тот, кто соберет больше всего **аплодисментов** (см. ниже).

История складывается из карточек, на которых изображены самые важные элементы: персонажи, места, события и т.д. Каждый рассказчик вплетает в рассказ карточки, внося свой вклад в развитие сюжета. И старается привести игру к тому варианту финала, который у него на руках.

Вы можете сочинять не только сказки и легенды, но и детективные истории, космическую фантастику или про любовь. Просто интерпретируйте карточки со сказочными персонажами в логике выбранного жанра: например, карточка «Оружие» будет обозначать не меч или копьё, а пистолет или бластер, и т.п.

Начало

Каждому игроку раздается несколько **сюжетных карточек** и одна **карточка-финал**. Чем меньше игроков, тем больше сюжетных карточек они получают:

Число игроков:	2	3	4	5	6+
Сюжетные карточки для каждого игрока:	9	8	7	6	5
Карточка-финал для каждого игрока:	Всегда по одной карточке				

Свои карточки игроки никому не показывают (особенно карточку-финал). Кто-то начинает рассказ. Это может быть самый младший или самый старший, у кого первая буква имени ближе к началу алфавита, кто выкинет больше на кубиках или у кого длиннее волосы — выбирайте сами. Начинать первым — значит задать тон будущей истории, от этого многое зависит.





• Ход игры •

Первый рассказчик начинает историю. Когда он отмечает ключевые элементы сюжета, то выкладывает на стол сюжетные карточки. Например, говоря «Жили-были брат с сестрой», он может выложить карточку «Брат/сестра». А продолжая сказку фразой: «И были они от рождения наделены волшебным даром», выкладывает карточку «Волшебные способности».



Рассказчик может выкладывать по 1 карточке на 1 фразу сюжета. Он не может выкладывать карточки одновременно, а обязан рассказывать историю постепенно. Например, можно сказать: «Одной странной правил глупый король, который обожал поющих пингвинов», но нельзя выложить при этом сразу две карточки, «король» и «птица», а можно выбрать лишь одну из них.

Игрок стремится рассказать историю по-своему, чтобы выложить все карточки, которые у него на руках, а затем привести сказку к окончанию.

Но когда он упоминает что-то, изображенное на карточке у другого игрока, тот имеет право прервать рассказ, выложив эту карточку – и самому стать рассказчиком. Например, если первый игрок сказал: «Этот дар позволял им говорить с любимыми животными» – игрок, у которого есть карточка «Зверь» или «Волшебный дар», может выложить ее и дальше рассказывать историю по-своему.

• Типы карт •

Сюжетные карты бывают пяти видов:



Персонажи – герои или существа, действующие лица истории. Король, жар-птица, странник, рыцарь и т.д.



Объекты – важные объекты, встречающиеся в сюжете. Яд, дерево, заклинание и т.п. Объект не обязательно материальная вещь, например, объектами являются огонь или проход.



Места – которые упоминаются в истории. Дворец, лес, болото, пещера и т.д.



События – важнейшие события – спор, сражение, любовь, потеря и т.п.



Состояния – способ описать любой объект истории: охарактеризовать вещь, персонажа, место или событие. Счастливый, опасный, таинственный и т.п.



Существует еще специальный тип карт: **прерывание**, они позволяют прервать рассказчика и продолжить историю самому. При этом каждая карточка-прерывание является и сюжетной – на ней написано «Остров», «Шкатулка» и т.п. То есть, ты всегда сможешь использовать ее как сюжетную карту, если захочешь.

О том, как играется прерывание, см. ниже.

И, наконец, существуют **карточки-финалы**, с ними все просто: в начале игры каждый получает по одной такой карточке и старается привести сказку к своему варианту окончания. Бывают счастливые и несчастные окончания, поэтому нередко одни игроки хотят совершенно противоположного завершения истории, что обостряет борьбу.



СЮЖЕТ

Излагая свою историю, рассказчик выкладывает карточки. Но насколько уместно и красиво он это делает? В его сказке происходят не связанные друг с другом события – лишь бы автор мог побыстрее выложить свои карточки? Или у него получается осмысленный, логичный и увлекательный рассказ, в котором каждая карточка имеет свое место?

Например, у игрока на руках карточки: «Фея», «Заклинание», «Цветок», «Рыцарь» и, например, «Слепота», а конец истории звучит так: «Они взялись за руки и вошли в свой дом, чтобы прожить там долгую, счастливую жизнь». Он пытается рассказать такую историю:

«Жила-была **фея**, как-то она села на **цветок**, но пыльца ее **ослепила**, поэтому она произнесла **заклинание** излечения, вылечилась, в нее влюбился проезжавший мимо **рыцарь**, так что они взялись за руки и вошли в свой дом, чтобы прожить там долгую, счастливую жизнь, все, я выиграл!!»

Мягко говоря, это не самая лучшая история. В ней нет ничего интересного и необычного, она нелогична и глупа. Игроки протестуют, и с помощью голосования лишают рассказчика права голоса и возвращают все выложенные карточки ему в руки. Ведь имея те же карты на руках, можно было рассказать, например, такую историю:

«У старого и бездетного короля наконец-то родился сын. Король обрадовался, ведь сын мог продолжить династию и завоевать еще больше королевств! Но испуганный барон, земли которого были неподалеку, решил помешать этому и упрямый **фей** из волшебного леса зачаровать младенца. Феи наслали на мальчика **слепоту**, в надежде, что он не сможет вырасти воином. Но одна фея пожалела мальчика и оставила его матери черный **цветок**, сказав: «Придет время, когда этот цветок поможет твоему сыну...»



Разгневанный король выгнал слепого мальчика и его мать в ссылку на болота... где жил старый **рыцарь**, который пожалел мальчика и сказал его матери: «Я научу твоего сына жить и сражаться в полной темноте. Но когда он вырастет, свергнет короля». Так началось воспитание Слепого Рыцаря».

Одни и те же 3-4 карточки могут сложиться в десятки разных сюжетов. Главное, чтобы сказка была логичной, интересной и последовательной. Сколько карточек вернуть в руки игрока в каждом конкретном случае, решает голосование. Но, разумеется, вернуть можно только те карточки, которые он выложил только что – и которые, по мнению остальных, не подходят для развития истории.

• Построение сюжета •

Карточки должны органично вплестаться в историю. Выкладывать их можно: не чаще, чем одну в каждой фразе, не реже, чем одну в три фразы. То есть, если игрок слишком долго не использует карточки и рассказывает сказку без них, его можно прервать – он возьмет **одну** штрафную карточку, а ход перейдет к следующему.

Карточки в единственном числе при желании можно использовать во множественном (не волк, а стая волков, не разбойник, а банда и т.п.).

Рассказчик не ограничен карточками и может рассказывать историю о чем угодно. Например, имея на руках «фею» и «цветок», он вполне может ввести в сказку оборотня, волшебный меч или королеву. Главное, чтобы это имело смысл и сочеталось с уже рассказанной частью истории, не противоречило уже выложенным карточкам. Например, рассказчик не вправе сказать «И тут рыцарь увидел дракона», если до того было сказано, что рыцарь слепой и видеть не может.

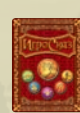
Игроки могут не принять любой нелогичный поворот сюжета, просто **проголосовав против**. Если большинство игроков против, рассказчик вынужден будет взять обратно выложенную карточку и потянуть из колоды еще **одну**, а ход перейдет к следующему игроку.

Одна фраза



Выкладывать не больше одной карточки

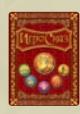
Три фразы



Выкладывать не меньше одной карточки

Одна фраза

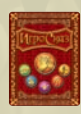
Карточка рассказчика



Карточка прервавшего игрока

Сколько тянуть карточек

Рассказчик тянет при переходе хода



Игрок тянет при неудачной попытке прервать рассказчика



Переход хода

Ход перехватывается

- Игрок выкладывает карточку с тем, что рассказчик упомянул в истории;
- Игрок использует карточку-прерывание;

Ход передается по кругу

- Игроки оспаривают поворот сюжета;
- Рассказчик медлит больше 5-10 секунд;
- Рассказчик говорит чепуху и наносит ущерб истории;



• Прерывание •

Взять рассказ в свои руки можно двумя способами.

Передача хода по кругу. Можно сделать, если рассказчик упоминает в своем рассказе что-то, что есть у тебя на руках. Например, он говорит: «Утром королю принесли известие, что его жена родила близнецов», а у тебя есть карточка «Ребенок». Ты можешь сказать: «Прерываю» и выложить ее на стол. Тогда рассказчик тянет одну карточку из колоды, а ход переходит к тебе.

Как ты понял, точное соответствие слов необязательно. Например, рассказчик может сказать: «И у него родился сын» или «чудесный малыш», в обоих случаях его можно прервать карточкой «Ребенок».

А вот выложить эту карточку в ответ на фразу «У короля была дочь» нельзя, потому что дочь может быть уже взрослой. До тех пор, пока рассказчик не озвучил возраст дочери, попытка выложить карточку «Ребенок» может оказаться некорректной.

При попытке прерывания, которая была признана остальными игроками неудачной, ты забираешь свою карту назад и тянешь две дополнительных карты из колоды, а ход остается у рассказчика.

А если прерывание успешно, право рассказывать историю переходит к тебе, и одну карточку из колоды тянет прерванный игрок.

Перехват хода. Если у тебя есть специальная карточка «Прерывание», то ты можешь попробовать прервать рассказчика в тот момент, когда он выложил какую-нибудь карту. Но прерывание должно быть того же типа, что и выложенная карточка: если рассказчик выложил персонажа, ты можешь прервать его только прерыванием типа «персонаж», но никак не «вещь», «событие» и т.д.

Если такое произошло, ты говоришь «Прерываю» и выкладываешь свою карточку-прерывание. А дальше самое интересное: ты предлагаешь свою версию того события, о котором сейчас идет речь. И все игроки голосуют, чью версию принять: рассказчика или твою.

Например, рассказчик говорит: «И тут брат увидел, что в склепе лежит чудовище» и выкладывает карточку «Чудовище». А ты прерываешь ее карточкой «Прерывание – персонаж», и говоришь: «Нет, он увидел, что в склепе лежит его сестра, которая пропала много лет назад, и до сих пор томится здесь под действием проклятия». И пусть остальные игроки решают голосованием, чей вариант интереснее.

Если у вас поровну голосов, или у рассказчика больше, то ты кладешь карточку-прерывание под низ колоды и тянешь две штрафных карточки, ход остается у рассказчика. А если ты победил, ход переходит к тебе (и карточку тянет бывший рассказчик).





• АПЛОДИСМЕНТЫ •

Каждая выложенная карточка символизирует определенный поворот сюжета. Если он нравится игрокам, каждый из них может наградить рассказчика фишкой-аплодисментом, взяв его из общей кучи фишек. Награда может быть размером в 1 или 2 аплодисмента: 1 – это похвала за интересный и хороший рассказ, а 2 – восхищение за самые лучшие идеи и решения. Каждый раз ты сам решаешь, когда выдать рассказчику 1 аплодисмент, когда 2, а когда ни одного, и мнение других игроков не должно на тебя давить.

И, наконец, рассказчик, который привел сказку к своему окончанию, получает 5 аплодисментов. А при равном числе аплодисментов у двоих или больше игроков, побеждает тот из них, кто выложил карточку-окончание.

В конце игры все смотрят, у кого сколько аплодисментов, и победитель получает торжественное звание «Лучшего рассказчика».

Каждая рассказанная вами история будет уникальной. Самые лучшие из них можно сфотографировать или записать. А вдруг вы вместе сочините сказку, которая войдет в ряд золотой классики? Или у вас получится сочинить популярный комикс?

Пример игры

Иван, Данила, Лена и Петя решили сыграть в «Игросказ».

Петя: Я самый толстый, поэтому я начинаю первым!

Остальные смеются, но соглашаются.

Петя: В очень далеком королевстве [выкладывает карточку «Королевство»] жила старая женщина, у которой не было никого из близких. Но однажды к ней пришел кузнец [выкладывает карточку «Мастер»] и говорит: «Давай-ка я сделаю тебе железного сына, который будет тебе во всем помогать! А ты уже совсем старая...»

Лена: Прерываю! [выкладывает карточку «Старый человек»] Женщина обрадовалась, но сказала: «Пусть сынок мой будет железный, но у него должно быть доброе сердце...» И вот, через месяц кузнец привел к ней мальчика [выкладывает карточку «Ребенок»], который был весь из железа... Только в груди у него была клетка, в которой жила маленькая синичка!

Данила: Стоп, прерываю [выкладывает карточку «Птица»]. Пока синичка сидела в клетке, железный мальчик был добрым и послушным. Он хорошо помогал старушке по хозяйству и работал грузчиком на базаре. Но как только клетка оказывалась пустой, мальчик становился жестоким и злым...

Лена: Красиво! Даю тебе 1 аплодисмент.

Иван: Ага, моя очередь [выкладывает карточку «Злой»]. Как-то раз, железный мальчик принес в лавку ящички с товарами, уже собрался уходить, но услышал, как дочери хозяина лавки шептались за занавеской: «Завтра в город приедет менестрель Люттик...» [выкладывает карточку «Менестрель»]. В общем, девушки хотели...

Петя: Скучно, у меня другая версия [выкладывает карточку «Прерывание – персонаж»]: однажды ночью, в дом пробрался абсолютно черный кот. Он служил ведьме, которая хотела завладеть железным мальчиком, ведь без птички в груди он был замечательным слугой! Кот открыл клетку и сожрал синичку... Как вам такой поворот?

Лена и Данила решают, за какую из версий им проголосовать, и оба поддерживают версию Пети. Лена даже дает ему 1 аплодисмент. Петя продолжает свой рассказ.

Хотите узнать, что дальше случилось с железным мальчиком, у которого вместо сердца была синица в клетке? Сочините сами!