В детстве мир казался невероятно большим и разнообразным, даже если он ограничивался рамками собственного двора. Каждый день можно было выходить гулять с друзьями и придумывать что-нибудь новое, находить приключения и проблемы на свою голову. Почему бы снова не погрузиться в эту атмосферу за игровым столом? Устроить по-настоящему детские разборки.

СЮЖЕТ

Раздел территории — дело нешуточное. Каждая банда мальчишек (и девчонок) мечтает о том, чтобы у них была власть над каким-то клочком двора. Для этого всего-то достаточно вооружиться хорошей палкой и... нет, драться — плохо. Но кто сказал, что палкой обязательно бить? Вот эта, например, очень похожа на ружьё. Прицелился, сделал «Паф!» — и готово. Главное — делать всё уверенно, на опыте. Чтобы ни у кого не осталось сомнений, что ты попал в цель. Впрочем, некоторые предпочитают делать из палок мечи и луки. Бог им судья. Другие и вовсе могут решать вопросы «бескровно», пользуясь своим угрожающим видом или хорошо подвешенным языком. Победителей не судят. Главное - это возможность называть себя хозяевами района. А уж как это заслужить — хитростью, угрозами или меткой стрельбой — совершенно неважно.

Не всегда нужно сражаться с другими детьми за территорию. Иногда можно найти себе и другое занятие. Расследовать пропажу велосипеда. Заслужить уважение старшеклассников. Признаться в вечной любви Алине из второго подъезда. Устроить поиски клада. Всем вместе похоронить дохлого голубя.

Только бы мама не загнала домой.



НЕМНОГО О ПРАВИЛАХ

Вы можете использовать для этого сеттинга любые правила, близкие вашему сердцу. Наверное, лучше всего подойдут «Тайны Эхосферы». Впрочем, зависит от того, какое у вас было детство. Кому-то больше подойдёт OSR.

Я предлагаю вам такую систему решения конфликтов.

Каждый ребёнок начинает игру с пятью фишками. Когда ведущему не очевидно, чем обернётся какое-то действие, он может попросить ребёнка поставить на кон несколько фишек из своего запаса — от 1 до 3, в зависимости от сложности. Отдавая каждую фишку, ребёнок должен озвучить аргумент, который помогает ему в этом действии.

Ведущий добавляет к ставке такое же количество фишек. По очереди они выбивают фишки — бьют стопкой по столу и забирают те, что перевернулись. Раунд в «Цу-е-фа» поможет определить, кто будет бить первым. Если ребёнок выбил больше, чем поставил на кон (или столько же) — он победил. Если нет — последствия описывает ведущий.

Если ребёнок лишился всех фишек, мама загоняет его домой.

Все драки и перестрелки происходят исключительно понарошку. Удачный удар палкой не попадает по голове несчастному ребёнку, а просто сбивает воображаемую броню и наносит воображаемую рану.

Зимой ребятам доступен особый вид дальнобойного оружия - снежки. Отличий от палок, изображающих ружья и пистолеты, никаких. Но бросаться снежками веселее. К тому же, с ними намного понятнее, попал ты в кого-то или нет.

А ещё зимой можно строить снежные замки, лепить снеговиков, устраивать испытания на ледяной горке и греться у батареи в подъезде.

Сделано для гейм-джема «Индюшатник-движ 2024». Если у вас есть идеи, как можно улучшить эту маленькую игру, напишите об этом автору.

ДРУГИЕ РАБОТЫ ДЖЕМА

КАНАЛ В TELEGRAM

НАПИСАТЬ АВТОРУ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: Глеб Мордовцев

Фото: Дмитрий Марков

НАШ ДВОР

маленький сеттинг для ваших
маленьких (и тупых) настольных ролевых игр.

