Структура игры

☐ **Знакомство**

Персонажи обсуждают доступную им информацию. Каждый игрок выбирает, отмечает и выполняет один из ходов комнаты и получает его бонус.

☐ **1-ый вход в лабиринт**

Каждый игрок по очереди описывает путешествие своего персонажа по собственному лабиринту выполняя ходы по очереди:

- *Войди в лабиринт*
- *Следуй за нитью Ариадны*
- *Найди ключ*

☐ **В комнате**

(см. знакомство)

☐ **2-ый вход в лабиринт**

(см. 1-ый вход в лабиринт)

☐ **В комнате**

(см. знакомство)

☐ **3-ый вход в лабиринт**

(см. 1-ый вход в лабиринт)

☐ **В комнате**

(см. знакомство)

☐ **4-ый вход в лабиринт**

(см. 1-ый вход в лабиринт)

☐ **Выход из лабиринта**

Каждый игрок по очереди описывает выход собственного персонажа из собственной комнаты согласно всем полученным ключам.

Ходы комнаты

Исследуй комнату

Когда ты *хочешь найти что-то в своей комнате*, расскажи, что это должно быть. *Это есть у всех персонаже в виде тега.*

Разгадай тайну лабиринта

Когда ты *делаешь предположение о том, что означает лабиринт у тебя за дверью*, ты можешь в любой последующей проверке *перебросить все кости.*

Подтверди/опровергни тайну чужого лабиринта

Когда ты *подтверждаешь или опровергаешь догадку другого персонажа о его лабиринте*, ты можешь в любой последующей проверке попросить *перебросить все его кости.*

Найди общее в своём и чужом лабиринтах

Когда ты пытаешься *найти общее в своём и чужом лабиринтах*, расскажи что это. Ты и другой игрок-хозяин этого лабиринта *записываете это общее в виде тега. Сотри это тег и перебрось все кости в любой своей или его последующей проверке.*

Потребуй что-то для себя

Когда ты *хочешь найти в комнате что-то для себя одного, ты получаешь это.* Запиши себе *личный тег*, который будет всегда давать тебе *1к6 во всех твоих проверках.* Затем кинь кости и в случае успеха можешь *убрать любые другие свои теги.* В случае провала соседи подскажут тебе еще один *постоянный тег, осложняющий тебе жизнь.*

Ходы лабиринта

Войди в лабиринт

Когда *входишь в лабиринт выбери место*, в которое отправляешься, и *предмет*, который тебя заинтересовал. Опиши *свой путь и расскажи, что вызвало твой интерес*? Если это 2-4 вход, опиши *как изменился лабиринт в зависимости от найденых ранее ключей.*

Следуй за нитью Ариадны

Когда *исследуешь лабиринт, описывай свои действия.* В случае необходимости *другие игроки предоставят тебе выбор и/или попросят кинуть кости*, чтобы узнать, что ждёт тебя дальше.

Можешь выполнить этот ход несколько раз, пока не *найдешь ключ.*

Найди ключ

Когда *пытаешься понять природу происходящего*, соедини ниточкой всё что тебе известно и *кинь кости. Вернись из лабиринта в комнату и запиши ключ*, который тебе удалось найти.

Кинь Кости

Когда этого требует ситуация или на это указывают другие игроки, брось кости. В случае успеха расскажи, чего тебе удалось добиться. В случае осложнения (и..., но...) или провала, твои соседи, игроки слева и справа, расскажут тебе, что могло произойти. Выбери понравившуюся тебе версию.

Количество успехов

0 — нет, но...
провал намерения, но персонаж записывает тег.

1 — да
успех намерения.

2 — да, и...
успех намерения и персонаж записывает тег.

3+ — да, но...
успех намерения, но ситуация становится намного хуже, а персонаж записывает тег.



КЛЮЧИ


.....


.....


.....


.....

ВЫХОД


.....

Бонусы ключей

- ☐☐ Лабиринт +1к6
- ☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
- ☐☐ Запиши новое слово в теги
- ☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Человек с довольно жестким, прямолинейным характером. В прошлом его не раз предавали, после чего предавать стал он сам. Надеется только на себя. Не верит в добро и бескорыстность. Ценит только силу и власть. При этом глубоко в душе хочет искренне полюбить другого человека и поверить ему.
- Скрытный, неуверенный в себе человек. Скрывает свои слабости за показным безразличием. Из-за чего невольно причиняет боль окружающим. Боится показаться слабым, хотя таким может и не быть. Поэтому слепо бросается в любое выяснение отношений, что на словах, что на кулаках.
- Очень сильно любит самого себя. Готов удариться в любую авантюру, если она обещает принести удовольствие и развлечение. Постоянно меняет свои увлечения, т. к. боится привязываться к чему-то одному. В отношениях с людьми ведёт себя так же.

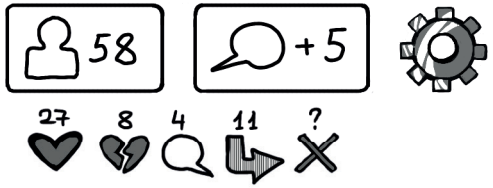
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

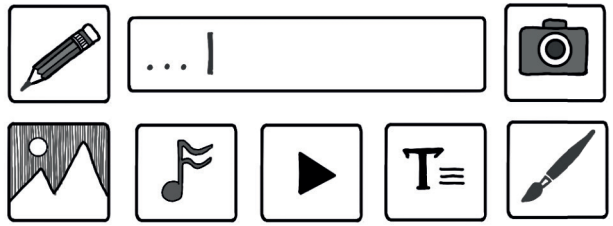


MOOD _ O.K.

имя персонажа

имя игрока













MOOD _ O.K.

ЛАБИРИНТ ● ○ ○ ○ ○

ТЕГИ

.....

.....

.....

.....

ЗАМЕТКИ

.....

.....

.....

.....

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Беседка, фонтан, арка, колоннада, тупик, переход, скамья, изгородь, дерево, забор, площадка, переход, лестница, ротонда, _____

_____

Предмет. Записка, звук, ветер, свет, кувшинка, плод, куст, надпись, табличка, след, пень, плед, тень, камень, цветок, _____

_____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Наивная и доверчивая простушка. Верит в любовь с первого взгляда. Ждёт своего принца на белом коне. Впрочем, любой человек, в которого она влюбляется, автоматически становится тем самым принцем. Не видит или не хочет видеть чужие недостатки. В жизни не раз и не два обжигалась, но упорно продолжает верить в лучшее.

- Верная, добрая, заботливая. Готова помочь любому страждущему: от щенка или котёнка, до последнего бездомного. Постоянно идёт на самопожертвования, (нет, не ожидая) надеясь на взаимный жест в ответ. Сильный характер, но мечтает о возможности стать слабой.

- Сильная, властная, справедливая, мудрая. Олицетворение царя Соломона. С любой проблемой прекрасно справится в одиночку. Никогда не попросит помощи. А если ей её предоставит, благородно откажется. Обладает будто бы нечеловеческими личностными способностями. Плачет наедине с собой.

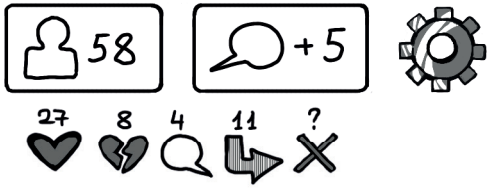
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

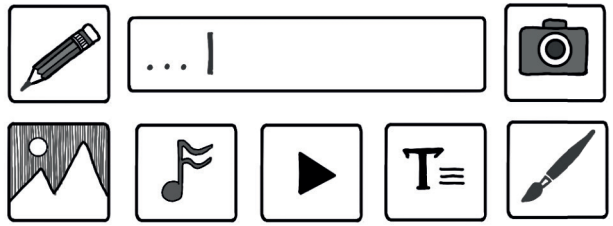


IZY.DA

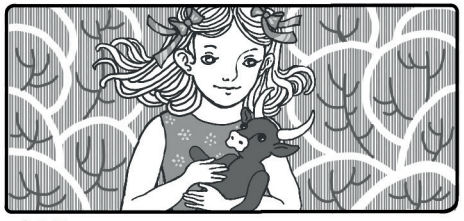
имя персонажа

имя игрока

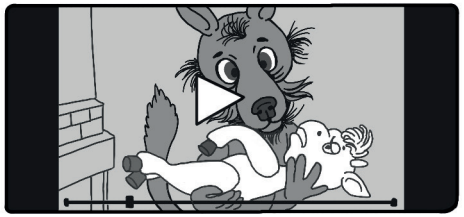












IZY.DA

ЛАБИРИНТ

ТЕГИ

ЗАМЕТКИ

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Беседка, фонтан, арка, колоннада, тупик, переход, скамья, изгородь, дерево, фонарь, площадка, коридор, лестница, ротонда, _____

Предмет. Записка, звук, ветер, свет, кувшинка, плод, куст, надпись, табличка, след, краска, плед, зверь, лицо, цветок, _____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Эрудированный всезнайка, ходячая энциклопедия. Тот самый человек в компании, у которого найдётся «интересный» факт на любую ситуацию. Фокус в том, что он действительно много знает, но абсолютно не умеет этим пользоваться. «Отличник» в школе и ВУЗе, «троечник» в жизни.

- Совершенно обычный, можно сказать заурядный человек, умело скрывающий отсутствие каких-либо способностей или знаний. Синдром самозванца ему не грозит. Он твёрдо уверен, что занимает своё место в жизни, хотя это не так. Занимается или даже руководит тем, в чём ни капли не разбирается.

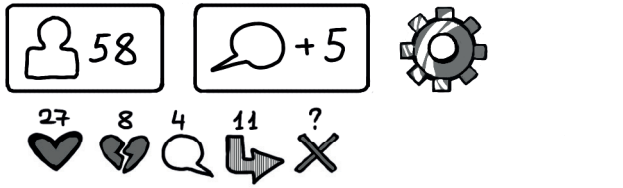
- Человек, несомненно, умный. Прекрасно разбирается в собственной профессии, но не афиширует это, а зря! Т.к. другие могут ошибочно считать его некомпетентным. Впрочем, чужое мнение интересует его в последнюю очередь. Абсолютно лишен тщеславия.

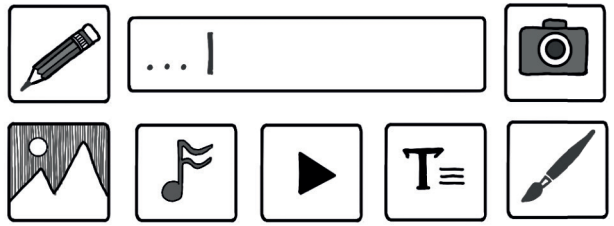
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА



NEBUHADNAZZER
имя персонажа

имя игрока













NEBUNDANAZZER

ЛАБИРИНТ

ТЕГИ

ЗАМЕТКИ

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Дверь, стол, кресло, монитор, коробка, программа, планшет, камера, шкаф, тумба, пульт, запись, полка, _____

Предмет. Плёнка, картина, провод, карандаш, лампа, штатив, костюм, книга, бутылка, кнопка, кот, стакан, пластинка, _____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Тот самый «рубаха-парень», душа любой компании. За словом в карман не лезет и у него припасены острые фразочки для каждого. И пускай его «шутки» бывают (почти всегда) обидны, он верный и надежный человек.
- Груда мышц, обделённая интеллектом. За близких готов «порвать» любого. При этом для близких — необычайно добрый и ранимый человек. Очень сильно подвержен чужому влиянию и мнению. Не помнит зла, все свои поступки оправдывает исключительно добром.
- Твой самый «таинственный» друг, на которого всегда западают девчонки. Внешний вид, манеры, вычурные фразы — одним словом, позёр. Не обязательно «пустышка»: вполне может быть интересным человеком с глубоко (очень глубоко) запрятанной душой. Просто так легче. Ему самому, в первую очередь.

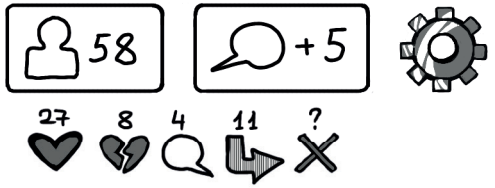
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

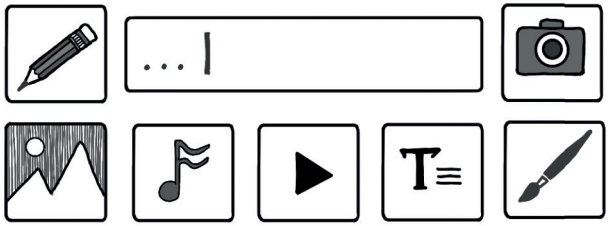


OBELIXXX

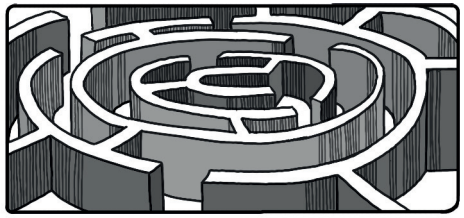
имя персонажа

имя игрока













OBELIXXX

ЛАБИРИНТ

ТЕГИ

ᚠ ᚢ ᚦ ᚨ ᚱ ᚲ

ᚠ ᚢ ᚦ ᚨ ᚱ ᚲ

.....

.....

.....

.....

ЗАМЕТКИ

.....

.....

.....

.....

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Лестница, балкон, терраса, ванная, кухня, столовая, спальня, детская, гостиная, кабинет, кладовка, коридор, парадная, подвал, чердак, _____

_____

Предмет. Почтовый ящик, гиря, зонт, чемодан, велосипед, календарь, радиоточка, унитаз, кастрюля, обои, телефон, зеркало, смех, _____

_____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Резкий и наглый. Весь мир ему должен, поэтому обижен на всех по умолчанию. Со всеми на «ты», но к нему самому только с уважением. Может начать конфликт на пустом месте. Считает себя лучше других. И даже если с ним подружиться, моментально и без повода можно стать ему злейшим врагом.

- Излишне дружелюбный и фамильярный. Никогда не требует объяснения, всё и так знает. Обязательно поможет словом и делом, даже (особенно) когда его об этом не просят. Часто не имеет никаких целей, просто плывя по течению. Никогда ни о чём глубоко не задумывается. При этом абсолютно счастлив!

- Весёлый, пьяный, талантливый. «Море по-колено» — это про него. Не способен испытывать страх — это чувство у него притупилось. Способен безусловно любить всех подряд. Если приступает к делу, получается всё легко и свободно. Дар или талант — не важно. Он не знает, как это делает. Знает только, что может так и всё.

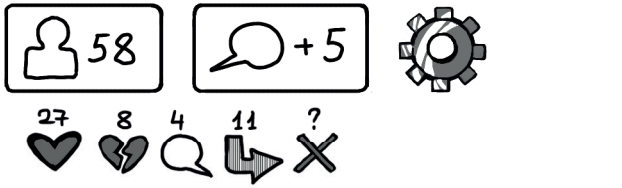
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

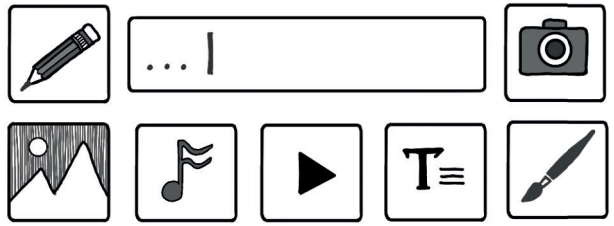


TROLLEYBUZZ

имя персонажа

имя игрока













TROLLEYBUZZ

ЛАБИРИНТ ● ○ ○ ○ ○

ТЕГИ

.....

.....

.....

.....

ЗАМЕТКИ

.....

.....

.....

.....

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Входная дверь, эскалатор, касса, стеллаж, продуктовый отдел, склад, подсобное помещение, постохраны, уголокпотребителя, _____

_____

Предмет. Корзина, тележка, деньги, касса, рекламный плакат, консервные банки, стенд, ценник, вендинговый автомат, _____

_____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

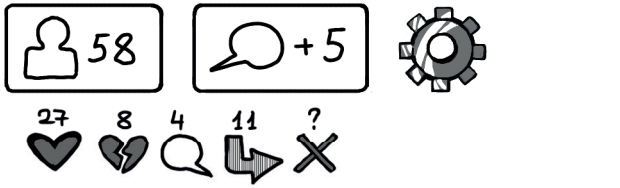
- Красивая и умная, потому что умеет пользоваться своей красотой. Там, где самой не справиться, всегда найдёт того, кто сможет помочь. И ей это ничего не будет стоить (умная же!). Самоуверенная и вечно спешащая, т. к. понимает, что не сможет вечно пользоваться преимуществами своей внешности (говорю же — умная!).
- Спокойная и расслабленная. Не идёт, но лежит в направлении своей цели. Кто-то скажет — ленивая. Она говорит — удачливая. У неё всё всегда получается, хотя кажется, что сил к своему успеху она не прикладывает. На самом деле, это человек, который долго запрягает, но потом быстро едет.
- Слегка легкомысленная, слегка рассудительная. Если влюбляется — без памяти. Если ненавидит — до остервенения. Пишет стихи и бухгалтерские отчёты. У неё не бывает середины — всегда только крайности. Она глубоко несчастна и неимоверна счастлива. И она абсолютно искренна в этом!

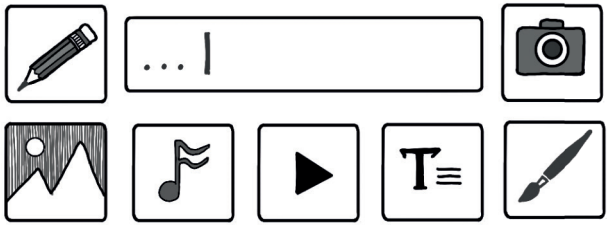
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА



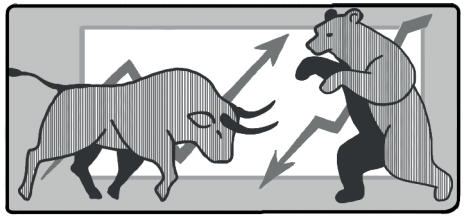
ASTRALLOчКА
имя персонажа

имя игрока

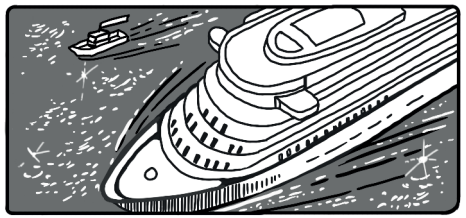












ASTRALLOЧКА

ЛАБИРИНТ ● ○ ○ ○ ○

ТЕГИ

.....

.....

.....

.....

ЗАМЕТКИ

.....

.....

.....

.....

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. лица, площадь, колоннада, галлерея, башня, арка, подъезд, дверь, окно, лестница, статуя, указатель, вазон, балкон, мост, двор, ротонда,_____

Предмет. Надпись, узор, лепнина, растение, птица, животное, фигура, тень, очертание, запах, вид, звук, смех,голос,_____





КЛЮЧИ

.....

.....

.....

.....

ВЫХОД

.....

Бонусы ключей

☐☐ Лабиринт +1к6
☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
☐☐ Запиши новое слово в теги
☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Полностью осознанный и просветлённый человек. Всегда находится в моменте здесь и сейчас. Каждый шаг, каждый жест и каждое слово — всё наполнено сакральным смыслом. Жизнь для неё уже давно стала абсолютно понятна. А людей она читает как открытую книгу.
- Любознательная и верящая во всё подряд. Мир вокруг полон тайн и загадок, которые так и ждут, когда их кто-нибудь разгадает. Мировые заговоры, альтернативная история, экстрасенсорика — всё это не пустой звук, а доказанные факты.
- Законопослушная и верующая в высшие силы. Каждый получает по заслугам и за грехи свои, она в том числе. Её постоянно окружают сотни священных символов и ритуалов. Строга к себе и окружающим. Уверена, что вера — единственное, что имеет смысл в жизни.

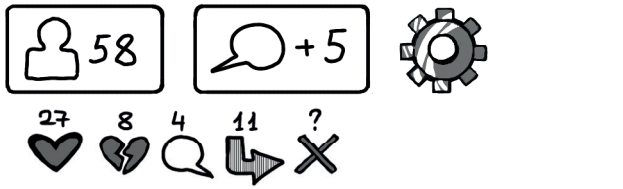
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

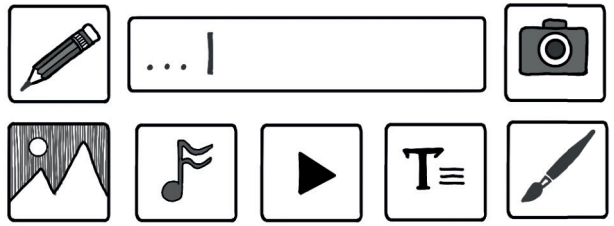


U.END'S'DAY

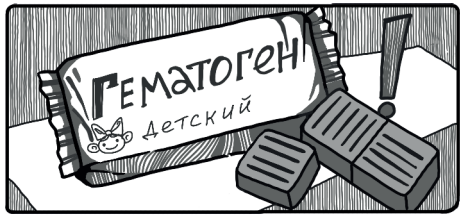
имя персонажа

имя игрока













Ц.END'S'DAY

ЛАБИРИНТ

ТЕГИ

ЗАМЕТКИ

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Скамья, алтарь, галлерея, колоннада, келья, лестница, балкон, молельня, альков, колокольня, исповедальня, подвал, _____

Предмет. Свеча, икона, статуя, образ, витраж, книга, крестик, вино, вода, цветы, силуэт, свечение, тень, шепот, эхо, _____





КЛЮЧИ



.....



.....



.....



.....

ВЫХОД



.....

Бонусы ключей

- ☐☐ Лабиринт +1к6
- ☐☐ Отметь ещё одно значение успеха
- ☐☐ Запиши новое слово в теги
- ☐☐ Повтори ход комнаты

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом.

В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт...

Возможные архетипы

- Скучный и нудный. Ненавидит отдых и развлечения, в любом виде, потому что не умеет отдыхать. Не любит и не понимает шутки. Даже в молодости уже старик. Брюзга и вредина. Считает только себя всегда и во всём правым и не приемлет чужого мнения.
- Педант и зануда. У него всегда всё убрано и «по полочкам». Рубашка идеально выглажена и накрахмалена. В причёске ни единого торчащего в сторону волоса. Стерильный и идеальный до невозможности. У него должно быть всё по-правилам, но, порою, эти правила знает только он один.
- Представитель высшего класса общества. Всегда и во всём имел достаток, никогда ни в чём не нуждался. И даже не подозревает, что так живут не все. Искренне удивляется людским порокам и жизненной несправедливости. Хотел бы всё поменять, но что-то мешает сделать шаг в этом направлении.

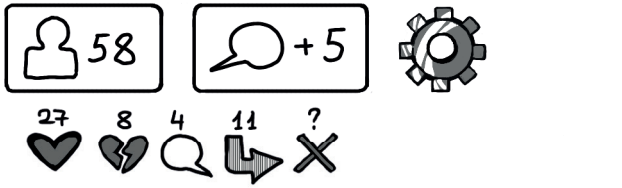
ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

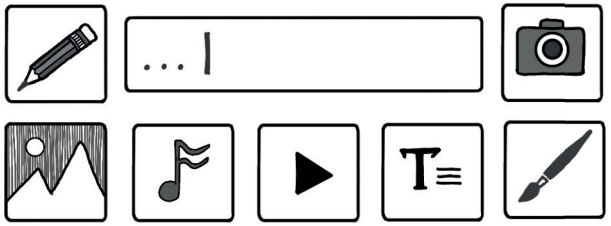


~RAMA~

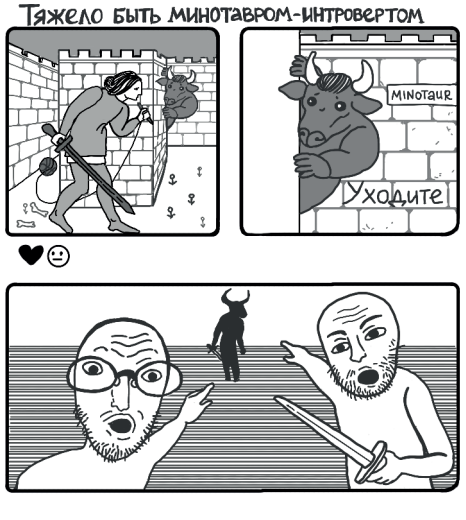
имя персонажа

имя игрока













~RAMA~

ЛАБИРИНТ

ТЕГИ

ЗАМЕТКИ

Ходы Лабиринта

- Войди в лабиринт
- Следуй за нитью Ариадны
- Найди ключ

Ходы комнаты

- ☐ Исследуй комнату
- ☐ Разгадай тайну лабиринта
- ☐ Подтверди или опровергни тайну чужого лабиринта
- ☐ Найди общее в своём и чужом лабиринтах
- ☐ Потребуй что-то для себя

Место. Зал, шкаф, полка, лестница, кресло, стол, хранилище, коридор, балкон, закуток, дверь, пол, ящик, каталог, _____

_____

Предмет. Книга, лист, перо, чернила, лампа, глобус, карта, закладка, часы, указатель, пыль, коробка, карточка, очки, тишина _____

_____

