

# МАЙСТОРІЙ

Картковий конструктор  
ваших історій

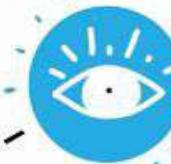


Гра колаборативна, учасники по  
кільцю складають спільну історію,  
допомагаючи герою досягти своєї  
місії.



## 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 звичайній реальності, аж раптом певна подія натякає, що треба щось змінити або розпочати шлях. Герой може трошки пречатися, але згодом приймає виклик та погоджується на пригоду чи випробування.



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



## Випробування

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

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



До гри можна відноситись по-різному.

Для когось це просто вигадані комедійні 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 пригоді героїв вплітається наша підсвідомість.

# Підготовка

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



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



Розкладіть картки ситуації сорочкою до верху. Визнач кількість карток- ситуацій помноживши кількість часників на 2 або 3.



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

Колоду з залишком місій та ситуацій можна відкласти, а колоди герів, локацій, атрибутів та підказок розкладти 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 часник у свій хід має не більше двох хвилин на вигадування своєї частини історії.

## Хід гри

1 Зчитайте місію, та пам'ятайте про неї ЗАВЖДИ!



Обговоріть в групі, хто ваш герой, як його звати, 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.



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



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



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



5 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.



6 Якщо розповідь виходить невічерпною, інші часники можуть задавати наявіні питання.



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

