

Ролевая игра “Улитка”

По мотивам повести А. и Б. Стругацких “Улитка на склоне”.

Введение

Игра «Улитка» позволяет игрокам (в первую очередь, школьникам) наглядно прочувствовать многочисленные проблемы и взаимосвязи, изучаемые разными областями науки: биологией, физической географией, отчасти — химией. Тем самым, отрабатываются ключевые понятия экологии (биоценоз, биотоп, экосистема, трофическая цепь, ресурс), а также формируется представление о принципах функционирования экосистем. Грамотное участие в игре требует знания растительности той территории, на которой происходит игра, что приводит к закреплению в игре соответствующих знаний. Кроме того, в игре отрабатываются навыки ориентирования, существования и организации быта в лесу, и бережного отношения к родной природе — такие навыки, которые невозможно получить за школьной партой. Игра также направлена на развитие наблюдательности, что тоже практически невозможно в условиях школы.

Поскольку для решения игровых задач требуются знания из разных областей естественных наук, и умение их применять, игра способствует формированию целостного мировоззрения, решая тем самым одну из основных проблем современного естественнонаучного образования.

Игру «Улитка» можно проводить в самых разных форматах и для самых разных участников. Минимальный возраст — 12-13 лет, максимальный не ограничен. Минимальный формат — игра на 4-6 часов на достаточно ограниченной территории, причем вся подготовка к игре сводится к раздаче вводных. В таком формате в нее можно играть с достаточно неподготовленными людьми. Учителя могут играть в нее со своими школьниками во время похода выходного дня или туристического слета, вожатые в оздоровительных лагерях — со своими отрядами. С другой стороны, такая игра может проводиться в расширенном формате. Тогда игра происходит в течение двух-трех дней на достаточно большой территории, включает в себя подготовку и постройку мест для *реального* проживания в течение этих дней и поиск доступной пищи для утоления *реального* голода. В этом случае необходима достаточно длительная (1-2 недели) подготовка к игре, в ходе которой школьники получают и отрабатывают знания, умения и навыки по правилам жизни в лесу, принципам обустройства быта в походных условиях, ориентированию, основам медицинских знаний, ботанике, геоботанике, гидрологии, химии окружающей среды и другим областям знаний. В этом случае игра может стать логическим завершением летней практики в специализированных классах с естественнонаучным уклоном или смены в специализированном экологическом летнем лагере. Тематический план такой предварительной подготовки приведен в приложении.

В зависимости от формата игры различаются требования к играющим. Для проведения игры в минимальном формате от школьников требуются простейшие навыки ориентирования, умение отличить сосну от березы и умение держаться на воде. Игру в расширенном формате можно проводить только со школьниками, имеющими туристский или экспедиционный опыт и способных к самостоятельным действиям. Проводящие игру могут изменять сценарий, вводные и организационные принципы игры в зависимости от подготовки игроков, местности, дидактических задач и т.д.

Задачи игры следующие:

- Научить школьников ориентироваться в лесу
- Научить школьников вести себя в лесу в соответствии с определенными правилами.
- Научить школьников смотреть по сторонам в лесу.
- Научить школьников следить за повадками своих коллег.
- Дать понять школьникам, что в лесу могут быть очень сложные взаимосвязи.

Игра происходит на достаточно большом участке леса, содержащем разные биоценозы (например, сосняк, березняк и луг). Размер игрового поля может составлять от ~200x200 метров до ~1x1 км (или эквивалентно по площади) в зависимости от подготовленности и количества участников. В зависимости от площади игрового поля будет увеличиваться и время игры — от 4-5 часов до целого дня.

В игре участвуют лесные жители, для которых лес родной; лесные духи, охраняющие лес и карающие лесных жителей за нарушение правил; нечисть, затрудняющая жизнь лесным жителям; невнятные твари, запутывающие сюжет. Основная группа — лесные жители. Они разделены на несколько корпораций — по тем биоценозам, в которых они обитают (биоценозы должны быть реальными). С одной стороны они имеют частично противоречивые интересы. С другой — ни у кого из них нет полного набора ресурсов, необходимых для нормального существования, поэтому они вынуждены кооперироваться друг с другом и ходить на чужую территорию. С третьей — вынуждены поддерживать гомеостаз леса. При этом они имеют определенный набор правил и инструментов влияния друг на друга. И правила поведения, и имеющиеся ресурсы и инструменты определяются биоценозом, в которых они обитают. Лесные духи, нечисть и невнятные твари относятся к внешним силам, действующим на лесных жителей и являются инструментом обеспечения обратной связи. Кроме того, существуют геологи, намеренные эксплуатировать лес и о гомеостазе ничего не знающие. Правил поведения у них нет, а инструменты влияния на лес тупы до безобразия и потенциально разрушающие.

Игра сводится к установлению балансов интересов различных корпораций без нарушения леса, т.е. без нарушения правил жизни в лесу. Итогом игры должно стать либо разрушение того или иного биоценоза (заражение территории, гибель обитателей, разрушение источников питания) либо выход его в стационарное состояние. Считается, что корпорация вышла в стационарное состояние, если в течении достаточно длительного времени в соответствующем биоценозе не происходит заметных изменений (субъективно, если игрокам становится скучно).

Помимо целей в соответствии с ролями, обширная территория и длительное время игры задает некие реальные жизненные цели. Это, в первую очередь, цель утоления голода и спасения от комаров и других дискомфорта местности. Обеспечение игроков пищей является элементом игры и оговорено соответствующими условиями (своими для каждой корпорации). Водой игроки обеспечиваются самостоятельно, но этот процесс тоже является элементом игры, поскольку в этом процессе возможно нарушение интересов других корпораций. От дискомфорта игроки частично должны спастись в соответствии с собственным разумением, частично — получать соответствующие инструменты в рамках игры.

Пространство и время

Данная игра задает довольно жесткие требования к месту ее проведения. Игра происходит в лесу, на ограниченном участке (игровом поле), который можно четко разбить на несколько биоценозов (например, сосняк, березняк и луг). Они являются местообитанием соответствующих корпораций лесных жителей. Кроме того, на игровом поле должен существовать относительно комфортный участок (бурелом, густые заросли) площадью не менее 1/6 площади остальных биоценозов. Один (желательно — только один) биоценоз обязательно должен граничить с источником пресной воды. На территории может находиться несколько отдельных участков соответствующих биоценозов. Хотя бы часть территории должна допускать разведение костров.

Игровое поле должно быть жестко ограничено естественными границами (дорогами, ручьями, оврагами, опушками). Желательно, чтобы к игровому полю можно было бы подходить с разных сторон.

Поскольку маловероятно найти участок леса, идеально удовлетворяющий всем требованиям, проведение этой игры требует от мастеров проявления фантазии и поисков компромиссных вариантов.

Нулевая зона

В центре игрового поля находится нулевая зона, находящаяся вне игры. Она четко промаркирована. На ней находятся запасы ресурсов, необходимых для игры; отдыхают,

собираются и кормятся внеигровые игротехники и некоторые особо оговоренные игроки (в основном, из игротехников). Игрок, вошедший в нулевую зону (за исключением специально оговоренных случаев) считается вышедшим из игры и может вернуться назад только с разрешения мастера.

У нулевой зоны есть хранитель, ведающий, главным образом, распределением пищи.

Зараженная территория

Территория заражается плесенью. Плесень бывает двух видов: желтая и белая. Желтая плесень ни для кого не заразна, однако территория, зараженная желтой плесенью через 30 минут (или меньше — в зависимости от размера игрового поля и числа играющих) заражается белой. Белая плесень заразна для лесных жителей и геологов. Чем им грозит заражение — см. раздел “Особые состояния”. Территория, зараженная желтой плесенью маркируется пучками желтых нитей, территория, зараженная белой плесенью ограничивается белой нитью. Снять заразу с территории, зараженной желтой плесенью можно собрав желтые нити. Чтобы снять белую заразу, нужно белые нити прокрасить любой жидкостью.

Измерение времени

Возможны два способа измерения времени игроками (кроме заразы). Щадящий — по часам. Продвинутый — по длине тени от метровой палки (если позволяет погода). Игротехники и зараза измеряют время только по часам.

Роли

Лесные жители

Лесные жители — непосредственные обитатели леса. Каждая группа лесных жителей обитает в своем биоценозе (например, в сосняке — боровики, в березняке — подберезовики, на лугу — луговики, хотя, в зависимости от биоценоза состав лесных жителей может меняться). Там находится их деревня, там же они ведут свою фоновую деятельность. Свой биоценоз они должны поддерживать в чистоте и порядке, не разрушая его. Кроме того, чтобы не проголодаться, они должны добывать и готовить пищу и питье (натуральную, а не модельную). Вода берется с водопоя на реке (озере), а пищу получают, осуществляя фоновую деятельность.

Организация каждой корпорации. Заранее заданная организация отсутствует.

Цели каждой корпорации. Спокойная и вкусная жизнь. Ведение фоновой деятельности (например очистка от мусора; очистка от плесени; ловля лося)

Все знают.

1. Что в своем биоценозе они хозяева.
2. Что в лесу существуют и другие обитатели, со своими целями, местами обитания и правилами, интересы которых могут противоречить интересам их корпорации. Какие — не знают.
3. Что если на участке есть следы нарушения какого-либо из правил поведения на этом участке, духи могут покарать. Причем дух может покарать как нарушителя, так и невинного жителя данного биоценоза. Однако если жители покарают нарушителя сами, то дух карать их не будет. Карать они могут отправляя за индульгенцией, для чего должны доставить караемого на капище.
4. Что человек, которому задан прямой вопрос о его принадлежности к кому бы то ни было, может обернуться злым духом и страшно покарать. То же самое — о чужих правилах поведения.
5. Что чужие люди могут нанести вред их биоценозу.
6. Что существует индульгентор и кладезь премудрости. Свойства индульгентора.
7. Что нужно остерегаться крокодилов и водных тварей.
8. Что в лесу для организации деревни есть палатка, котелок и спички.
9. Что могут брать воду из реки.
10. Что под артефактами могут находиться важные вещи.

Что могут.

1. На своей территории строить деревню (палатка), разводить костер (кроме особых случаев), готовить пищу.

2. Покарать нарушившего правило отправлением за индульгенцией. Пока посланный за индульгенцией не вернется с индульгенцией, не принимать и не кормить его.

Общие для всех правила поведения.

Общие принципы:

1. Любую живую тварь нужно любить.
2. Нужно любить и уважать воду.

Конкретные правила:

1. В каждом биоценозе должен быть только одно костровище.
2. Все отходы д.б. собираемы в одном месте биоценоза (ДСП: на капище).
3. Все экскременты должны быть закопаны.

ДСП примечания.

1. Ни один лесной житель не может распознать своего или чужого лесного жителя иначе, как по повадкам. При этом чужих повадок и чужих правил поведения они не знают.
2. Ни в одном биоценозе нет ресурсов, достаточных для безбедного существования его жителей. Например, у боровиков и подберезовиков нет воды, у луговиков — дров. Кому-то может быть дан запрет на разведение костра (это обязательно нужно делать, если биоценоз находится на торфянике). Кроме того, разным жителям даются разные продукты, так, что для полноценного питания им придется обмениваться продуктами (см. раздел «Питание игроков»). Для различных целей лесным жителям могут понадобиться травы, которых в их ценозе нет.
3. Про возможность общения с лесными духами поначалу знает только шаман. Его назначает хранитель участка по ходу игры.

Различия между корпорациями лесных жителей (примеры)

Различия в правилах поведения задаются свойствами биоценоза. Например, в сосновом бору, который хорошо просматривается и в котором почти нет препятствий движению, можно размахивать руками и тебя увидят, а в густом березняке — тебя никто не увидит. На болоте нельзя резко двигаться, чтобы не провалиться. И так далее. При организации игры, возможно, придется подгонять правила поведения под имеющиеся на игровом поле биоценозы. Данные правила разработаны для следующих биоценозов:

1. Старый сосновый бор на песке, практически без подлеска, просматривающийся на 200-300 метров.
2. Густой невысокий березняк. Просматривается примерно на 30 метров.
3. Подзаболоченный, с неровной поверхностью, подзаросший травой (в том числе крапивой) и подлеском), густой черноольшанник. Просматривается примерно на 30 метров и меньше.
4. Подсохший заливной луг с высокой травой. Деревьев нет. Просматривается насквозь.
5. Высохший торфяник, частично поросший молодыми сосенками (в 2 человеческих роста) и кустарничковой растительностью. Просматривается на 10-50 метров.
6. Приозерная сплавина с небольшим количеством молодых сосенок. Просматривается почти насквозь.

Явные нарушения указанных правил (например громкий разговор вместо разговора шепотом) должны караться хранителем участка.

Корпорация	Коммуникации	Манера передвижения	Обращение с растительностью	Отношение к огню
Боровики	Говорят тихо, внимание сородичей привлекают, размахивая руками	Размашистые движения. Могут бегать.	Запрещается прикасаться к живым соснам (сосна отбирает силу). Ломать только сухой травой и лишайниковый покров.	Нельзя разводить огонь рядом с деревьями. Площадь кострища должна быть небольшой (зарастают кострища плохо).
Подберезовики	Громко кричат. Разговаривать шепотом и махать руками нельзя.	Ходят слегка пригнупившись. Движения скованы. Если их несколько — идут след в след.	Часто прикасаются к березам, так как береза дает силу. Можно ломать сухие ветки или подбирать сушняк. Не могут рвать траву.	Можно разводить огонь небольшой высоты на небольшой площади.
Ольшане	Громко кричат. Махать	Ходят медленно, мягко,	Ломают и подбирают	Ограничений нет, кроме

	руками нельзя.	плавно двигая руками.	любую сушину, какую видят. Могут рвать траву.	запрета повреждать огнем живые деревья.
Луговики	Разговаривают нормальной речью, внимание сородичей привлекают, размахивая руками	Ходят широкими шагами, плавно и нерезко. Бегать не могут.	Могут рвать траву.	Можно разводить огонь любой высоты, но на небольшой площади.
Торфяники			Не могут нарушать целостность растительного покрова первого яруса	Разводить огонь запрещается
Болотники	Разговаривают шепотом, внимание сородичей привлекают, размахивая руками	Ходят очень плавно, сперва как бы щупают ногой землю, а только потом ступают. Никаких резких движений. Не ходят след в след.	Могут ломать сухие ветви. Не могут нарушать целостность растительного покрова первого яруса	Ограничений нет, кроме запрета повреждать огнем живые деревья.

Снабжение корпораций пищей

Чтобы заставить корпорации кооперироваться, лесные духи снабжают их не очень разнообразной пищей. Подробнее см. раздел “Распределение пищи”.

Шаманы

Шаман – лесной житель, общающийся с лесным духом. Знает (поначалу только он), что нужно устроить духово капище, на которое раз в час приносить еду, жертвы (лося или...) и мусор. Через него дух может сообщать о карах.

Могут вызвать духа (как – не знают). Должны почаще ходить на капище чтобы общаться с духом. Все остальное — как для соответствующих лесных жителей.

Наличие отметок. Шаманский посох.

Изгой-авантюрист

Изгой-авантюрист когда-то был изгнан из своего сообщества и забрел на данный участок леса. У него за плечами палатка. Он желает сколотить собственную деревню

Свойства. Подвержен тем же воздействиям, что и другие лесные жители.

Что знает. Правила поведения боровиков (не зная, чью они). Общие правила поведения лесных жителей. Первые три пункта из тех, что знают лесные жители. Знает о существовании лесных жителей и духов.

Что имеет. Палатку и котелок.

Что может. Ничего.

Снабжение пищей. Кто покормит.

Пришлые люди

Геологи

Цель. Исследовать лес на тему наличия в нем полезных ископаемых и растительного сырья. При этом ископаемые и сырье должны быть *реально* полезны. За принесенные образчики полезных вещей геологи получают деньги. Также геологи получают деньги за оценку запасов полезных ресурсов. Цель каждого геолога — набрать как моно больше денег (приехали за длинным рублем).

Организация. Геологи подчинены Управлению по делам Леса. Директор управления (из игроков) организует работу геологов и выплачивает им деньги. При этом директор может получать депеши от вышестоящего начальства с курьером. Консультант управления (широко образованный в естественнонаучном плане игротехник) оценивает принесенные образчики ресурсов. Если геолог, принесший образчик, может грамотно и правильно рассказать, зачем он нужен, геологу начисляются деньги. Деньги можно потратить в ресторане. Ресторатор — фигура независимая. Цены на еду в ресторане устанавливаются Мастером игры таким образом, чтобы все наличные деньги были обеспечены едой.

Свойства.

1. Лесные жители могут послать их за индульгенцией. Зараза может их заразить. Крокодилы могут их укусить. Заранее они об этом не знают и понимают только когда нарываються. Со всеми этими напастями можно бороться, но как — они не знают.

Правила поведения: Нельзя разводить новые костры. Остальные правила определяются Директором.

Что знают. Специально по игре — ничего. А что по жизни — это их дело.

Что имеют.

1. Спички.
2. Веревки.
3. Емкости для отбора проб.
4. Бумагу, на которой написано, что чары лесных жителей на них не действуют.
5. Йод, зеленку и марганцовку.

Что могут.

1. Отвести директора в лес и привязать его там к сосне (символически). После этого он уже не директор и возвращаться в Управление не может.
2. Что-нибудь изобретать.

Наличие отметок. Отметки отсутствуют.

Директор геологов

Задача директора — организовывать поисковые работы в участке леса. Директор распоряжается деньгами и выплачивает их геологам. Он знает, что он может быть отстранен вышестоящим начальством за плохую работу. Тогда он должен будет горстями носить торф из ближайшего болота в Управление (под страхом невкусного кормления). С другой стороны, свои же могут отвести его в лес и привязать к дереву. Тогда он перестает быть директором.

Ресторатор

Готовит еду геологам и кормит их за деньги. Никому в игре не подчиняется.

Нечисть

Крокодилы

В них превращаются лесные жители, нарушившие правила поведения в лесу либо укушенные двумя крокодилами. Они базируются в крокодилятнике, вне которого перемещаются исключительно на четвереньках. Их цель — покусать как можно больше народу. Человек считается укушенным, если крокодил к нему прикоснулся. Тем самым они создают проблемы местным жителям. Крокодилы подчиняются крокодилиссимусу, который принимает посланных в крокодилы и снабжает пищей. Снабжение пищей происходит по числу укушенных. Более подробно см. вводную крокодилиссимусу и инструкцию крокодилам.

Зараза

Цель заразы — заразить плесенью как можно более обширную местность и как можно больше людей. Существует два вида заражения территории: условное и безусловное. Условно зараженная территория, это территория, на которой раскиданы пучки желтых нитей. Такая территория для людей не заразна, но по прошествии некоторого времени условно зараженная территория опутывается белой нитью и становится безусловно заразной. Если зараза видит человека на зараженной территории, зараза его заражает.

Что имеют. Нитки для заражения. Часы. Удостоверение, что чары лесных жителей на них не действуют.

Снабжение пищей. В 0-зоне.

Наличие отметок. Пучок белых нитей из нагрудного кармана.. Ее смысла не знает никто.

Борьба с ними:

1. Окрашивание пучка ниток чем угодно.
2. Лесной житель, имеющий в нагрудном кармане пучок окрашенных нитей имеет полный иммунитет против бацилл.

Более подробно см. вводную заразе.

Духи леса

ДСП: Духи леса (кроме русалки) — на самом деле игротехники. Существуют для карания других игроков и предоставления им некоей информации. Также поддерживают гомеостаз в лесу, в частности, утилизируя отходы и кормя подопечных.

Хранители участков

Цели декларируемые: поддержание гомеостаза в лесу. Соблюдение порядка в лесу.

Что должны.

1. Карать за нарушения правил и за отсутствие еды в капище.
2. При наличии жертв на капище — класть на него сырье для приготовления еды (луговикам — крупы и чай, боровикам — крупы и тушенку, ольшанникам — чай и тушенку).
3. Подходить к капищу только тогда, когда их никто не видит.

Что могут. Прикидываться лесными жителями, прикрывая повязку головным убором.

За нарушение правил поведения на вверенном участке или за прямые вопросы о принадлежности и правилах поведения:

1. Отправить любого лесного жителя за индульгенцией.
2. Превратить любого лесного жителя в крокодила.
3. Исправить неверно заложенную зону заражения в соответствии с правилами, покарвав за это заразу изъятием у него нитей на определенное время.
4. Карать того, кто нарушит его покой у капища.
5. Лесные духи общаются с местными жителями (карают) либо через шамана, либо (если не боятся засветиться) — напрямую.
6. Взыскания можно налагать *не сразу*.
7. Отзываться на вызывания шамана, если сочтет нужным.

Что имеют. !Не имеют ножа

Наличие отметок. Оранжевая повязка на голове (м.б. прикрыта головным убором).

Получение пищи. Едят то, что им принесут на капище.

Индульгентор

Цель. Чисто технический персонаж. Выдает индульгенции тем, кто придет к нему с запиской — требованием об индульгенции. Индульгенция есть записка с печатью.

Свойства. Старается избегать комаров.

Получение пищи. В нулевой зоне.

Кладезь премудрости

Цель. Не помереть с голоду.

Свойства известные.

1. Бродит в основном по границам биоценоза.
2. Может отвечать на прямые вопросы.

Свойства скрытые.

1. Питается от чужих щедрот, прося о пище. Чем лучше его кормят — тем правдивее и точнее отвечает.
2. Может наврать с три короба тем, кто явно нарушает правила или тем, кто почему-то не понравился кладезю.

Что имеет. Только знания.

Что знает. Все, кроме персонального состава и ДСП.

Русалка

Русалка, с одной стороны — хранительница воды. Она, как и любой другой лесной дух следит за тем, чтобы при пользовании рекой для водозабора и купания никто не мутил воду, не обрушал берега и не портил водную растительность. Как и любой другой лесной дух она может посылать за индульгенцией и превращать в крокодилов. Однако злоупотреблять этим правом она не может, иначе лишится своей волшебной силы. Русалка может разрешить (или даже попросить) крокодилов сидеть у водооя. Но кроме того, что русалка — дух, она еще и слабая женщина. Поскольку она слабая, управиться со всем своим хозяйством она не может, поэтому ей нужен помощник — сильная мужская рука. Поскольку она — женщина, ей нужно, чтобы помощник был ласков и нежен. Поэтому она ищет среди проходящих к водоему лесных

жителей прекрасного и сильного юношу, которого она могла бы превратить в водного духа. Однако русалка не знает, как превратить юношу в водного духа. С приглянувшимся юношей она может всячески экспериментировать. Если это будет происходить при мастере, то мастер может сразу сказать, что юноша превратился в духа. Если же процесс происходит не при мастере, то русалка может описать, с кем и что она делала, а мастер — сказать, получилось или не получилось. Юноша, обращенный в духа, получает все знания русалки и они вместе охраняют воду.

Что имеет. Запас рыбных консервов. Палатку.

Что может. 1. Одаривать рыбными консервами.

2. Карать мужиков, которые с ней дурно обращаются (так, что ей не нравится).

Отправляя их за индульгенцией или превращая в крокодилов.

Получение пищи. Питается рыбными консервами из запасов и тем, что перепадет от пробегающих мастеров.

ДСП.

1. Русалка не игротехник.

2. О существовании геологов русалка не знает.

3. Чтобы превратить любого немеченого (лесного жителя или геолога) в лесного духа, русалка должна с ним поцеловаться (причем юноша должен быть с этим согласен).

4. Как только появится мужской водный дух, шаманам через лесных духов сообщается о необходимости приносить этой паре жертву (пищу). Кроме того, сообщается, что тот, кто принесет этой паре еду, которой нет в воде и около, получит новый вид пищи.

5. По превращении юноши в водного духа мастер сообщает ей, что она должна давать консервы в обмен на еду, которой нет в воде и около.

6. После превращения юноши в водного духа питается только тем, что принесут в качестве жертвы. Консервами — только в крайнем случае.

Лесные твари

Лось

Лося ловят лесные жители и приносят на капище, за что получают пищу. Одна из задач лося — быть пойманным как можно реже. Поймать лося — значит обхватить его туловище руками. Лось может сопротивляться, но без ударов. Приведенный на капище лось может быть отведен мастером в 0-зону, где отдохнуть и немного покормиться. После этого лось возвращается на игровое поле. Чем больше лосей оказываются в 0-зоне, тем дольше они должны в ней оставаться (аналог выбивания популяции). Если в 0-зоне одновременно оказываются *все* лоси, то они на игровое поле больше не возвращаются.

Отметки. Рога.

Получение пищи. В нулевой зоне, но не часто и не вкусно.

Особые состояния

Посланный за индульгенцией.

Помечен красной лентой. Не кормится, но м.б. покаран превращением в крокодила. Должен найти индульгента, каковой на просьбе об индульгенции ставит свою отметку что индульгенция дана.

Посланный в крокодилы.

Помечен двумя красными лентами. Ни для кого не существует. Должен найти крокодилиссимуса и поступить в его распоряжение.

Зараженный плесенью

Зараженный белой плесенью (т.е. человек, которого бациллоносители опутали белыми нитями) может только дойти до деревни или первого встречного и малоподвижно и молча сесть. Чужих просьб выполнять не может. Заразен для окружающих, которые к нему прикоснутся. Прикоснувшийся заражается Заразой, если Зараза видит прикосновение. Если в

течении получаса он не будет вылечен — превращается в крокодила. Такой персонаж не заразен.

Передача информации в ходе игры

Существуют три способа получения игроками нужной информации: обмен информацией друг с другом, обращение за информацией к кладезю премудрости и получение информации под артефактами.

Обмен информацией не регламентируется, за исключением того, что нельзя задавать прямой вопрос “ты кто?” и прямые вопросы о правилах поведения. Если хранитель участка это слышит, он может спустя какое-то время покарать как задавшего этот вопрос, так и ответившего на него.

О получении информации у кладезя премудрости см. описание кладезя премудрости.

Артефакт, это предмет, которого в данном биоценозе не должно быть. Артефакты могут быть антропогенными (например, консервная банка) и природными (например, еловая шишка в березняке). Как показывает практика, природные артефакты замечаются с гораздо большим трудом, поэтому наиболее важную информацию нужно укладывать под них. Часть подсказок существует для запутывания людей. Примеры подсказок:

- Белую плесень нужно прокрасить, тем самым обеззаразив.
- Пучок покрашенной плесени на человеке дает ему полный иммунитет.
- Чтобы расколдовать крокодила, нужно, чтобы его одновременно поцеловали юноша и девушка.
- Собирайте желтую плесень.
- Русалка весьма любвеобильна.
- Духи тоже кушать хотят.
- Бойтесь вопрошающих.
- Тантристский секс в Урарту запрещен.
- Жил был у бабушки серенький козлик.
- Чугун выплавляют в доменных печах.

Также в качестве подсказок можно давать выдержки из чужих правил поведения.

Организация игры

Распределение людей

Игротехники

Для проведения игры требуются следующие игротехники.

- Хранители участков — по числу участков.
- Кладезь премудрости.
- Индულгентор.
- Консультант управления.
- Хранитель 0-зоны.

Итого (если участков — 3) 7 человек.

Хранитель 0-зоны в первую очередь занимается тем, что выдает пищу игрокам (например, через лесных духов) и кормит тех, кто должен кормиться в 0-зоне. Процесс происходит в соответствии с разделом “Распределение пищи”.

Игроки

- Лесные жители ~ по 8 человек на участке.
- Геологи ~10 человек, включая директора и ресторатора.
- Русалка — 1 человек (девушка).
- Зараза — 3 человека.
- Крокодилиссимус — 1 человек.
- Лоси — 2-3 человека.

Итого (если участка 3) — 42 человека.

При увеличении площади территории количество игроков может быть увеличено.

Диспозиция

Приведена для минимального формата (игровое поле 200х200 метров). При увеличении игрового поля время увеличивается. В расширенном формате необходимо планировать под конкретную игру.

Подготовка к игре (-3 ч 00 мин или больше, если участок велик). Игротехники размещают на игровом поле палатки, котелки, спички и информацию (запятав все это под артефактами). Ставится палатка для русалки и в 0-зоне (в 0-зоне — с едой). Индугентор и хранитель 0-зоны остаются сторожить игровое поле, остальные возвращаются на базу.

Введение в игру (-1 ч 00 мин). Происходит распределение ролей.

Мастер игры дает вводные русалке, крокодилиссимусу, заразе и лосям (желательно на бумаге по числу инструктируемых). После чего отводит этих персонажей на участок, обговаривая с заразой, что свое дело она может начинать не раньше, чем через полчаса после начала игры. На свои места направляются лесные духи, лесные твари и крокодилиссимус. Русалка идет с палаткой и ставит ее.

Консультант управления дает вводную геологам, вручает им удостоверения, дает директору деньги, а ресторатору — еду и выводит их с палаткой, котелком и спичками на территорию Управления. Там они должны поставить палатку, где живет еда, а ресторатор — подготовить костровище.

Духи-хранители участков дают вводную жителям своего участка. При этом желательно, чтобы хранитель инструктировал жителей *другого* биоценоза. После этого возможны два варианта: либо хранители ведут всех своих на игровое поле и говорят “ищите ваш биоценоз”, либо играющие перемешиваются, разбиваются на 3 группы, каждая группа ведется на разный участок границы игрового поля и им говорят “ищите ваш биоценоз”. После этого хранители участков быстро отправляются на свой участок.

Начало игры (0 ч 00 мин). Разведение лесных жителей и геологов.

0 ч 30 мин. К этому моменту хранитель должен найти шамана и хоть кого-нибудь отправить в крокодилы.

1 ч 30 мин. После этого момента духи могут карать за мусор в биоценозе и за отсутствие кормежки (легонько).

Необходимое оборудование

(приведено для минимального формата)

Печать для бумаг. Выдается индугентору.

Катушки с белыми (9-12 мотков) и желтыми (6-9 мотков) хлопковыми нитками для маркирования зараженной территории. Выдаются заразе.

6 палаток (3 в деревнях, 1 в 0-зоне, 1 в управлении, 1 у русалки).

Шесть костровых комплектов (спички, котелок). Три прячутся на участках, один (самый маленький) выдается крокодилиссимусу, один — в 0-зону, один — ресторатору.

Красная (4 м), зеленая (2 м) и синяя (4 м) ленты.

Красная лента режется на отрезки по 20 см и распределяется между хранителями участков.

Зеленая лента режется на отрезки по 20 см и выдается крокодилиссимусу.

Отрезки синей ленты надевают на себя мастера (кроме кладеза премудрости и индугентора).

Повязки на глаза (8 штук). Выдаются крокодилиссимусу.

Булавки английские (60 штук). Выдаются поровну хранителям участков.

Зеленка иод и марганцовка. По 3 пузырька. Распределяются между геологами.

Каждый играющий имеет ручку, бумагу, нож. Желательно компас (геологам — обязательно хотя бы два на корпорацию).

Питание игроков

Раскладка

Минимальный формат предполагает одну трапезу. Ниже приведена раскладка для однотрапезной игры в расчете на 1 человека:

- Крупа гречневая или рисовая — 100 г.
- Тушенка — 1/3 банки.
- Рыбные консервы — 1/3 банки.
- Хлеб черный — 1/4 буханки.
- Хлеб белый — 1/4 батона.
- Чай — 4 г.
- Сахар — 20 г.
- Печенье или конфеты — 30 г.
- Сгущенка — 1/5 банки.

Распределение

Геологи получают еду в соответствии с раскладкой, но без рыбных консервов. Кроме того, всю сгущенку получает директор, для поощрения особо отличившихся.

Лесные жители получают только определенные виды еды. За ней приходит хранитель участка, который и говорит о количестве (побольше — поменьше). При этом все сладости идут в качестве поощрения (т.е. выдаются хранителю участка если тот говорит, что его жителей нужно поощрить). Пример распределения еды по лесным жителям:

	Боровики	Подберезовики	Луговики
Крупа	+		
Тушенка		+	
Хлеб	+		
Рыбные консервы			+
Чай		+	+

То есть вся крупа, положенная лесным жителям, дается только боровикам и т.д.

Крокодилы. Еда им выдается по числу расписавшихся в укушении. Укусив 7 человек, крокодилы получают еды на двоих. Среднее количество крокодилов считать равным 4.

Лоси, зараза, индulgентор, консультант управления, кормятся в 0-зоне, причем лоси — невкусно.

Вводные и инструкции

Вводная лесному жителю

На примере боровика. Вводные остальным жителям отличаются правилами поведения (см. соответствующий раздел в главе “Роли”)

Вы — лесной житель. Место Вашего обитания (ваш биоценоз) — сосновый бор. Вы в нем хозяева. Там находится Ваша деревня, там же Вы ведете свою фоновую деятельность. Свой биоценоз Вы должны поддерживать в чистоте и порядке, не разрушая его. Кроме того, чтобы не проголодаться, Вы должны добывать и готовить пищу и питье (натуральную, а не модельную). Воду можно брать с водопоя на реке, а пищу Вы получаете, осуществляя фоновую деятельность. Механизм получения пищи Вы должны нащупать.

Правила поведения.

Общие принцип поведения: любую живую тварь, даже самую мерзкую, нужно любить. Также нужно любить и уважать воду. Кроме того, есть ряд конкретных правил:

1. Во всем вашем биоценозе должен быть только одно костровище (ищите старые).
2. Все отходы Вашей деятельности д.б. собираемы в одном месте биоценоза (на капище) Туда же должны быть снесен весь антропогенный мусор с вашего биоценоза.
3. Все экскременты должны быть закопаны.
4. Запрещается нарушать травяной и лишайниковый покров.
5. Разговаривать друг с другом Вы можете только очень тихо, почти шепотом.
6. Внимание сородичей привлекают, размахивая руками.
7. Ломать можно только сухой. К живой сосне прикасаться запрещено — сосна отбирает силу.

Страшные кары. В Вашем биоценозе обитает лесной дух — хранитель биоценоза. Он может покарать Вас за несоблюдение правил. Покарать он может двумя способами: отправив за

индальгенцией или превратить в крокодила. Дух — существо неразборчивое, поэтому за нарушение порядка на участке он может покарать кого-то невиноватого. Чтобы этого избежать, Вы можете сами отправить нарушителя за индальгенцией, приведя его на капище.

Если Вы отправлены за индальгенцией, Вам дается бумажка с просьбой выдать индальгенцию и к Вам прикрепляется красная лента. Посланный за индальгенцией должен найти индальгентора — человека, который на той же бумажке напишет, что индальгенция выдана и метку с Вас снимет. Про индальгентора Вам известно только то, что он избегает комариных мест. Пока с вас не снята метка, никто из лесных жителей не имеет права с вами общаться под угрозой отправки за индальгенцией.

Если Вы превращены в крокодила, к Вам прикрепляется два куска красной ленты. Превращенный в крокодила невидим и неслышим для других обитателей леса. Он должен найти крокодилиссимуса, который примет его в стройные крокодилы ряды, выдаст крокодилю метку и объяснит, какие пакости местным жителям можно делать. Крокодилиссимум живет в заболоченном месте.

Крокодил может укусить Вас, прикоснувшись к Вам. Тогда он завязывает Вам глаза и ведет Вас к себе в логово.

Духи могут карать жителей и иными способами.

Взаимодействие с другими биоценозами. Вы можете уходить из своего биоценоза (и иногда Вам придется это делать). Однако в других биоценозах живут свои жители со своими правилами и своими целями. Их правил Вы не знаете, их цели могут противоречить вашим (а могут и не противоречить).

Фоновая деятельность. В ходе фоновой деятельности Вы должны:

1. Проводить санитарную обработку территории. Территория периодически заражается желтой плесенью, которую необходимо собирать и складывать туда же, где складывается мусор.
2. Ловить лося (товарищ с рогами). Лось считается пойманным, если вы обхватите его туловище руками. Пойманного лося нужно принести в жертву духу.
3. Очищать территорию. Весь антропогенный мусор, находящийся в Вашем биоценозе, должен быть принесен в жертву лесному духу. За это Вы тоже имеете шанс получить пищу.

Манкирование фоновой деятельностью чревато.

Получение дополнительной информации. Дополнительную информацию можно получать следующими путями.

1. Обратившись за информацией к кладезю премудрости. О нем известно только то, что он предпочитает бродить или сидеть на границах биоценоза.
2. Информацию можно найти под артефактом: любым природным или антропогенным объектом, которого не должно быть в данном биоценозе (например под шишкой на лугу).
3. Можно получать информацию у других местных жителей или даже духов, но при этом Вы сильно рискуете нарваться: в лучшем случае Вам навешают лапшу на уши, в худшем — превратят в крокодила.

Иная информация.

1. Убить Вас никто не может. Максимум, что Вам грозит — превращение в крокодила.
2. На игровом поле есть нулевая зона. Ступать на нее можно, только если Вы хотите выйти из игры. Вернуться с нее в игру можно только с разрешения мастера.
3. Вам следует остерегаться крокодилов (метка — зеленая лента). Крокодила можно расколдовать. Также следует остерегаться некоторых личностей, обитающих у воды.

Измерение времени. Время Вы измеряете по солнечным часам — длине тени от палки длиной 1 метр¹.

Начало игры. В начале игры Вас выводят на границу игрового поля. Вы должны найти свой биоценоз и вместе со своими сородичами (которых Вам еще предстоит как-то распознать) организовать деревню. Для этого на территории вашего биоценоза где-то находятся палатка, котелок и спички. Поставленная палатка есть деревня. Дальше Вы приступаете к осуществлению фоновой деятельности.

¹ В минимальном формате этот пункт можно убрать.

Вводная геологу

Вы — геолог, лес — место Вашей работы, на которую Вы приехали за длинным рублем. Ваша задача состоит из двух частей. Сперва нужно найти на игровом поле как можно больше ресурсов, которые могут иметь спрос. Их пробы (вместе с описанием места добычи и оценкой запасов) нужно доставить в управление по делам леса, предъявить консультанту и директору управления и объяснить, зачем они могут быть нужны. Консультант говорит, правда это или нет и сообщает директору, насколько ценен этот ресурс *в той трактовке, которая указана доставившим его геологом*. В зависимости от величины экономического эффекта директор начисляет геологу оплату. Если этому ресурсу есть применение, которое делает его гораздо более ценным, но доставивший его геолог об этом не сказал, он соответствующую оплату не получает.

На втором этапе директор определяет наиболее ценные ресурсы и отправляет Вас оценивать их запасы. Если для оценки запасов ресурсов Вам нужна какая-то информация, ее можно получить у консультанта управления. Консультант управления также принимает Вашу работу и сообщает директору, насколько корректно проведена оценка ресурсов. В зависимости от этого Вы получаете оплату.

Директор может также давать разные ценные указания и премировать за их исполнение. Директор же определяет правила поведения и организацию геологов. Он же обеспечивает геологов кормежкой.

Ваша задача заработать как можно больше денег.

Что Вы можете. В лесу Вы можете делать все, на что у Вас есть силы и инструмент. ваша -задача — найти как можно больше полезных ископаемых.

Если директор Вам не нравится, Вы можете его свергнуть. Для этого нужно вывести его в лес и символически связать руки за спиной (а он может сопротивляться). Директор может то же самое сделать с Вами (сам или при помощи Ваших коллег). Повязанный персонаж не может вернуться в управление. Консультант — личность для Вас неприкосновенная.

Правила поведения. Не разводить в лесу костры.

Информация о лесе. Вы знаете, что в лесу есть какие-то лесные жители, что они обладают каким-то колдовскими чарами, каковые чары на Вас почти не действуют. Знаете также, что в лесу могут быть какие-то опасности, но какие — не знаете.

Что Вы имеете.

1. То, что нужно Вам для осуществления геологической деятельности.
2. Спички.
3. Веревки.
4. Бумагу, на которой написано, что вы — геолог.
5. Иод, зеленку и марганцовку.

Иная информация.

1. На игровом поле есть нулевая зона. Ступать на нее можно, только если Вы хотите выйти из игры. Вернуться с нее в игру можно только с разрешения мастера.

Начало игры. В начале игры Вас выводят на границу игрового поля и Вы должны собраться в Управлении по делам леса. Там Вы должны получить от директора инструкции и выйти на маршрут.

Добавление директору Управления по делам леса

Ваша задача — организовать работу и грамотно распределить ресурсы. В связи с этим Вы даете указания геологам, какие участки им обследовать, устанавливаете коэффициент вознаграждения (в зависимости от экономического эффекта) и выдаете деньги. устанавливаете цены в ресторане и в определенных пределах заказываете количество еды в ресторане и определяете (по согласованию с ресторатором) время работы ресторана.

Исходно Вы получаете на руки определенное количество денег, а ресторатор — еды. Еды ресторатор получает столько, что ее хватит для нормальной еды всей вашей группе, но не более того. А ведь вам самому хочется покушать получше...

Если Вы осознаете, что дела у Ваших геологов идут хорошо и они набрали много ресурсов, Вы можете затребовать у Мастера игры дополнительной еды и денег под нее.

Кроме того, Вы должны выполнять указания вышестоящего начальства, которые Вам приносят курьеры. Если таковые указания не выполняются, Вы можете быть сосланы на илоразработки и Вам придется таскать горстями ил из черноольшаников за мизерную оплату. А без денег Вас никто кормить не будет.

Сами Вы в лес не выходите.

Вводная ресторатору Управления по делам леса

Вы кормите геологов за деньги (пищу при этом готовите сами). Цены на еду устанавливаются заранее по согласованию с Мастером игры таким образом, чтобы обеспечить едой все наличные деньги. Менять цену блюд Вы можете только с согласия Мастера.

Вводная заразе

Вы — зараза. Вы заражаете территорию плесенью, причем должны заразить как можно более обширную местность и как можно больше людей. Однако если Вас призывает к себе лесной дух, Вы должны ему подчиниться, и заражать то, что он скажет.

Местность заражается следующим образом.

1. Заражать местность можно только если на заразу никто не смотрит. Если некто обращается к заразе, бациллоноситель должна прекратить.
2. Местность сперва заражают, разбрасывая достаточно заметные пучки желтых ниток. Если в течение 20 минут 2 нитки не убраны, вокруг них белой нитью ограничивается круг радиусом 10 метров². Территория внутри круга считается зараженной. По четырем сторонам образовавшегося круга можно бросить еще по пучку нитей. Если они за 20 минут не убраны, вокруг первого круга на расстоянии 5 м закладывают вторую. И т.д.
3. Можно (и нужно) заражать пустые деревни.
4. Новое пятно заражения (желтыми нитками) можно производить не менее, чем за 20 метров² от предыдущего.

Заражение людей происходит по следующим правилам.

1. Зараза заражает человека, ступившего на зараженную территорию (ограниченную белой нитью). Если зараза не видит, что кто-то ступил на зараженную территорию — заразить не получится.
2. Заражение заключается в том, что человек опутывается белыми нитками.
3. Если на глазах заразы кто-то прикоснулся к зараженному белой плесенью, то зараза заражает и прикоснувшегося.

Что имеют. Нитки для заражения. Часы. Удостоверение, что чары лесных жителей на них не действуют.

Снабжение пищей. В 0-зоне.

Наличие отметок. Пучок белых нитей из нагрудного кармана. Ее смысла не знает никто.

Борьба с ними:

1. Окрашивание пучка ниток чем угодно.
2. Лесной житель, имеющий в нагрудном кармане пучок окрашенных нитей имеет полный иммунитет против заразы.

Состояние зараженного. Зараза должна разъяснить зараженному его состояние. Зараженный белой плесенью (т.е. человек, которого бациллоносители опутали белыми нитками) может только дойти до деревни или первого встречного и малоподвижно и молча сесть. Чужих просьб выполнять не может. Заразен для окружающих, которые к нему прикоснутся. Прикоснувшийся заражается заразой, если зараза видит прикосновение. Если в течении получаса он не будет вылечен — превращается в крокодила.

Начало игры. Свое дело Вы можете начинать не раньше, чем на участке появятся люди.

² Эти параметры зависят от общей площади игрового поля. Здесь они даны для минимального размера.

Вводная крокодилиссимусу

Вы — крокодилиссимус, глава крокодилов. Если Вас найдет некто, помеченный двумя кусками красной ленты, и скажет, что он послан в крокодилы, Вы должны повесить на него крокодилью метку (зеленую ленту) и проинструктировать его (см. ниже). Сами Вы обитаете в зарослях (крокодилиятнике) и покидать его без разрешения мастера не имеете права. Вы держите журнал учета укушенных, в котором расписываются укушенные крокодилами. Периодически Вы передаете этот журнал в 0-зону, где посланные Вами получает еду, доставляет ее Вам, а Вы ее готовите и распределяете по своим крокодилам.

Начало игры. В начале игры крокодилиссимус выходит в свой крокодилиятник, делает там себе логово из подручных материалов и костровище, на котором будет готовить еду своим крокодилам и сушить их когда они промокнут.

Что имеете. Котелок, спички для разведения костра. Зеленые ленты и булавки для мечения крокодилов. Повязки на глаза для выдачи крокодилам. Инструкции для крокодилов. Журнал учета укушенных.

Инструкция крокодилу

Цель. Покусать как можно больше людей.

Свойства.

1. Вне крокодилиятника перемещаются исключительно на четвереньках.

2. Могут (и должны) укусить любого из находящихся в лесу (кроме лесных духов, и так или иначе меченных персонажей. Из меченных персонажей можно кусать только посланных за индульгенцией). Укушенным человек считается, если крокодил прикоснулся к нему рукой. Укусив кого бы то ни было, крокодил завязывает укушенному глаза и ведет его в крокодилье логово. Ведя укушенного, крокодил может вставать на две ноги. Укушенный должен расписаться в журнале учета укушенных, в собственном укушении (с указанием времени). После чего его отпускают на все четыре стороны. Один и тот же человек не может быть укушаем чаще, чем раз в полчаса.

3. Два крокодила могут одновременно коснуться человека и превратить его в крокодила. Без особой команды никакого поощрения за это они не получают.

4. Не могут подходить к открытой воде (кроме луж на болотах) без разрешения русалки.

Организация. Главный крокодил — крокодилиссимус. Он держит журнал учета укушенных, где все укушенные расписываются. Он же получает и распределяет пищу.

Правила поведения: не жечь костры (кроме костра в логове) и не сорить.

Снабжение пищей. Еда выдается крокодилам по числу расписавшихся в укушении. Организацией приготовления пищи и кормежки ведает крокодилиссимус.

Отметка. Зеленая лента.

Вводная русалке

Вы — водный дух, русалка. С одной стороны русалка — хранительница воды. Она следит за тем, чтобы при пользовании рекой для водозабора и купания никто не мутил воду, не обрушал берега, не портил водную растительность и не оставлял мусор. Она может карать — посылать за индульгенцией и превращать в крокодилов (см. ниже). Русалка знает, что крокодилы способны причинить лесным жителям массу неприятностей и может разрешить (или даже попросить) крокодилов сидеть у водопоя. Без ее разрешения крокодилы подходить к водопою не могут. Но кроме того, что русалка — дух, она еще и слабая женщина. Поскольку она слабая, управиться со всем своим хозяйством она не может, поэтому ей нужен помощник — сильная мужская рука. Поскольку она — женщина, ей нужно, чтобы помощник был ласков и нежен. Поэтому она ищет среди проходящих к водоему лесных жителей прекрасного и сильного юношу, которого она могла бы превратить в водного духа. Однако русалка не знает, как превратить юношу в водного духа. С приглянувшимся юношей она может всячески экспериментировать. Если это будет происходить при мастере, то мастер может сразу сказать, что юноша превратился в духа. Если же процесс происходит не при мастере, то русалка может описать, с кем и что она делала, а мастер — сказать, получилось или не получилось. Юноша, обращенный в духа, получает все знания русалки и они вместе охраняют воду.

Страшные кары (из вводной лесным жителям). В Вашем биоценозе обитает лесной дух — хранитель биоценоза. Он может покарать Вас за несоблюдение правил. Покарать он может двумя способами: отправив за индульгенцией или превратить в крокодила. Дух — существо неразборчивое, поэтому за нарушение порядка на участке он может покарать кого-то невиноватого. Чтобы этого избежать, Вы можете сами отправить нарушителя за индульгенцией, однако желательно, чтобы Вы как-то сообщили об этом духу (а как — вам предстоит понять).

Если Вы отправлены за индульгенцией, Вам дается бумажка с просьбой выдать индульгенцию и к Вам прикрепляется красная лента. Посланный за индульгенцией должен найти индульгента — человека, который на той же бумажке напишет, что индульгенция выдана и метку Вас снимет. Про индульгента Вам известно только то, что он избегает комариных мест. Пока с вас не снята метка, никто из лесных жителей не имеет права с вами общаться под угрозой отправки за индульгенцией.

Если Вы превращены в крокодила, к Вам прикрепляются две красных ленты. Превращенный в крокодила невидим и неслышим для других обитателей леса. Он должен найти крокодилиссимуса, который примет его в стройные крокодильи ряды, выдаст крокодилью метку и объяснит, какие пакости местным жителям можно делать. Крокодилиссимус живет в заболоченном месте.

Что имеет. Запас рыбных консервов. Палатку.

Что может. 1. Одаривать рыбными консервами.

2. Карать мужиков, которые с ней дурно обращаются (так, что ей не нравится).

Получение пищи. Питается рыбными консервами из запасов и тем, что перепадет лесных жителей.

Инструкция духам леса

Хранители участков

Цели декларируемые: поддержание гомеостаза в лесу. Соблюдение порядка в лесу. Кроме того, духи леса по совместительству — мастера, поэтому к ним можно обращаться с вопросами, как к мастерам.

Внимание! Хранители участков жестко привязаны к своему биоценозу и не различают людей, находящихся на их территории. Поэтому любой человек (лесной житель или геолог) находящийся на их территории им подвластен (геолог — с оговорками). Свои жители, находящиеся в другом биоценозе, хранителю участка неподвластны.

Что должны.

1. Карать за нарушения правил, отсутствие еды в капище и нанесение обид разным живым тварям.
2. При наличии жертв на капище и приличном осуществлении фоновой деятельности — класть на него сырье для приготовления еды (см. дополнение)
3. Если некий лесной житель привел кого-то на капище — значит, лесной житель решил послать этого “кого-то” за индульгенцией. Выяснить, за что, и послать. При этом, если товарищ посылается за нарушение каких-то правил — не карать никого за их нарушение.
4. Превращать в крокодилов тех, кто просидел зараженным более 0.5 часа.
5. Периодически забирать красные ленты у индульгента и крокодилиссимуса.
6. Через некоторое время после начала игры назначает одного из жителей биогеоценоза шаманом, вручив ему шаманский посох. Через него общаются с другими жителями.

Что могут.

1. Прикидываться лесными жителями, прикрывая метку.
2. Разными способами (посредством записок или через шамана) требовать выполнения тех или иных действий или принесения тех или иных жертв (желательно, чтобы требование было экологически оправданным).
3. За нарушение правил поведения на вверенном участке, за прямые вопросы о принадлежности и правилах поведения или за наличие мусора на участке (за последнее — через некоторое время после начала игры) отправить любого лесного жителя со своей территории за

индугльгенцией. или превратить любого лесного жителя в крокодила. Геолога можно только послать за индугльгенцией.

4. Исправить неверно заложенную зону заражения в соответствии с правилами, покарвав за это заразу изъятием у него нитей на определенное время.

5. Лесные духи общаются с местными жителями (карают) либо через шамана, либо (если не боятся засветиться) – напрямую.

6. Взыскания можно налагать не сразу и не обязательно на провинившегося.

7. Отзываться на вызов шамана, если сочтет нужным. Считается, что шаман вызвал хранителя участка, если хранитель участка видит, что тот в течении трех минут делает у капища некое циклическое действие.

8. Просить заразу кого-нибудь заразить.

9. Если лесные жители ведут себя очень хорошо — попросить у хранителя 0-зоны какую-нибудь еду для их поощрения.

Наличие отметок. Синяя повязка на голове (м.б. прикрыта головным убором).

Получение пищи. Едят то, что им принесут на капище, а также получают пищу в 0-зоне.

Посылание за индугльгенцией. Чтобы послать кого бы то ни было за индугльгенцией, хранитель участка должен прикрепить на посылаемого красную ленту и вручить ему бумажку, на которой написано, за что он послан. Посланный должен вернуться с пометкой индугльгента на этой бумажке (идеально — с печатью).

Посылание в крокодилы. Чтобы послать кого бы то ни было в крокодила, хранитель участка должен прикрепить к груди посылаемого два куска красной ленты и забыть про него.

Автор благодарит к.п.н. Т.А. Мерцалову за ценные консультации и руководство молодежного палаточного лагеря «Искатель» (Владимир) за предоставленную возможность отыграть данную игру.