

Дай мне руку...



Настольная ролевая игра
Антонa Мурыскина
про первую и последнюю встречи
Для 2-х игроков без ведущего

СВА
ИГРА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
РЯСНИЦА

ОБРАЗЕЦ

Дай мне руку...

Автор: Антон Мурыскин
vk.com/owl_bg
t.me/owl_games
rpgbook.ru/owlgames
boosty.to/owlgames



Издание игры:

Студия настольных игр
«ОФИЗДАТ»

ofizdat.ru



Иллюстрации: Анна Момот
vk.com/myagkolapovna
t.me/aarcasha

Изображения:

Designed by rawpixel.com (www.freepik.com/terms_of_use).

Шрифты:

Cormorant Garamond, Lemon Tuesday.

Источники вдохновения:

Игра «I guess this is it» by Cezar Capacle.

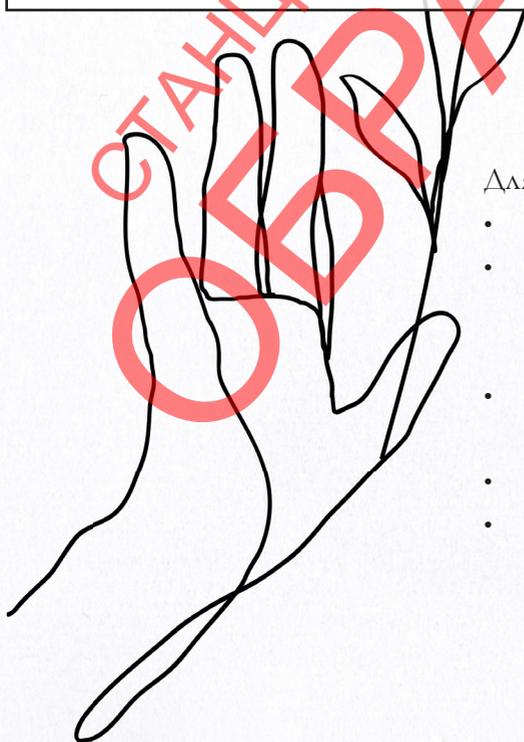
Песни «Дай мне руку» и «I want to hold your hand» разных исполнителей.

Дай мне руку...

«Дай мне руку» - настольная ролевая игра для двух человек про вашу первую или последнюю встречу. Здесь нет т.н. «мастера игры». Каждый из участников по очереди будет ведущим (рассказчиком, инициатором) и зрителем (ведомым, слушателем, наблюдателем).

Ведущий — активный игрок, главный рассказчик в текущей сцене. Он выбирает **событие** (место, встречу или воспоминание), **эмоциональный окрас** своего рассказа и одну из **стадий принятия**, которой хочет добиться для зрителя.

Зритель — пассивный игрок в текущей сцене. Его задача слушать рассказ ведущего, дополнять его своими эмоциональными репликами и понять, к какой из **стадий принятия** ведущий его подводит.



Для игры вам понадобятся:

- эти правила;
- два листа персонажей (можно найти в конце правил);
- карандаши, ластики и пара шестигранных костей (к6);
- комфортная обстановка;
- 2-3 часа свободного времени.

ЧТО ТАКОЕ ПРИ?

Это настольная ролевая игра (ПРИ), в которой игроки совместно рассказывают интересную историю. Здесь нет победителей или проигравших. Отыгрывать здесь надо специальных персонажей, не самих себя! Как именно вы сыграете их, зависит только от вас. Некоторые игроки меняют свой голос или манерность, другие не делают этого. Вы можете описать внешний вид и характер своего персонажа. Во время игры подумайте, что им движет? Чего он хочет? Почему это так для него важно? И как он этого достигнет?

ИНСТРУМЕНТЫ БЕЗОПАСНОСТИ

ПРИ часто заставляют игроков обсуждать глубоко личные темы, такие как любовь, расставание, жестокость или предательство. Некоторые сцены могут быть весьма болезненны и реальны, как будто вы смотрите драматичное кино. Отделяйте чувства и реакции своего персонажа от своих собственных чувств. Если вам или другому игроку некомфортно продолжать игру, возьмите паузу. При необходимости измените что требуется, чтобы вы оба могли получить удовольствие.

ДА, И...

Большинство ПРИ основаны на взаимодействии. Ваши персонажи могут соперничать, но вы как игроки нет. Будьте открыты к чужим идеям. Если у кого-то есть предложение, используйте его, но добавьте свою изюминку. Не ведите повествование за чужого персонажа и не ставьте его в ситуации с ограниченным выбором действий. Не говорите «нет», скажите «да, и...», чтобы получить более интересную историю.