

МАЙСТОРІЙ

Картковий конструктор
ваших історій

У грі герой проходить
через три основні стадії,
що їх виділив Джозеф
Кемпбелл після дослідження
міфів з цього світу: виклик,
випробування, повернення.

Гра кооперативна, учасники по
колу складають спільну історію,
допомагаючи герою досягти своєї
місії.



Повернення

Герой повертається до своєї
звичайної реальності (переможцем
чи переможеним), але вже із
новими здобутками, поглядами,
силами та розділяє їх із тими,
хто був вдома.



Виклик

Герой живе в своїй звичній реаль-
ності, аж раптом певна подія
натякає, що треба щось змінити
або розпочати шлях. Герой може
трошки пручатися, але згодом
приймає виклик та погоджується
на пригоду чи випробування.



Випробування

Це шлях героя світом та реальністю, які
досі йому були незнайомі. Етап скла-
дається з випробувань, подарунків долі,
злочинів та помічників. Перед наступною
стадією герой переживає катарсис та
трансформацію.

Грати найкраще у компанії
від 2 до 7 людей
але можна і одній людині.



До гри можна відноситись по-різному.

Для когось це просто вигадані кумедні історії
та яскраві сюжети, які щораз дивують зовсім
несподіваними поворотами подій та розвивають
творче мислення.

А для когось історії мають сильний особистісний
вплив, бо в пригоди героїв вплітається наша
підсвідомість.

Підготовка

Витягніть картку-місію, покладіть в першому ряду по центру.



Витягніть картку-героя, картку-локацію та 3 картки-підказки. Розкладіть в другий ряд по центру.



Розкладіть картки ситуації сорочкою доверху. Визнач кількість карток-ситуацій помноживши кількість учасників на 2 або 3.



Виклик

Випробування

Повернення

Кожен учасник має витягнути 8 карток на руки (2 картки-героя, 2 картки-локації, 2 картки-атрибути і 2 картки-підказки). Можна дивитися ці 8 карток самому, але не показувати іншим.

Колоду з залишком місій та ситуацій можна відкласти, а колоди героїв, локацій, атрибутів та підказок розкласти сорочкою догори на столі.

Варіації

1) Якщо хочеться реалістичну історію, відсортуйте фантастичні картки за маркуванням "Ф" окремо та не використовуйте їх у грі.

2) Додайте обмеження за часом на кожен крок, якщо хочете додати динаміки. Так, кожен учасник у свій хід має не більше двох хвилин на вигадання своєї частини історії.

Хід гри

1

Зачитайте місію, та пам'ятайте про неї **ЗАВЖДИ!**

2

Обговоріть в групі, хто ваш герой, як його звуть, де він живе та який він, а підказки зададуть напрям думок:

- а) Підказка 1 - сильні сторони
- б) Підказка 2 - недоліки
- в) Підказка 3 - характер

3

Далі, кожен учасник під час свого ходу відкриває 1 картку ситуацію.

4

На кожній картці є додаткові умови (наприклад, "+герой" або "+підказка").



5

Учасники зліва та справа оповідача мають запропонувати йому по одній картці кожного типу (не показуючи іншим).

6

Оповідач обирає ту картку, яка найкраще доповнить історію і розкладає на столі. Оповідач може відмовитися від запропонованих карток та обрати необхідну з розкладених на столі.

7

Маючи три картки (одна ситуація + 2 додаткові картки), оповідач має вигадати частину історії, яка наближає героя до досягнення місії. Картки можна використовувати як метафори та аналогії.

8

Якщо розповідь виходить невичерпною, інші учасники можуть задавати навідні питання.

9

Кульмінація має відбутися на останній картці-випробуванні. Перемога настає, якщо у визначену кількість карток учасникам вдалося привести героя до досягнення мети.

10

Картка-повернення обговорюється усіма учасниками разом.