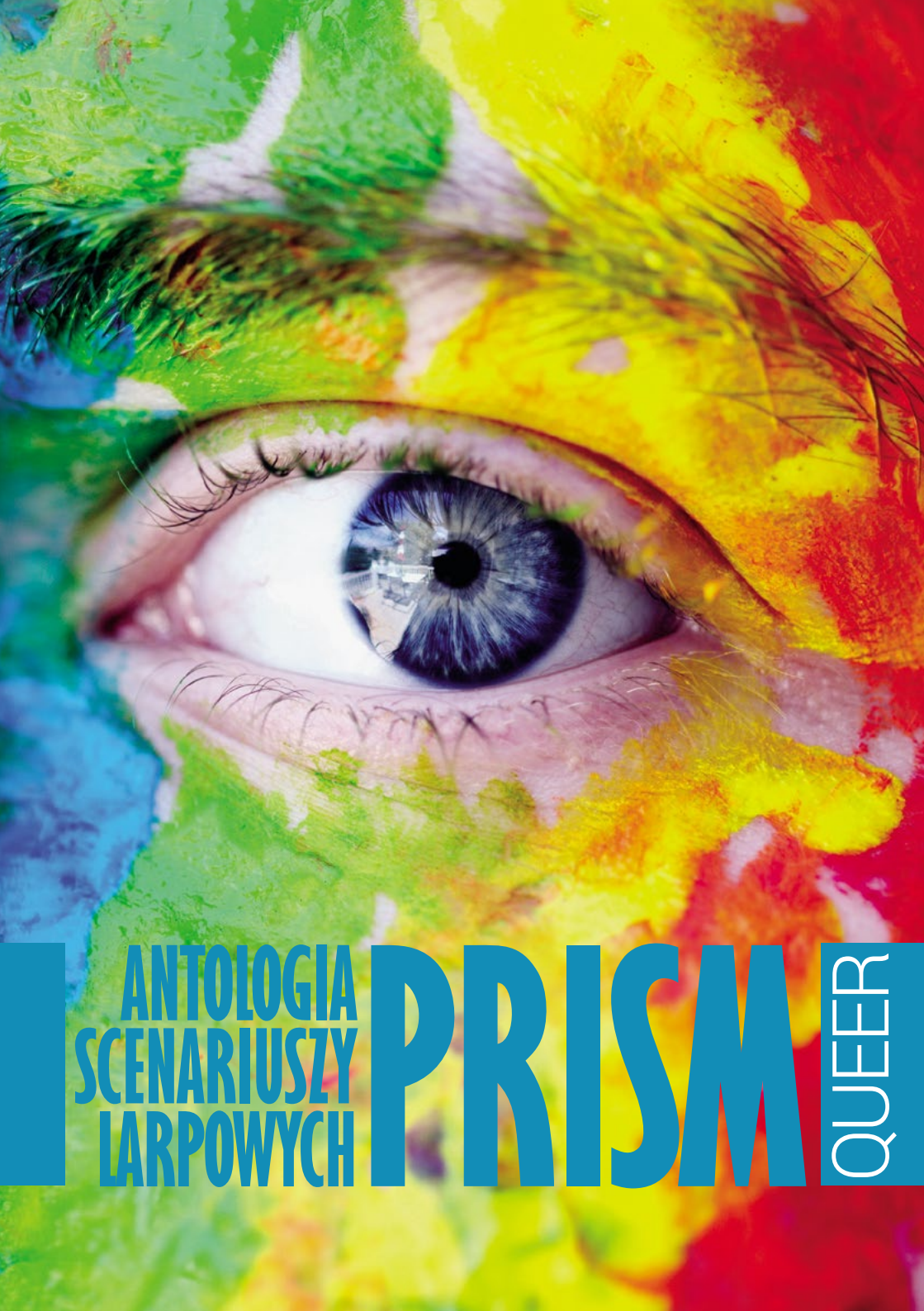

ANTOLOGIA
SCENARIUSZY
LARPOWYCH
PRISM
QUEER

PRISM. Antologia scenariuszy larpowych. Tom 1. Queer

koncepcja, redakcja /// Piotr Milewski, Mikołaj Wicher
projekt, skład, przygotowanie do druku /// Marcin Słowikowski
okładka, wersja elektroniczna /// Marcin Słowikowski
korekta /// Dorota Kalina Trojanowska, Ewa Żygadło
tłumaczenia tekstów /// Danai Chondrokouki, Grzegorz Woźniczko

zdjęcia /// okładka © Sharon McCutcheon/Pexels /// s. 2,4 © Hans/Pixabay /// s. 6-7 © Maxime Bhm/Unsplash /// s. 8 © derneuemann / Pixabay /// s. 14 © Samueles/Pixabay /// s. 22 © Das große Hessenquiz/rgb GmbH /// s. 26 © Isabella Mendes/Pexels /// s. 30 © Farhan Siddicq/Unsplash /// s. 34 © La marquise de Montesson, la marquise du Crest et la comtesse de Damas, Louis Carrogis Carmontelle, 1773 /// s. 40 © Burst/Pexels /// s. 44 © Massachusetts: Gang, c1916, Lewis Hine, June 1916 /// s. 49 © bhossfeld/Pixabay /// s. 53 © Mustafa ezz/Pexels /// s. 56 © Daniel Monteiro/Unsplash /// s. 62 © A_Werdan/Pixabay /// s. 67 © Snowflake2032/Deviantart, Inna Lesyk/Pexels, fsHH/Pixabay, Kaboompics.com/Pexels /// s. 71 © Markus Spiske/Pexels /// s. 77 © Clem Onojeghuo/Unsplash /// s. 82 © Krzysztof Białoskórski/sejm.gov.pl /// s. 86 © fot. Mike Kononov/Unsplash /// s. 94 © Mariusz Prusaczyk/Pexels /// s. 100 © Takmeomeo/Pixabay

Projekt sfinansowano przy wsparciu finansowym Kampanii Przeciw Homofobii w ramach programu „Razem możemy więcej!" 2017.

wydawca
Stowarzyszenie Twórców Gier „Funreal"
WYDANIE PIERWSZE
Gdynia 2018

kampania przeciw homofobii

ISBN WERSJI DRUKOWANEJ (PL) 978-83-938581-8-7
ISBN WERSJI CYFROWEJ (PL) 978-83-938581-9-4

Utwory w tej publikacji dostępne są na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe. (CC BY-NC-ND 4.0)
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

SPIS TREŚCI

WSTĘP

s. 2 /// Drogi czytelniku
s. 4 /// O pomyśle antologii
s. 6 /// O nanolarpach
s. 7 /// O społeczności

LARPY

s. 8 /// Piąteczka czy dupeczka
s. 14 /// Queer dating bingo
s. 22 /// Gra w wymówki
s. 26 /// You Only Tell Me You Love Me When You Are Drunk
s. 30 /// Poker Face
s. 34 /// Mezalians
s. 40 /// Stary, czy ty jesteś pedałem?
s. 44 /// Dobre chłopaki
s. 49 /// Namiot
s. 53 /// Kolejny ponury dzień w biurze
s. 56 /// Taksówka
s. 62 /// 2 Speak Is A Sin
s. 67 /// The Night We Met
s. 71 /// Zazdrość
s. 77 /// Radical Friendship
s. 82 /// Out of the Closet
s. 86 /// Nowa Etykieta
s. 94 /// Dzień Lotu
s. 100 /// Miesiąc Miodowy na Planecie O


DROGI
CZYTELNIKU

Trzymasz w ręku książkę, z którą nie wiesz, co zrobić? Słowo „larp" brzmi w twoich uszach jak zagraniczne danie? Nie ma powodów do obaw!

Innymi słowy: w tej publikacji znajdziesz instrukcje do gier. Każda gra ma przecież swoje zasady, prawda? Skąd wiemy, jak grać w chowanego? Ktoś nam kiedyś powiedział. Nie było to skomplikowane: „Ja liczę do stu z zamkniętymi oczami, a jak je otworzę, spróbuję cię znaleźć. Nie możesz dać mi się odszukać". Proste, prawda? Z drugiej strony, zasady pokera wymagają dłuższego tłumaczenia i konieczności zapamiętania kilkunastu układów kart. Gry w tej książce są nieco tylko bardziej skomplikowane od chowanego, a o wiele łatwiejsze od pokera.

Bo te gry to zabawa w udawanie.

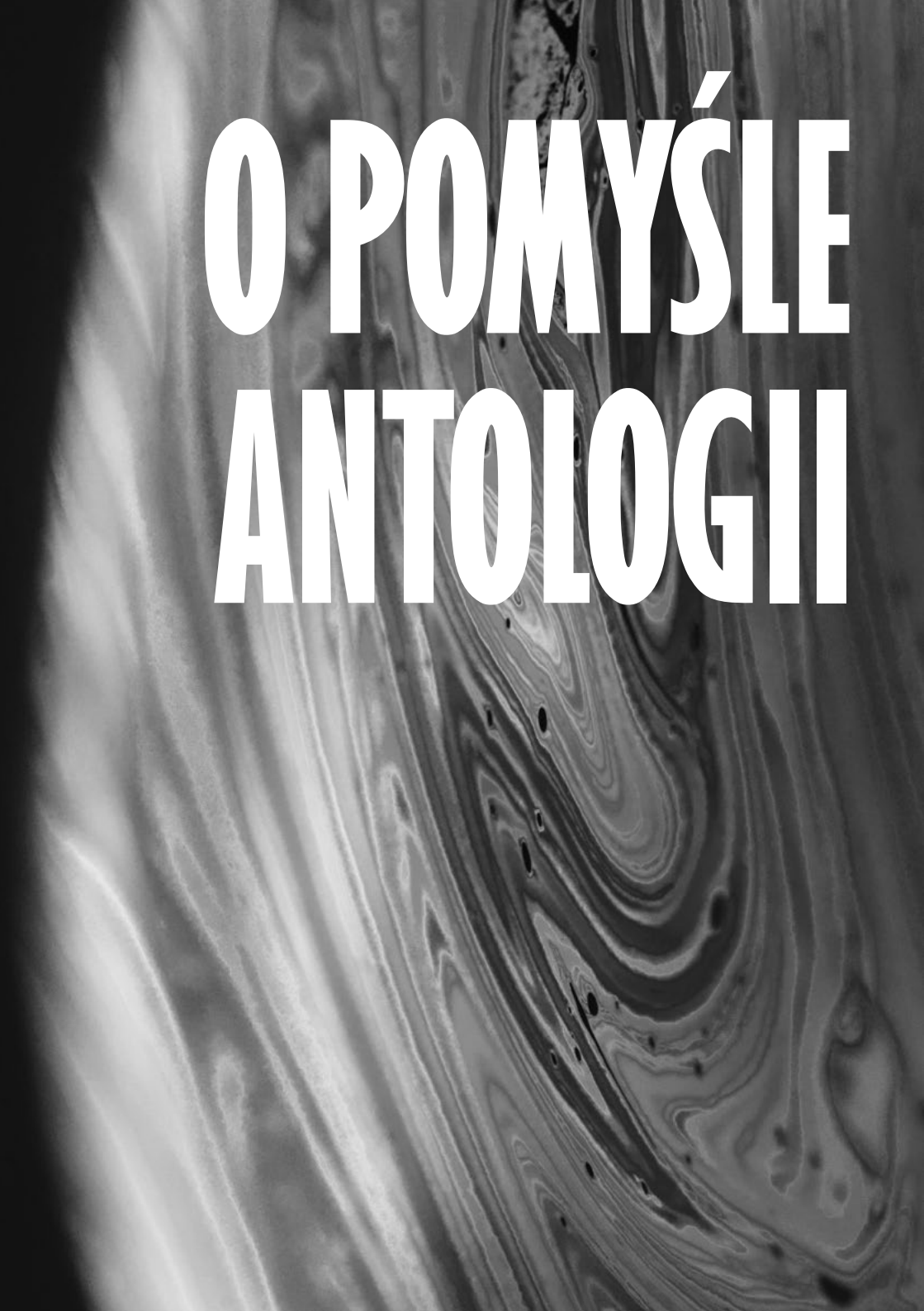
Pamiętasz zabawę w żołnierzy? W wojnę? W dom? Każdy deklarował „kim będzie", określiliście, sztywno lub płynnie, gdzie gracie i co to za miejsce („piaskownica będzie kuchnią, a tam jest garaż"), może zadeklarowaliście coś w trakcie („to nie jest patyk, to karabin! Strzelam do ciebie!").

W ten sposób bawią się dzieci, prawda? Ale przecież aktorzy też tylko „udają", tak? Po raz kolejny: nasze gry są gdzieś pomiędzy tymi biegunami. W zależności od konkretnej instrukcji, zasad będzie mało albo trochę więcej. Nazywamy je scenariuszami, ale nikt w nich nie powie ci, co masz robić. Bo w tych grach wyobrażasz sobie, że jesteś kimś innym, w jakiejś sytuacji, a potem zachowujesz się, mówisz i robisz to, co by zrobiła ta osoba. A żeby było ciekawiej, czasem te działania są obwarowane różnymi zasadami. Albo świat gry jest trochę inny od tego naszego. Po co? Każda z tych gier ma jakiś cel. Czasem ma rozśmieszyć, czasem zasmucić, innym razem zmusić do refleksji.

Weź znajomych, przeczytajcie na głos instrukcję i spróbujcie zrobić to, o co prosi was autor. Nie bójcie się dać z siebie dużo. Albo mało. Tych gier nie da się zepsuć, bo przecież postaci, w którą się wcielisz też może czasem zabraknąć języka w gębie, prawda? Z drugiej strony pamiętaj, że wcielając się w postać, możesz spróbować myśleć lub zachowywać się w sposób, który jest dla ciebie obcy (dziewczynka grająca mamę nie wie naprawdę, dlaczego dorosła osoba robi dane rzeczy, prawda? Ale coś zakłada i działa na tej podstawie).

Te gry, gry w udawanie, nazywamy larpami. Były z nami prawdopodobnie dłużej niż jakakolwiek inna sztuka, bo naśladownictwo jest częścią uczenia się, co to znaczy być człowiekiem. Nikt nie powiedział, że będąc dorosłym nie można uczyć się dalej.

/// Mikołaj Wicher *///*


O POMYŚLE
ANTOLOGII

Letnia noc. Autostrada. Pustka. Byle nie zasnąć. Jeszcze 150 kilometrów do domu. Telefon. Mikołaj.
– Co tam u ciebie? Co robisz?
– Jadę autostradą, słucham „Very" Pet Shop Boys i staram się wymyślić nanolarp do każdej piosenki.
– I jak ci idzie?
– Nie jest łatwo, przeciętnie mam mniej niż 4 minuty na myślenie, ale na razie daję radę. Tylko nie mam jak tego zanotować.
– Zapamiętuj. I zapisz jak dojedziesz.

Zrobiłem, jak mi sugerował. Na kilku luźnych kartkach spisałem to, co udało mi się zachować w pamięci. Strzępki zdań, urywki mechanik.

Jakiś czas później Mikołaj poprosił o dane naszego stowarzyszenia. We wrześniu zaś, rozradowany, poinformował: Dostaliśmy od KPH ten grant na naszą antologię!
Nie będę udawał, że od razu połączyłem kropki. Twierdzi, że mówił mi, żebyśmy spróbowali zebrać zbiór nanogier o tematyce LGBT i że wysłał aplikację o dofinansowanie. Ja tego nie pamiętałem, więc trochę mnie zaskoczył. Na wieść o tematyce publikacji mój mąż powiedział: Będzie dobrze, jak zbierzecie dziesięć takich gier. Z czego połowę napiszecie sami.

Lubię, kiedy ludzie mylą się w taki sposób! Słynna antologia #Feminism zawiera 34 scenariusze z całego świata. Nam udało się zebrać 19 równie dobrych gier polskich twórców. Dlaczego podkreślam ten narodowy aspekt? Dlaczego nie zaprosiliśmy do współpracy zagranicznych autorów? Cóż. Niewiele innych europejskich państw ma tak wielkie zaległości w dziedzinie równych praw dla osób nieheteroseksualnych. Zależało nam, by ta publikacja była głosem Stąd. Z kraju, gdzie wciąż nie można zalegalizować związku dwóch kobiet lub dwóch mężczyzn, a prawna droga do zmiany płci w dokumentach jest udręką i poniżeniem.

Ad rem. Trzymasz w ręku zbiór, który jest różnorodny jak światło pryzmatu. Są w nim gry-zwierzenia i gry-szyderstwa. Gry mówiące wprost i te, które przemawiają metaforą. Teleturnieje o prostych zasadach i artystyczne eksperymenty. Gry Tu i Teraz, gra o wampirach i trzy gry w konwencji science fiction. Gry smutne i refleksyjne oraz gry wywołujące salwy śmiechu.

Wierzę, że każdy znajdzie chociaż jeden scenariusz, o którym pomyśli: „Muszę w to zagrać!"

Któregoś razu, kiedy opowiadałem komuś z fandomu o nadesłanych grach, usłyszałem: Wiesz, mówi się, że larpowcy są generalnie bardziej tolerancyjni.

Stwierdzenie, że wcielanie się w różne role wywołuje w człowieku wzrost tolerancji, to banał. Prawda jest nieco inna. Larpy pozwalają pobyć innym człowiekiem. Fizycznie poczuć jak to jest. Co może otworzyć głowy i serca bardziej?

W imieniu Mikołaja i moim:
Dziękujemy wszystkim, którzy napisali gry do *Prism*. Dziękujemy naszym przyjaciołom, którzy podjęli się tłumaczenia, korekty i składu. Jesteście wspaniali!

/// Piotr Milewski ///



O NANOLARPACH

Nanolarp – gra poniżej 300 słów. Gra, w którą się dłużej gra niż ją tworzy. Gra, która nie wymaga przygotowania. Choć definicji jest sporo, to co łączy wszystkie nanolarpy to z pewnością minimalizm. Twórca, który tworzy minigrę stara się osiągnąć swój cel w jak najbardziej oszczędny sposób. Gracz natomiast może liczyć na to, że w taką grę zagra „z marszu", bez przygotowania, a jednak przeżyje coś ciekawego.

Nanolarpy są z pewnością jednym z najciekawszych zjawisk ostatnich lat, kiedy tak popularne stały się planowane z wielomiesięcznym wyprzedzeniem superprodukcje, gry grane w wystawnych lokacjach z ogromną scenografią. Nanolarpy są powrotem do esencji larpowania – wczuwania się w rolę, gdzie wszystkie niedociągnięcia mogą być zignorowane i każda niedosłowność może być potraktowana z przymrużeniem oka.

/// Mikołaj Wicher ///



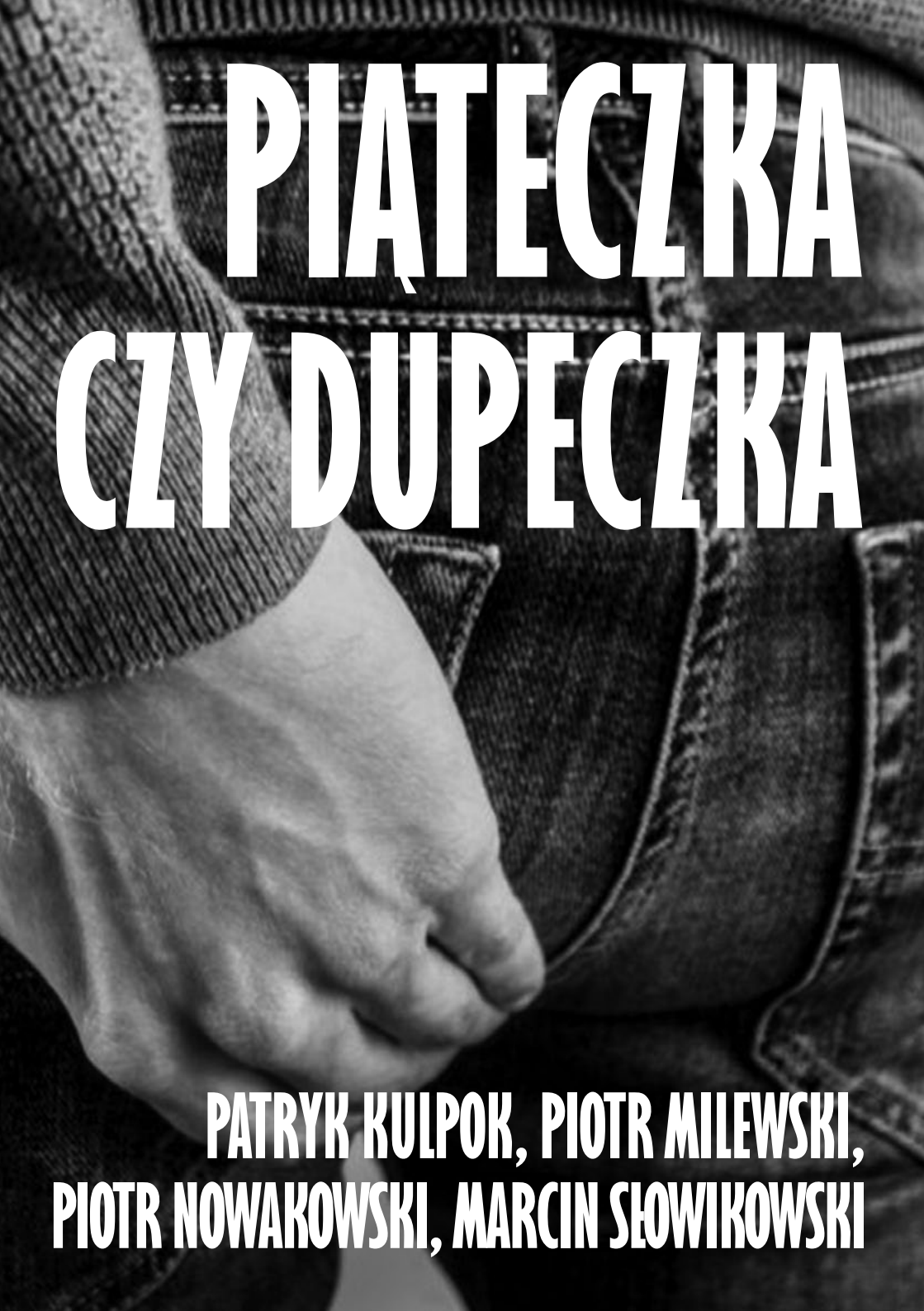
O SPOŁECZNOŚCI

Wiele powiedziano o umiejętnościach społecznych w larpach, ale tego typu gry to dla mnie także okazja do poznania siebie: bezpieczne warunki, w których można sobie pozwolić na bardziej swobodną ekspresję, przymierzyć postawy i zachowania, spotkać się ze sobą w nowym kontekście. Nie ma nic dziwnego w tym, że niektórzy w larpach i poprzez larpy po raz pierwszy poznają swoją queerową tożsamość. Larp oswaja to, co na co dzień może wiązać się z poczuciem zagrożenia.

To ostatnie spostrzeżenie dotyczy też oswajania nowego w innych ludziach. W larpie można odnaleźć się w nowych sytuacjach i odkryć, że inność wcale nie musi być zagrażająca – wręcz przeciwnie, że jest na swój sposób piękna i wartościowa. Empatię i współczucie doświadczone w grze można wnieść do codziennego życia. Oczywiście, to doświadczenie wymaga otwartości i dobrej woli; ale wierzę że, jako środowisko, pracujemy nad tym, by stworzyć ku temu jak najlepsze warunki.

Wszystko to znajduje odbicie w antologii PRISM. Zebrane weń gry są refleksją nad własnymi i cudzymi doświadczeniami, uczą zrozumienia dla zjawisk, które na pierwszy rzut oka wydają się obce, i pozwalają przeżyć prawdziwe emocje. Tytuł PRISM oznacza dla mnie bogactwo i różnorodność. Podkreśla, że nie ma dwóch takich samych queerowych historii. Ale, jednocześnie, tęcza rzucana przez pryzmat to efekt rozszczepienia pojedynczej wiązki światła. Mimo różnorodności, jesteśmy wspólnotą: queerowi larpowcy, osoby wciąż poszukujące swojej tożsamości i orientacji, sojusznicy. Zapraszamy do stania się częścią tej społeczności – poprzez zebrane w tej publikacji gry.

/// Karolina Fedyk ///



PIĄTECZKA CZY DUPECZKA

PATRYK KULPOK, PIOTR MILEWSKI,
PIOTR NOWAKOWSKI, MARCIN SŁOWIKOWSKI

60-90 MIN /// 11-19 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

Piąteczka czy Dupeczka *to reality show, w którym można wygrać aż milion dolarów! Do walki po wygraną staje jedna fantastyczna laska (FL) i tuzin młodych, przystojnych samców (MPS). Połowa z nich to geje, połowa to heterycy. W każdym odcinku FL zada im czadowe zadanie i będzie się bacznie przyglądać procesowi jego realizacji. W ten sposób postara się odsiać gejów, a pośród prawdziwych mężczyzn znaleźć samca dla siebie (SDS). Jeśli jej się uda, wygra okrągły milion dolców. Jeśli wybierze geja…*

Piąteczka czy Dupeczka to niepoprawna politycznie komedia, dająca możliwość obśmiania stereotypów dotyczących orientacji seksualnej. Luźno nawiązuje do amerykańskiego reality show *Playing it straight*.

W grze bierze udział jedna FL i parzysta liczba MPSów oraz publiczność (przynajmniej 1 osoba).

Wariant nordyckoprzyjazny: każdy gracz może wcielić się w dowolną z ról niezależnie od płci

Wariant nordyckonieakceptowalny: FL jest kobietą, MPSy to faceci, na starcie gry publiczność to kobiety, inni mężczyźni nie mogą brać udziału w grze ani się jej przyglądać

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

Wariant blockbuster: walizka z milionem dolarów, ranczo, dobra pogoda, katering i wszystkie komponenty do zadań w opcji iluzja 360°

Wariant niskobudżetowy: przedmioty do scen sugerowanych w scenariuszu lub takie, które sami wymyślicie; można także naśladować używanie prawdziwych narzędzi

Oprócz tego potrzebne są:

- tokeny w dwóch kolorach (tyle samo sztuk w każdym z kolorów, w sumie po jednym dla każdego z MPSów);
- po 1 identyfikatorze, 1 różowej karteczce i 1 długopisie dla każdego z MPSów (możesz wybrać karteczki w innym, radosnym kolorze, albo dokleić cekiny, jeśli masz tylko zwykłe białe)

/// PRZED GRĄ ///

- Poinformuj graczy, że jedną z mechanik jest dotykanie cudzych pośladków; jeśli nie chcą tego robić lub nie chcą czuć czyichś dłoni na swojej pupie – to nie jest gra dla nich. Możesz zaproponować im miejsce wśród publiczności.
- Zanim na miejsce gry wprowadzisz FL i publiczność, zbierz wszystkie MPSy. Rozlosuj pomiędzy nich żetony. Ustal, który kolor mają geje. Każdy gracz sprawdza w sekrecie swój żeton. Ustaw graczy w kręgu, twarzami do siebie. Poproś, żeby zamknęli mocno oczy. Następnie poproś gejów, żeby otworzyli oczy i przyjrzeli się, kto jeszcze jest gejem (przecież geje zawsze się rozpoznają, prawda?). Poproś żeby zamknęli oczy, a po 5 sekundach znów poproś o otwarcie oczu – tym razem wszystkich graczy.
- Zaprezentuj, jak działają słowa bezpieczeństwa, mechanika ars amandi i pozostałe mechaniki gry.
- Poprowadź 2 lub 3 ćwiczenia przełamujące lody i przynajmniej jedno polegające na odgrywaniu różnych emocji.

/// OGÓLNE ZASADY GRY ///

- Gra składa się z epizodów – kolejnych odcinków reality show.
- Pierwszy epizod to odcinek pilotowy show. Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu. Następnie każdy MPS wchodzi na środek i przedstawia się: jak ma na imię, skąd przyjechał, czym zajmuje się na co dzień, jakie ma pasje (jeśli jakieś ma). Całość prezentacji powinna zawrzeć się w 3 lub 4 zdaniach.
- W trakcie każdego z pozostałych epizodów MPSy będą realizować zadanie postawione im przez FL.
- Zadaniem FL jest bacznie obserwować wszystkie MPSy, aby wyeliminować gejów.
- Runda finałowa to ta, w której zostały dwa MPSy. Po ostatnim zadaniu FL wybierze spośród nich Samca Dla Siebie (SDS).
- Jeśli SDS jest hetero, razem z FL dzielą się wygranym milionem dolarów.
- Jeśli SDS okaże się gejem, który w trakcie programu poznał Miłość Życia (MŻ), to oni dwaj dzielą się wygraną.
- Jeśli SDS okaże się gejem, ale źle ulokował uczucie, producenci programu przekażą całą kwotę na cele statutowe kościoła katolickiego w Polsce.

/// KONKRETNE ZASADY GRY ///

- **Eliminacja!** Po zakończeniu zmagań w każdym odcinku publiczność nominuje trzy MPSy do odejścia z programu. FL wybiera dwie osoby, które odpadają z dalszych zmagań i dołączają do publiczności.
- **Tęsknię!** Do zmagań w finale (gdy w grze jest już tylko dwójka MPSów) FL przywołuje z powrotem jednego z odrzuconych wcześniej MPSów.
- **Piąteczka!** W danym epizodzie każdy z MPSów może zawrzeć z innym graczem męski sojusz. Staje przed wybranym MPSem twarzą w twarz i mówi: „Piąteczka!", wznosząc obie ręce w górę. MPS, któremu w ten sposób zaproponowano przyjaźń, może ją:
  - **Przyjąć.** W takiej sytuacji odpowiada tym samym hasłem. Obaj gracze muszą przybić sobie piątki i zderzyć klatami.
  - **Odrzucić.** W takim wypadku powinien spojrzeć z pogardą i powiedzieć: „Nie przyjaźnię się z pedałami".

  Taką przyjaźń można zaproponować komuś tylko raz na epizod. Geje również mogą proponować i przyjmować ofertę sojuszu od faceta, który jest hetero (lepsze to niż nic).
- **Efekt Walcz stary!** Jeśli gracze, którzy są przyjaciółmi, obaj zostaną nominowani – FL może odesłać do domu tylko jednego z nich.
- **Dupeczka:** Każdy gracz, który jest gejem, musi w każdym epizodzie przynajmniej raz złapać kogoś za tyłek – delikatnie (i dla własnego dobra niezauważalnie). Samo dotknięcie się nie liczy, potrzebny jest lekki ucisk pośladka, aby mechanika zadziałała. Złapany gracz NIE POWINIEN widocznie reagować na złapanie (dla wygody gry przyjmujemy, że dla gejów to darmowa przyjemność, a dla heteryków przyznanie się byłoby obciachem i podważyło ich seksualność).

  Przed grą ustalcie, czym łapanie różni się od muskania. Poproś wszystkich graczy, aby to kilkukrotnie przećwiczyli. Po zakończeniu ćwiczenia niech otwarcie porozmawiają o tym, *co* jest dla nich *czym*.
- **To musi być miłość:** Udział w reality show dla każdego z gejów jest okazją do spotkania mężczyzny ze snów. Po trzecim epizodzie wszyscy gracze odchodzą na bok i na karteczce piszą imię:
  - swoje własne, jeśli są hetero;
  - innego faceta z programu, jeśli są gejami lub zaczęli grę jako hetero, ale postanowili zostać gejem (powszechnie wiadomo, że nawet jeśli bycie gejem nie jest zaraźliwe, to jest kwestią decyzji). Karteczki zostają ujawnione, jeśli gej zostanie wskazany jako zwycięzca przez FL w finale.

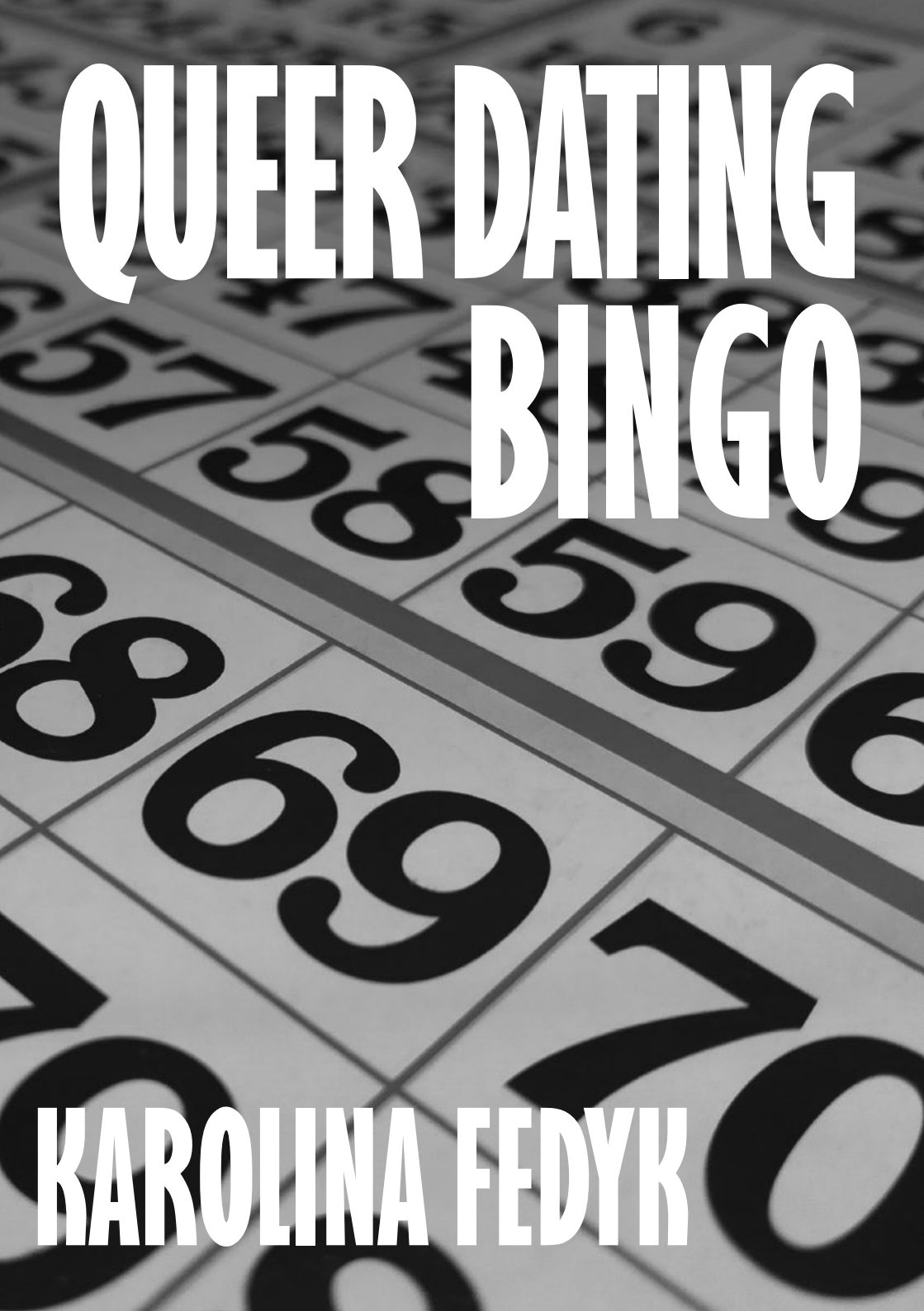
/// PRZYKŁADOWE ZADANIA DO WYKONANIA ///

(wymyślajcie też własne!)

- wspólne rąbanie drewna;
- mecz siatkówki;
- ułożenie zbiorowej choreografii do znanej melodii (polecamy ABBĘ);
- ułożenie choreografii do pierwszego tańca ślubnego z FL;
- romantyczne czytanie książki kucharskiej;
- opowiedzenie FL bajki na dobranoc;
- krótki skecz (zadanie dla grup) lub stand-up;
- gotowanie lub robienie kanapek (może być to wariant minimal, keczup i ser);
- karaoke (playlista powinna składać się z hitów musicalowych);
- malowanie postaci (jeden z MPSów zostaje wybrany modelem przez pozostałych i musi się rozebrać, sami zdecydujcie jak bardzo, ale minimum to goła klata);
- masaż erotyczny (MPSy robią go w parach);
- aranżacja pokoju SPA „z niczego";
- ozdabianie drinków (zadbajcie o egzotyczne owoce, napoje w różnych kolorach i szklanki w nietypowych kształtach);
- układanie bukietu kwiatów (mogą być polne);
- mini-ogród zen (wystarczy plastikowy talerz, widelec, piasek, kilka kamieni i jakieś drewienko).

/// JAK GRAĆ ///

- To gra komediowa. Dobrze się bawcie!
- Jeśli zgodnie z mechaniką ktoś was łapie za pupę, nie reagujcie tak, by go od razu zdradzić. To zepsuje zabawę. A pewnie i tak ktoś widział. ;)
- MPSy nie oskarżają się wzajemnie i nie wyzywają od pedałów. To przecież kulturalny program TV! Zawoalowana uwaga pewnie przejdzie. Ale rzucone wprost ordynarne oskarżenie to droga do usunięcia z programu. Jedynym sposobem, by legalnie kogoś obrazić, jest odrzucenie jego Piąteczki!
- Podobnie, publiczność powinna powstrzymać się od rzucanych wprost oskarżeń, zwłaszcza gdy dołączą do niej MPSy. Wieloznaczne sugestie i insynuacje są oczywiście dopuszczalne.
- **Piąteczka!** to bardzo ważny mechanizm. Za jego pomocą gracze mogą budować sojusze i zmniejszyć szansę na eliminację.
- Zauważcie, że każdy może zaproponować **Piąteczkę!** tylko raz na epizod – jej odrzucenie może zatem osłabić pozycję rywala. Zwłaszcza, że dyskredytuje go w oczach FL, nazywając pedałem. Z drugiej strony, sami nie mamy ochrony, a inni mogą bać się ją nam zaproponować. Która decyzja lepsza?...
- Geje muszą w każdym epizodzie złapać innego MPSa za zadek. Przestrzeganie tego rozstrzygnąć można dwojako:
  - **Bazujemy na uczciwości** – jeśli ktoś nie zdążył, idzie przyznać się Mistrzowi Gry i trafia na eliminację jako dodatkowy kandydat.
  - **Weryfikujemy** – każdy z graczy po epizodzie zapisuje na kartce, kogo złapał za **Dupeczkę**. Hetero obowiązkowo zapisują na kartce: „Jestem hetero". Mistrz Gry zbiera wszystkie kartki i na osobności pyta każdy „cel", czy faktycznie coś poczuł.


QUEER DATING
BINGO
KAROLINA FEDYK

/// 60-90 MIN /// 2 GRACZY /// CROSSPLAY ///

Jeszcze się nie znacie, ale czujesz, że coś może was łączyć. Ta fajna osoba zwróciła twoją uwagę – i ty chyba też wpadłaś jej w oko. Pytanie, czy dalej będziesz zainteresowana po pierwszej rozmowie w cztery oczy?

Może ona tylko przypadkiem przypomina Shane z The L Word *i wcale nie będzie cytować serialowych dialogów z pamięci? A ty? Czy na pewno swobodnie czujesz się w sukience w pastelowe jednorożce i z brokatem na powiekach? Może nie ma żadnego porozumienia między wami, ani tym bardziej motylków w brzuchu?*

Jest tylko jeden sposób, by się przekonać.

Wersja gry zaprezentowana w antologii przedstawia bingo dla homo-, bi-, i panseksualistek, lecz gracze są zachęcani do tego, by tworzyli także własne plansze (nawiązujące np. do kultury gejowskiej, transpłciowej, aro/ace).

Publiczność nie jest niezbędna, natomiast w niektórych wariantach gry (zależnie od ustawienia sceny) obecność publiczności może facylitować grę.

/// PRZED GRĄ ///

Wybierz jedną z kart do bingo i zaznacz dla siebie trzy hasła, które budzą jednoznacznie pozytywne emocje, oraz trzy, wobec których jesteś nastawiona jednoznacznie negatywnie. (Warto przyjąć inny system zaznaczania niż później w grze, podczas zakreślania podzielanych opinii). Nie przejmuj się, jeśli nie rozpoznajesz wszystkich tytułów czy elementów kultury, lub jeśli nie masz wyrobionej opinii na ich temat — to w porządku! Środkowe pole jest dla Ciebie. Możesz wypełnić je czym zechcesz — czy będzie to element queerowej kultury, którego nie widzisz na swojej planszy, czy temat zaproponowany przez rozmówczynię.

Jeśli niektóre hasła są ci nieznane – poświęć trochę czasu przed grą na zapoznanie się z nimi lub zastąp je własnymi motywami z queerowej kultury (może lepiej kojarzysz fiołki, pierścionek na kciuku, voguing albo Sarah Waters?).

/// ŚWIAT GRY I DRAMATIS PERSONAE ///

Być może wpadasz na nią w kawiarni lub na zebraniu założycielskim nowo powstałego kolektywu. Przed otwarciem feministycznego wieczoru kinowego. Na domówce wspólnego znajomego. Razem zdecydujcie, jakie są okoliczności waszego spotkania. Co to za miejsce? Jaka jest pora dnia? Co dzieje się wokół was? Jak jesteście ubrane? Jeśli twój wygląd nie odpowiada wyglądowi postaci, nie omieszkaj opisać postaci drugiej graczce. Gdy wszystkie metagrowe ustalenia będziecie mieć za sobą, zacznijcie po prostu rozmawiać.

/// ROZGRYWKA ///

Szukajcie w rozmowie wspólnych zainteresowań – lub podzielanej niechęci. Jeśli rozmowa zejdzie na temat, którego nie zaznaczyłaś ani na plus, ani na minus, możesz wyrazić dowolny stosunek do tego pola. Nie musisz wszystkiego znać; możesz ściemniać lub celowo odpowiadać tak, by przypodobać się rozmówczyni. Bingo jest ostatecznie drugorzędne względem odgrywanej rozmowy. Ma za zadanie podsunąć tematy oraz sygnalizować koniec gry. Gdy znajdziesz wspólne zainteresowanie (lub jego podzielany brak), zaznacz je na swojej karcie. Twoja ocena waszej zgodności jest kluczowa.

Nic nie szkodzi, jeśli niektóre zmiany tematu wypadną niezręcznie lub sztucznie – to się przecież zdarza w rozmowach. Nie zapomnij o środkowym polu! Jeśli wypełnisz pięć pól położonych obok siebie – poziomo, pionowo lub na ukos – zaproś rozmówczynię na randkę. Kiedy udzieli ci odpowiedzi (pozytywnej, negatywnej, wymijającej…), gra dobiega końca. W każdej chwili możesz też pożegnać się pod jakimś pretekstem, jeśli uznasz, że dalsza rozmowa nie ma sensu.

/// CEL GRY ///

Ta gra ma na celu pokazanie, że osoby LGBTQ mają swoją kulturę, która może być zabawna, ironiczna, niepoważna i pełna emocji. Że wiele elementów wizerunku może służyć jako znaki rozpoznawcze w queerowych społecznościach. Że, poza historiami tragicznych miłości, istnieją queerowe historie z dobrym zakończeniem. I – co najważniejsze – lista tematów w tym bingo absolutnie nie wyczerpuje bogactwa queerowej kultury. Skupia się na elementach charakterystycznych dla społeczności lesbijek i biseksualistek – lecz z całego serca zachęcam do uzupełniania bingo o kulturę gejowską, trans czy aro/ace.

QUEER DATING BINGO!

The L Word	flanelowe koszule	żeńskie rugby	anarchoqueer	femme
brokat	Safona	*Carol*	kolorowe włosy	*Orange is the New Black*
koty	różowe wino	**BINGO**	Jeanette Winterson	czarownice
pastel goth	weganizm	tatuaże	butch	*Życie Adeli*
roller derby	*Ru Paul's Drag Race*	styl dapper	riot grrls	Alison Bechdel

QUEER DATING BINGO!

czarownice	różowe wino	*Carol*	kolorowe włosy	flanelowe koszule
koty	brokat	Jeanette Winterson	*The L Word*	styl dapper
Safona	*Życie Adeli*	**BINGO**	*Orange is the New Black*	riot grrls
femme	pastel goth	żeńskie rugby	butch	tatuaże
Ru Paul's Drag Race	Alison Bechdel	roller derby	anarchoqueer	weganizm

QUEER DATING BINGO!

riot grrls	*The L Word*	żeńskie rugby	*Życie Adeli*	anarchoqueer
Jeanette Winterson	*Ru Paul's Drag Race*	kolorowe włosy	brokat	pastel goth
różowe wino	tatuaże	**BINGO**	*Orange is the New Black*	Alison Bechdel
roller derby	koty	weganizm	femme	czarownice
Carol	flanelowe koszule	butch	styl dapper	Safona

/// SŁOWNICZEK ///

Alison Bechdel – pisarka, rysowniczka i feministka, znana jako twórczyni testu Bechdel i quasi-autobiograficznego komiksu *Dykes to watch out for*.

Anarchoqueer – ruch polityczno-społeczny, łączący idee anarchizmu z walką o prawa osób LGBTQ+.

Brokat – popularny element makijażu niektórych osób LGBTQ+.

Butch – męski styl ubioru i zachowania. Także: lesbijka, która nosi się w ten sposób.

Carol – film o związku dwóch kobiet w USA w latach 50-tych.

Czarownice – estetyka (motywy księżyców, zioła, staroświecki wystrój, ciężka biżuteria) chętnie przyjmowana przez niektóre osoby LGBTQ+.

Dapper – elegancki, androgyniczny styl ubioru inspirowany latami 20-tymi.

Femme – kobiecy styl ubioru i zachowania. Także: lesbijka, która nosi się w ten sposób.

Flanelowe koszule – początkowo kojarzone z męskim ubiorem roboczym, stały się strojem wielu kobiet nie odnajdujących się w tradycyjnej kobiecości.

Jeannette Winterson – wpływowa pisarka LGBTQ+.

Kolorowe włosy – popularny element stylizacji osób LGBTQ+.

Koty – zwierzęta domowe kojarzone czasem ze społecznością lesbijską poprzez asocjację z czarownicami.

Orange is the New Black – serial o kobietach przebywających w żeńskim więzieniu, z wyraźnymi wątkami homoromantycznymi i homoseksualnymi.

Pastel goth – połączenie tradycyjnej gotyckiej mody z delikatnymi, pastelowymi kolorami.

Riot grrrls – odłam subkultury punkowej skupiony na walce o prawa kobiet i społeczne postrzeganie kobiet.

Roller derby – wyścigi na rolkach, sport popularny w środowiskach LGBTQ+.

Różowe wino – trunek uznawany w niektórych kręgach za typowo kobiecy.

RuPaul's Drag Race – reality contest, w którym drag queens konkurują swoimi występami.

Safona – grecka poetka, znana ze swoich wyznań miłosnych do innych kobiet.

Tatuaże – element mody alternatywnej.

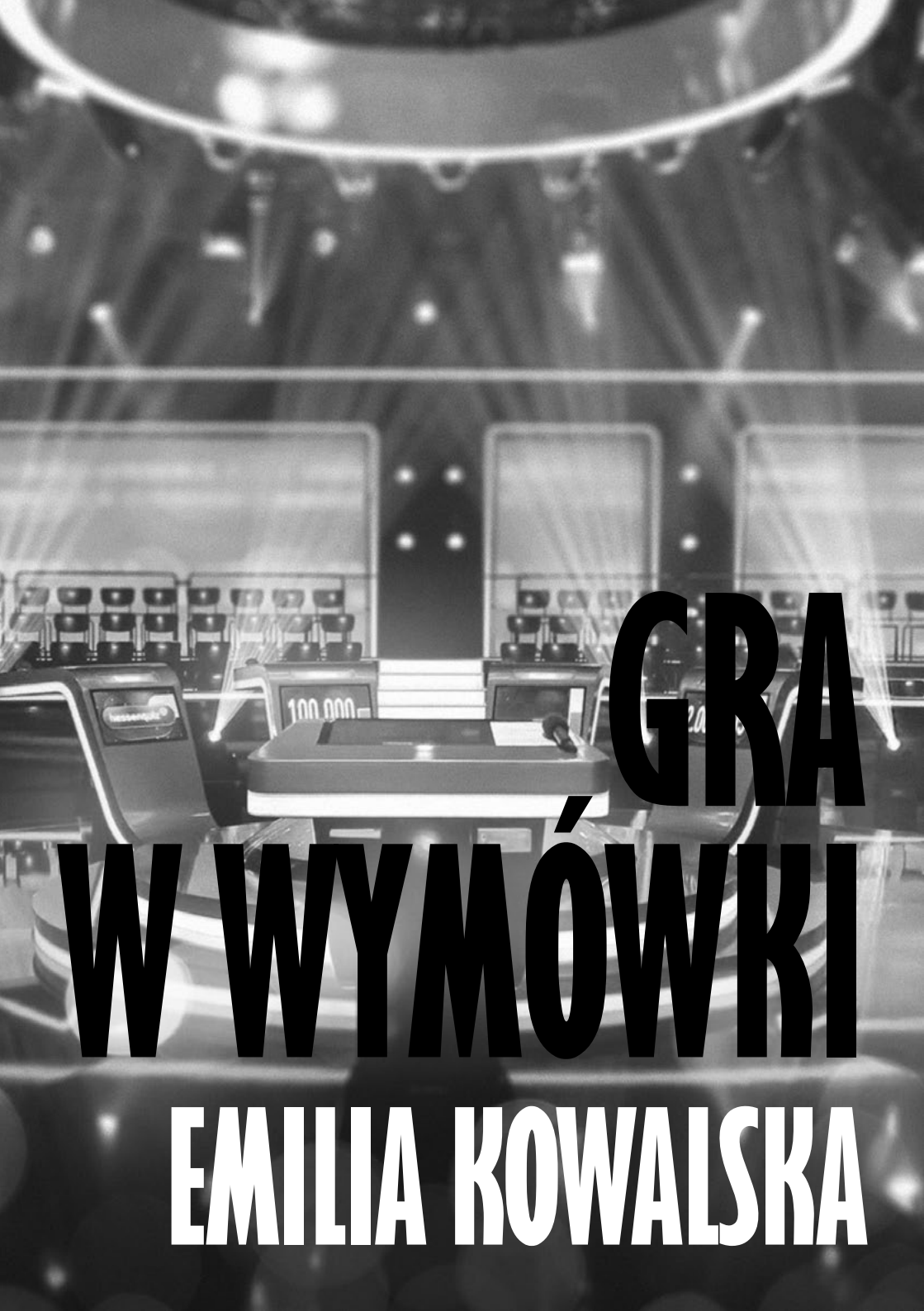
The L Word – serial poświęcony życiu grupy lesbijek z Los Angeles.

Weganizm – styl życia polegający na wykluczeniu produktów pochodzenia zwierzęcego, popularyzowany m.in. przez lesbijki w USA w latach 60-70.

Żeńskie rugby – sport spopularyzowany przez amerykańskie środowiska lesbijskie i feministyczne.

Życie Adeli (*Blue is the Warmest Color*) – głośny film o związku dwóch kobiet.

od autorki: *chciałabym podziękować osobom, które uczestniczyły w playtestach tej gry i poświęciły swój czas, by uczynić ją lepszą: Rozannie Bogacz, Elżbiecie Głowackiej, Annie Łagan, Emilii Kowalskiej, Zofii Skowrońskiej i Aleksandrze Sontowskiej.*



GRA W WYMÓWKI

EMILIA KOWALSKA

60 MIN /// 2 GRACZY /// NIEZBĘDNA PUBLICZNOŚĆ

Gra w wymówki *to teleturniej, w którym wygrywa ten, kto łatwiej daje sobie radę wyplątać się z kłopotliwych pytań zadawanych przez rodzinę. Tak naprawdę każdy z nas grał kiedyś w wymówki... Unikając rozmów na pewne tematy. Osoby LGBT najczęściej starają się omijać kwestie dotyczące swojej orientacji. Często muszą się porządnie nagimnastykować, by wymyślić wiarygodną odpowiedź na niewygodne pytania.*

Zacznijmy grę w wymówki! ...I niech wygra najbardziej zdesperowany.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- Wygodne miejsca siedzące dla graczy / graczek i widowni.
- Kartkę i długopis do notowania punktacji.

/// O CZYM JEST TA GRA ///

Dlaczego jeszcze nie ma cię w domu? Jak to już wydałeś kieszonkowe? Każdy z nas na pewnym etapie życia ćwiczył się w grze w wymówki. Jednak osoby homoseksualne czy biseksualne, które nie wyszły z szafy cały czas muszą udawać i na bieżąco wymyślać odpowiedzi na niespodziewane pytania, żeby przypadkiem nikt się nie domyślił ich orientacji.

Gra w wymówki rozgrywa się w czasie rodzinnego spotkania. Ubrana jest w formę teleturnieju. Gracze to dwójka homoseksualnego rodzeństwa (najlepiej tej samej płci, aby pytania nie zmieniały formy), a publiczność to kochana rodzinka zadająca trudne pytania.

/// PRZEBIEG GRY ///

Witamy w *Grze w wymówki*! Czy jesteś gotowy na wielkie wyzwanie, trudne pytania i szybkie odpowiedzi? Szaloną improwizację i łączenie kłamstewek szybciej i skuteczniej niż srebrna taśma klejąca? Zapraszamy do teleturnieju *Gra w wymówki*, niech wygra najlepszy!

TELETURNIEJ

- Zawodnicy lub zawodniczki siadają vis-à-vis publiczności.
- Każdy/a dysponuje budżetem 700 zł (tyle zostaje po opłaceniu czynszu i rachunków…).
- Gra składa się z dziesięciu tur. W każdej turze pada jedno pytanie, na które zawodnicy/zawodniczki muszą znaleźć wymówki.
- Zawodnicy/zawodniczki muszą naprzemiennie podawać usprawiedliwienia do tego samego pytania tak długo, aż ktoś popełni **Gafę**.
- Osoba, która popełniła **Gafę** traci 100 zł z budżetu.
- Ten, kto spadnie poniżej 300 zł w budżecie, przegrywa teleturniej. Musi wybrać: rzuca studia, by zarabiać, czy rzuca swojego partnera/partnerkę, by wkupić się z powrotem w łaski rodziny?
- Zawodnicy/zawodniczki mają wspólną pulę kół ratunkowych. Z każdego koła ratunkowego można skorzystać tylko raz.

WYMÓWKI

Wymyślone odpowiedzi na pytania dotyczące życia zawodnika/zawodniczki, które zadaje rodzina.

Przykładowe pytania: Dlaczego mieszkasz z tą koleżanką/kolegą? ***///*** Dlaczego nas do siebie nie zapraszasz? ***///*** Dlaczego widziałam ją w twoim swetrze? ***///*** Czemu chcesz, żeby koleżanka/kolega spędzał/a z nami święta? ***///*** Dlaczego jeszcze nie przedstawiłaś nam swojego chłopaka/dziewczyny?

GAFY

To momenty, w których gracz traci wiarygodność swojej wymówki i przegrywa daną rundę. Zasady **Gafy** są ogólne, do interpretowania przez publiczność. To on decyduje, czy została popełniona **Gafa**. Jeśli tak – obwieszcza to głośnym niezadowoleniem. Jak rozpoznać **Gafę**?

- przedłużająca się cisza;
- niespójność logiczna – niezgodność z wcześniej udzielanymi odpowiedziami (np. jeśli w pierwszej turze powiedziałeś/aś, że twoja przyjaciółka jest sierotą, a w trzeciej turze wprowadzasz do opowieści jej rodziców);
- odpowiedź nie pasująca do wartości tradycyjnej rodziny (np. że prowadzisz klub nocny, lub że przyjaciółka jest twoim dealerem);
- wypowiedź bez sensu.

Możecie dodać własne zasady **Gafy**! Pamiętajcie: wymówki, które są chociaż odrobinę prawdopodobne traktuje się jako zaliczone (np. jest jakaś szansa na to, że uciekałeś przed lwem w zoo, ale już trzymanie słonia na balkonie – to zdecydowanie niemożliwe)

KOŁA RATUNKOWE

Zawodnicy mogą po nie sięgnąć przed, po i w czasie rundy.

- Anulowanie pytania – zamiast niego zostaje podane nowe.
- Odbicie piłeczki – nie musisz podawać wymówki, pytanie wraca do drugiego gracza.
- Wizyta u babci – zasilenie budżetu o 100 zł.
- Druga szansa – możliwość wymyślenia drugiej wymówki, gdy pierwsza nie poskutkowała i gracz/ka oberwał/a **Gafą**.

/// WARIANTY GRY ///

Możecie zmieniać poziom trudności gry: zwiększać lub zmniejszać liczbę pytań i budżet, modyfikować zasady **Gafy** (np. wprowadzić różne elementy systemu wartości konkretnej rodziny, tematy tabu itp.).

/// EPILOG ///

Jeśli uznasz to za potrzebne, jako formę debriefingu zaproponuj graczom, by ich postaci ujawniły rodzinie swoją orientację w celu oczyszczenia atmosfery. Poproś rodzinę, by wykazała się zrozumieniem.

YOU ONLY TELL ME YOU LOVE ME WHEN YOU ARE DRUNK



WHAT A PERFORMANCE TONIGHT
SHOULD I REACT OR TURN OFF THE LIGHT?
LOOKS LIKE YOU'RE PICKING A FIGHT
IN A BLURRING OF WRONG AND RIGHT
BUT HOW YOUR MOOD CHANGES
YOU'RE A DEVIL, NOW AN ANGEL
SUDDENLY SUBTLE AND SOLEMN AND SILENT AS A MONK
YOU ONLY TELL ME YOU LOVE ME
WHEN YOU'RE DRUNK

„YOU ONLY TELL ME YOU LOVE ME WHEN YOU'RE DRUNK"
NEIL TENNANT, CHRISTOPHER LOWE / PET SHOP BOYS

PIOTR MILEWSKI

/// 60-90 MIN /// 6 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ ///

Larp o tym, jak łatwo jest powiedzieć „kocham cię" pod wpływem alkoholu. I jak trudno powtórzyć to potem na trzeźwo. Niezależnie od koloru skóry, orientacji seksualnej, wieku i tego, czy jadasz masło orzechowe z miodem czy z dżemem… Zawsze jest tak samo.

Graczy heteroseksualnych zachęcamy do wypróbowania chociaż jednej ze scen z partnerem/partnerką tej samej płci. Pomaga to zrozumieć emocje, jakie towarzyszą osobom należącym do społeczności LGBTQiA, gdy okazuje się, że ktoś dla nas ważny „Też Jest z Branży".

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- 60 żetonów focha (kolorowe szkiełka, szyszki, ziarna czerwonej fasoli – to bez znaczenia)
- 6 pojemników na żetony focha – (słoiki po musztardzie, kieliszki do szampana albo cokolwiek innego – dobrze, żeby były przezroczyste, by publiczność mogła obserwować jak się napełniają).

opcjonalnie

- muzyka do każdej ze scen (szum morza, odległe dźwięki imprezy)
- flipchart, aby można było zapisać (a potem łatwo sobie przypomnieć), jakie sceny grały poszczególne pary

/// ROZGRYWKA ///

1. Gracze łączą się w pary po raz pierwszy.
2. Pary decydują o kolejności odgrywanych scen.
3. Pierwsza para losuje: **scenerię/sytuację** oraz **poziom znajomości** (jeśli ten wylosowany z jakiś przyczyn im nie odpowiada, mogą go zmienić).
4. Pierwsza para decyduje: **kto jest pijany, a kto trzeźwy** oraz czy mają romans i/lub sypiają ze sobą lub nic ich nie łączy (może tylko flirt, może ukradkowe spojrzenia, może tylko tańczyli ze sobą na balu maturalnym, może po raz pierwszy będą ze sobą sam na sam).
5. Para odgrywa pierwszy akt sceny: **pijaństwo**, które „kończy się wyznaniem miłości: „kocham cię". **Wyznania** dokonuje osoba pijana.
6. Para odgrywa drugi akt sceny: **the morning after**, w którym osoba trzeźwa stara się tak poprowadzić poranny dialog, aby ponownie usłyszeć wyznanie; osoba pijana w akcie pierwszym, stara się jak najbardziej

elegancko spławić partnera/partnerkę. Alkohol, używki, pijaństwo, zerwany film nie mogą być używane w trakcie sceny **the morning after**. Osoba pijana pamięta wszystko, co zrobiła i powiedziała poprzedniego wieczoru.

7. Kolejne pary odgrywają swoje sceny. Scena nie powinna trwać dłużej niż 2-3 minuty. Jeśli się przeciąga, powiedz: „Stop". Poinformuj ich, że przenosimy się w czasie (ty decydujesz, czy jest to 5 czy 15 minut – może 2 godziny?) do momentu, kiedy za chwilę padną „właściwe" słowa.
8. Gracze łączą się w pary po raz drugi. Dopilnuj, aby w nowych parach nie było dwóch, które poprzednio odgrywały osoby trzeźwe lub pijane.
9. Pary ponownie wybierają kolejność i losują scenerię. Różnica polega na tym, że teraz osoby pijane w pierwszej części gry grają osoby trzeźwe.
10. Po odegraniu wszystkich scen podsumuj i przypomnij wszystkie 6 scen (jeśli padną podczas nich efektowne zdania – zapisz je i zacytuj).
11. Każde z graczy otrzymuje 10 żetonów focha. Przyznaje je za najmniej eleganckie spławienie partnera/partnerki podczas **the morning after** (fochy przyznaje się wszystkim graczom, a nie tylko swoim partnerom/partnerkom).
12. Gracze przyznają żetony w następujący sposób:
    - 4 żetony osobie, która poradziła sobie fatalnie,
    - 3 żetony osobie, która była podobnie beznadziejna,
    - 2 żetony osobie, która zasłużyła na kolejny telefon, ale nie wcześniej niż po dwóch dniach,
    - 1 żeton osobie, żeby sobie nie myślała,
    - osoba, która poradziła sobie najlepiej nie zasługuje na focha.
13. Prowadzący podlicza żetony wraz z graczami i ogłasza zwycięzcę i przegranego.

/// SCENY I SYTUACJE ///

1. wakacyjny wypad nad jezioro
2. u cioci na imieninach
3. na koncercie ulubionego zespołu
4. wieczór na plaży, gdy odeszli wszyscy parawaniarze
5. impreza integracyjna w korpo
6. wieczór, Netflix, chipsy, wino i premiera nowego sezonu Serialu
7. studniówka

8. parapetówka u wspólnych znajomych
9. rodzinna stypa
10. przypadkowy bankiet (np. po festiwalu filmowym, wejściówki wygrane na loterii w radio)
11. chrzciny dziecka bratowej
12. wiecha na budowie
13. wesele
14. Wigilia, „jest za zimno żeby iść na pasterkę"
15. urodziny
16. clubbing na mieście
17. pijaństwo w barze, będąc ostatnimi gośćmi o trzeciej nad ranem w środę
18. ognisko podczas wypadu w góry
19. przy świecach bo prąd wysiadł
20. after po larpie sezonu

/// STATUS ZNAJOMOŚCI ///

Status ważny jest głównie w pierwszym akcie. Można go nie losować, jeśli gracze zadeklarują, że „czują" scenę i mają na nią pomysł. Aktualny wiek postaci w scenie gracze ustalają sami: „znamy się od liceum" inaczej zadziała dla osób w wieku lat czterdziestu, a inaczej dla studentów II roku.

1. 2 lata
2. od przedszkola
3. 2 godziny
4. od liceum
5. 2 tygodnie
6. od czasu studiów
7. pół roku
8. znamy się z widzenia
9. 2 dni
10. brat/siostra kolegi/koleżanki
11. 2 miesiące
12. śmiertelni wrogowie
13. przyjaźnimy się od kilku lat (wspólna paczka znajomych)

POKER FACE



MARCIN SŁOWIKOWSKI

/// 120-180 MIN /// 4-7 GRACZY /// BEZ PUBLICZNOŚCI ///

Zbliża się koniec szkoły/studiów/projektu. Paczka znajomych stoi u progu rozpadu. To ostatnie z regularnych spotkań w tym gronie przy jedzeniu/filmie/alkoholu/kartach, zanim każdy pójdzie w swoją stronę. Nostalgiczna atmosfera sprzyja rozmowom, które od dawna wiszą w powietrzu i na które prawdopodobnie nie będzie już okazji.

Poker Face to gra o uczuciach, tych uświadomionych i tych, których nie potrafimy nazwać, tych, którym chcemy dać wyraz i które próbujemy zdusić. Temat trudny, zwłaszcza kiedy uczucia mogą zostać nieodwzajemnione, a ich wyznanie – przykleić niewygodną łatkę. Gra nie wymaga prowadzącego.

/// PRZED GRĄ ///

Wszyscy gracze siadają przy stole – miejsca będą przypisane im do końca gry – i wspólnie ustalają: **setting** (dowolny heteronormatywny), **konwencję** (obyczajowy/komedia romantyczna/dramat), **poziom dotyku** (full touch/no pain/no touch – seks i przemoc rozwiązuje mechanika), **dopuszczalność crossplayu**, **czas gry** (sugerowany czas 2-3 godz.), **teren gry** (sugerowane wprowadzenie miejsca off-game) oraz **talię do gry**.

/// TALIA DO GRY ///

Talia to zestaw kart używanych w rozgrywce. Przed grą służy do stworzenia postaci i relacji, a podczas larpa będzie używana w trakcie *Szybkiej Partyjki* (patrz sekcja rozgrywka). Należy ustalić także, które karty oznaczają który poziom zbliżenia fizycznego (pocałunek/pieszczoty/stosunek) oraz jaką kartę domyślnie „ma" w teście osoba, która wykorzystała już wszystkie karty z ręki.

SUGEROWANE TALIE

- **7 graczy:** użyj wszystkich 52 kart **///** pocałunek: A-4, pieszczoty: 5-9, stosunek: 10-K **///** osoba bez kart 4 ♥.
- **6 graczy:** odrzuć wszystkie 9, 10 i J **///** pocałunek: A-3, pieszczoty: 4-7, stosunek: 8, D, K **///** osoba bez kart: 3 ♥.
- **5 graczy:** odrzuć wszystkie 7-10 i J **///** pocałunek: A-2, pieszczoty: 3-5, stosunek: 6, D, K **///** osoba bez kart: 2 ♥.
- **4 graczy:** odrzuć wszystkie 5-10 i J **///** pocałunek: A, pieszczoty: 2-4, stosunek: D, K **///** osoba bez kart: 2 ♥.

/// ZASADY GRY ///

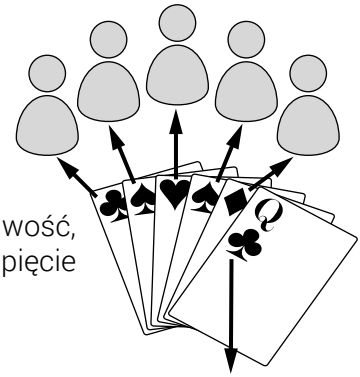
ROZDANIE

Rozdającym i gospodarzem jest właściciel kart (chyba, że ustalicie inaczej). Oddzielnie tasuje damy i króle – tyle, ilu jest graczy, odkłada je na wierzch potasowanej talii. Rozdaje po tyle kart, ilu jest graczy. Układ kart na ręku jest ważny, decyduje o archetypach bohaterów (dama lub król) i ich uczuciach do innych postaci (nie określamy wprost orientacji seksualnej).

ARCHETYPY

Q ♥ – dama w opresji /// K ♥ – niezłe ciacho /// Q ♦ – dziewczyna z sąsiedztwa /// K ♦ – kapitan drużyny /// Q ♣ – zimna suka /// K ♣ – mistrz sarkazmu /// Q ♠ – królowa dramy /// K ♠ – casanova.

RELACJE



Kolejność kart na ręku odpowiada kolejności osób przy stole (pierwsza karta do osoby po lewej itd). Kolory reprezentują następujące uczucia: ♥ zauroczenie, zakochanie, miłość /// ♦ życzliwość, lojalność, przyjaźń /// ♣ obojętność, niechęć, napięcie /// ♠ flirt, popęd, pożądanie.

TWORZENIE POSTACI

Począwszy od osoby po lewej od rozdającego i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz opowiada krótko o swojej postaci według schematu: **imię, charakter, miejsce w grupie, plany na przyszłość**. Pozostali gracze, opowiadają wspólną anegdotę (wydarzenie z przeszłości), nie zdradzając jednoznacznie koloru karty, która łączy ich postaci. Gdy wszyscy się wypowiedzą, dodatkowo można ustalić inne niezbędne szczegóły.

/// ROZGRYWKA ///

Po emocjonującej partii pokera przyszedł czas na luźniejszą część wieczoru. Od momentu wstania od stołu (karty zostają na miejscach) aż do pożegnania i wyjścia gości gra toczy się z zachowaniem jedności czasu i miejsca. Wyjątkiem są sceny, które gracze decydują się rozegrać za pomocą mechaniki, zapraszając do stołu przy użyciu hasła: *szybka partyjka*.

/// SZYBKA PARTYJKA ///

Mechanika rozgrywa się przy stole z użyciem kart z ręki: gracze ustalają, warunki testu, wybierają w tajemnicy po jednej karcie i porównują je, wykorzystane karty są odrzucane, potem scenę można odegrać teatralnie.

- **Konflikt fizyczny:** wyższa karta oznacza zwycięstwo.
- **Zbliżenie fizyczne:** wysokość niższej z kart oznacza dopuszczalną granicę zbliżenia (pocałunki/pieszczoty/stosunek).
- **Starszeństwo kart:** od najniższych do najwyższych: A – 1pkt, 2-10 pkt, J – 11 pkt, D – 12 pkt, K – 13 pkt; w przypadku remisu liczy się kolor według klasycznego starszeństwa: ♠ (najniższy), ♣, ♦, ♥ (najwyższy).
- Można zdecydować nie wchodzić z kartą: w walce oznacza to poddanie się, przy zbliżeniu – odmowę.
- Warunki innych kwestii ustalane są przed wybraniem kart. W przypadku większej liczby osób strony konfliktu sumują punkty odpowiadające wysokości wybranych kart.

/// KONIEC GRY ///

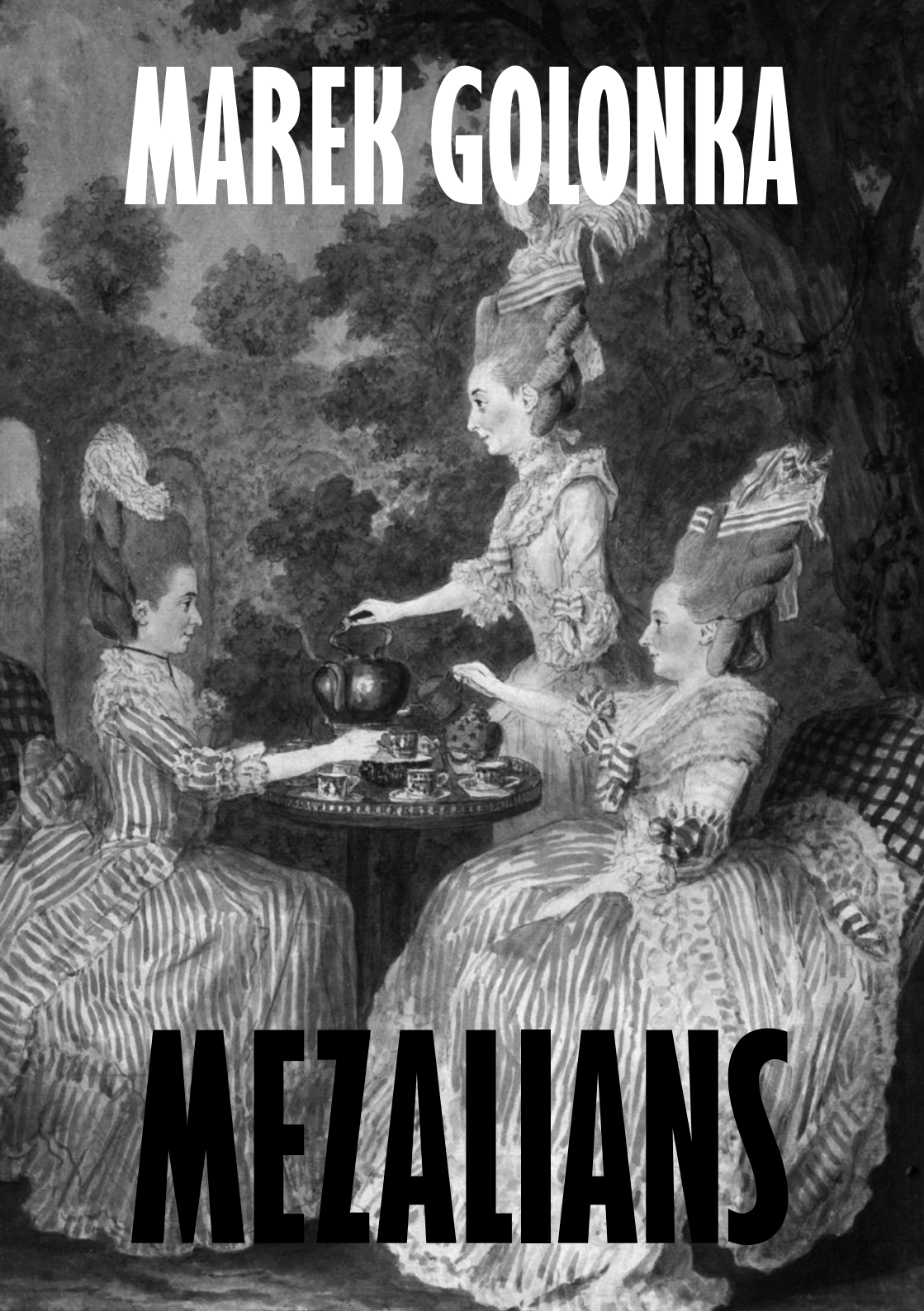
Kiedy zbliża się ustalony wspólnie wcześniej czas końca larpa, gracze powinni dążyć do zamykania wątków. Gra (i spotkanie) kończy się wraz z pożegnaniem gości z gospodarzem. Jeśli któraś z postaci wychodzi wcześniej, gracz czeka do końca larpa w miejscu off-game.

/// ZASADY DODATKOWE ///

- **Dobierany:** przy mniej niż 7 graczach używamy pełnej talii i każdy ma możliwość wymiany 1 lub 2 kart z ręki.
- **Cztery asy:** przy tworzeniu relacji asy na ręce oznaczają znane całej grupie relacje: ♥ idealna para, ♦ BFF, ♣ arcywrogowie, ♠ paskudne rozstanie.
- **True love:** przy tworzeniu relacji liczymy tylko najwyższego kiera na ręce (poza Q i K), pozostałe można traktować jak kara lub piki.

od autora: *zachęcam do testowania własnych talii, wprowadzania własnych zasad dodatkowych i dzielenia się nimi.*

MAREK GOLONKA



MEZALIANS

30+ MIN /// 2 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

– Bo przecież to nie był mezalians…
– Obawiam się, że niektórzy powiedzieliby, że był to radykalny mezalians.
– Nie, niemożliwe. Ty i mezalianse?

Mezalians to rozgrywająca się w bliżej nieokreślonej przeszłości komedyjka salonowa na dwoje graczy i aktywną widownię. Jej tematem jest założenie o heteronormatywności i ślepota na zaprzeczające mu sygnały. Przedstawia ona spotkanie dwojga dystyngowanych przyjaciół płci dowolnej – nazwijmy ich A i B.

A jest bądź był(a) w związku jednopłciowym i boi się, że B oburzyłby się na tak nieobyczajny mezalians. Rozdarta/y między lękiem przed potępieniem a szczerością wobec przyjaciela ucieka się do podstępu: opowiada B o swoim związku jako o związku heteroseksualnym z „Tajemniczą Damą" bądź „Tajemniczym Dżentelmenem" i jednocześnie daje wskazówki pozwalające domyślić się, jak było naprawdę. Liczy, że jeśli B zaakceptował(a)by jego związek, to domyśli się prawdy.

/// PRZED GRĄ ///

- Zrekrutuj dwójkę graczy dowolnej płci wcielających się w dwoje dżentelmenów bądź damy: A i B.
- Rozszerz rekrutację do co najmniej kilku innych osób, które zasiądą na widowni.
- Znajdź miejsce zdolne wygodnie pomieścić rozmawiających A i B oraz otaczającą ich widownię.
- Przygotuj stos czystych kartek (i coś do pisania), po jednej na każdą osobę na widowni.
- Uzbrój się w wybrane materiały dodatkowe, które opisane są szerzej w sekcji **Zasady gry**.

Zgromadź wszystkich grających – A, B i widownię. Wyjaśnijcie wszystkim założenia gry lub przekażcie im do przeczytania sekcję **Świat gry**.

A i B powinni znajdować się na środku przestrzeni, w której będzie toczyć się gra, zaś widownia – dookoła nich. Każdy widz powinien mieć przy sobie kartkę papieru (baw się przestrzenią: jeśli np. stoją pod ścianami, mogą zamiast tego przykleić kartki obok siebie).

Opcjonalnie: kartki każdej osoby z widowni mogą być oznaczone kolorami. Czerwony oznacza, że dana osoba nie chce brać udziału w retrospekcjach, żółty – że chce, ale nie chce być Tajemniczą Damą/Dżentelmenem, a zielony – że chce, bez ograniczeń. Oczywiście te oznaczenia nie zmieniają tego, że gracze mają prawo przerywać poszczególne sceny, jeśli będą one dla nich niekomfortowe.

Gra dzieli się na trzy części. Początek drugiej i trzeciej wyznacza **cytat-klucz**, który A musi wypowiedzieć lub sparafrazować.

/// ŚWIAT GRY ///

Stare, dobre czasy… Larp ten dzieje się w bliżej nieokreślonej, „wiktoriańskiej" przeszłości – eleganckiej, lecz opresyjnej. Może mieć ustalone konkretny czas i miejsce akcji – wiktoriańska Anglia, sanacyjna Polska, Nowy Rok 1900 w Wenecji – ale nie jest to wymagane. Ta kostiumowa stylizacja nie tylko tłumaczy, czemu oszustwo A w ogóle jest potrzebne, ale też wykorzystuje ambiwalencję ówczesnego patrzenia na przeszłość. Z jednej strony często romantyzujemy ją jako czas piękna, honoru i subtelności, idealny na tego rodzaju salonową komedię pomyłek, z drugiej mamy świadomość tego, jak opresyjne było wtedy społeczeństwo, szczególnie dla przedstawicieli wszelkich mniejszości.

> – *Pozwól, że podpowiem ci, iż może być ci trudno zgadnąć przez normy naszej socjety…*
> – *Osoba ta nie odpowiada więc typowym wyobrażeniom o swojej płci?*

/// ZASADY GRY ///

Mezalians to gra, w trakcie której należy szybko wymyślić skomplikowaną konfigurację towarzyską. By poszło to sprawniej, możecie wykorzystać jedną z poniższych pomocy:

- **Ściąga z realiów** – wypis imion, nazwisk, tytułów, miejsc i zajęć pasujących do realiów gry, do wydrukowania (najlepiej w formacie A3 lub w opcji 1 strona na 2 kartkach), dostępna tutaj lub po zeskanowaniu kodu QR podanego obok.
- **Karty** – możesz przygotować jeden lub oba opisane poniżej typy kart pomagających w grze. Karty należy rozdać po równo między A i B. Proponuję uznać, że każde z nich musi zagrać jedną kartę przy każdej swojej wypowiedzi – w ten sposób tempo akcji wzrośnie.

- **Strzałki** – gracze zagrywają karty ze strzałkami, gdy wprowadzają portret. Wskazany strzałką członek widowni staje się tym Portretem. By oszczędzić trudnej czynności wymyślania personaliów, każda strzałka może mieć z góry przypisane imię i nazwisko – lub nawet inne dane, stając się wizytówką.
- **Pocztówki** – niewielkie wydruki zdjęć z epoki. Zagrywając je, należy wprowadzić do opowieści widoczny na zdjęciu element.

- **Rekwizyty** – świat kreowany w Mezaliansie nie jest żadną prawdą historyczną, a tylko ciągiem skojarzeń z przełomem wieków. Można więc poprosić widzów, by każde z nich przyniosło na grę jeden rekwizyt kojarzący im się z klimatem gry. W fazie opowieści A i B będą wykorzystywać te rekwizyty tak, jak pocztówki pomysł wyżej.

/// FAZA 1: PRELUDIUM ///

Preludium to miniaturowe warsztaty, w ramach których gracze mogą przećwiczyć kluczowe dla gry sposoby komunikowania się. A, jak najbardziej grzecznie i okrężnie, przekazuje B następujące informacje:

1. Spieszy się i nie ma czasu na rozmowę.
2. Bardzo nie podoba się mu/jej biżuteria bądź krawat/muszka B.
3. Występuje dzisiaj wieczorem w teatrze w taniej, pikantnej komedyjce.

B ma za zadanie nie zrozumieć poprawnie żadnej z tych aluzji i przypisać im inne, sprzeczne z intencjami A znaczenie. Preludium kończy się po rozegraniu trzeciej sytuacji, A wypowiada wtedy zdanie-klucz fazy drugiej:

> – *Wyobraź sobie, że związałem/am się niedawno z pewną tajemniczą damą / pewnym tajemniczym dżentelmenem…*

/// FAZA 2: OPOWIEŚĆ ///

To luźniejsza faza gry, w której A opowiada mu o swoim związku. Służy ona zbudowaniu spójnej historii znajomości A, B i „Tajemniczej Damy" bądź „Tajemniczego Dżentelmena".

DYNAMIKA OPOWIEŚCI

- A zaczyna opowiadać o okolicznościach poznania i związania się ze swoim partnerem/partnerką.
- B dopytuje go o możliwie dużo szczegółów.

- Gracze mogą mówić do siebie nawzajem lub do publiczności. Słowa skierowane do publiczności nie są słyszane przez drugą postać, stanowią myśl lub wspomnienie. Można podkreślać to teatralnym szeptem.
- Publiczność poddaje obojgu graczy pomysły i sugerują rozwiązania.
- Ilekroć A lub B opisuje wspólnego znajomego dowolnej płci, wskazuje jednego z członków widowni. Ten gracz staje się **Portretem Tej Osoby** – podpisuje swoją kartkę jej nazwiskiem i w miarę, jak A i B snują opowieść o niej, wypisuje pod nazwiskiem najważniejsze fakty.

Opcjonalnie, jeśli członków widowni jest za mało, między nimi mogą wisieć prawdziwe portrety lub zdjęcia z epoki. Występują one w opowieści, zagęszczając jej intrygę, a informacje o nich wypisuje najbliższy widz. W ostateczności w tej „roli" wystąpić mogą czyste kartki – w takim wypadku odgrywanie tych postaci spada na prowadzącego grę.

- A i B mogą zaprosić **Portret** do odegrania na środku retrospekcji z udziałem jednego bądź obojga z nich. Na początku retrospekcji należy powiedzieć widowni, czy postać drugiego gracza uczestniczyła w tej scenie i czy jest jej świadoma.
- Gdy A po raz pierwszy wspomina o Tajemniczej Damie/Tajemniczym Dżentelmenie, dyskretnie wskazuje jedną z osób swojej płci. Może to być zarówno ktoś już oznaczony jako **Portret**, jak i jeszcze nie.
- Opowiadając o nim/niej dalej powinien nieustannie tytułować go/ją „Tajemniczą Damą"/„Tajemniczym Dżentelmenem" i nie mówić niczego, co jednoznacznie wskazuje na to, że ta osoba nie jest jedną ze sportretowanych postaci przeciwnej płci (a więc w szczególności nie może podać jej płci wprost).
- Faza opowieści trwa, dopóki wszystkie osoby na widowni nie staną się **Portretami**.

> – *W tym miejscu warto nadmienić, że dama/dżentelmen życzy sobie prywatności i, by ją zapewnić, byłem zmuszony/a przekłamać jeden element opowieści o niej/nim. By domyślić się, który, musisz myśleć nieszablonowo.*

/// FAZA 3 - ZAGADKA ///

Faza druga rozpoczyna się po wypowiedzeniu powyższych słów. B orientuje się, że cała historia była zagadką i próbuje domyślić się, kim jest partner(ka) A. Prawda niełatwo dotrze jednak do jego umysłu…

DYNAMIKA ZAGADKI

- Na podstawie informacji dostarczonych w fazie opowieści B zgaduje, który z Portretów jest związany z A. Dopóki w grze jest choć jeden Portret płci przeciwnej, B nie ma prawa zgadnąć, że chodzi o związek jednopłciowy.
- A daje B podpowiedzi naprowadzające go na prawdę o Damie/Dżentelmenie, wciąż jednak nie może wprost powiedzieć, kto nim/nią jest.
- Im dłużej trwa rozmowa, tym sugestie wskazujące na partnera A powinny być bardziej oczywiste, B zaś powinien tworzyć coraz bardziej naciągane teorie dopasowujące opowieść o związku A do jednej z osób płci przeciwnej.
- Publiczność sugeruje A i B wszelkie zabawne, mylące hipotezy i podpowiedzi, jakie przyjdą jej do głowy.
- Ilekroć B uzna, że któryś z Portretów na pewno nie jest związany z A, ten Portret oznacza to na swojej kartce.
- Faza kończy się, gdy wszystkie Portrety płci przeciwnej zostaną oznaczone.

/// KONIEC GRY ///

Oznaczenie wszystkich Portretów to jednocześnie znak, że nadszedł finał gry. B wciąż nie wie, kim jest tajemniczy partner A, a co więcej w swoim przekonaniu wykluczył wszystkie możliwości. Czas na zamknięcie tej sprawy. Finał nie rządzi się żadnymi regułami, gracze powinni rozegrać ostatnie minuty rozmowy jako odpowiednie domknięcie tego, jak rozmowa toczyła się do tej pory. Oto kilka najbardziej prawdopodobnych scenariuszy.

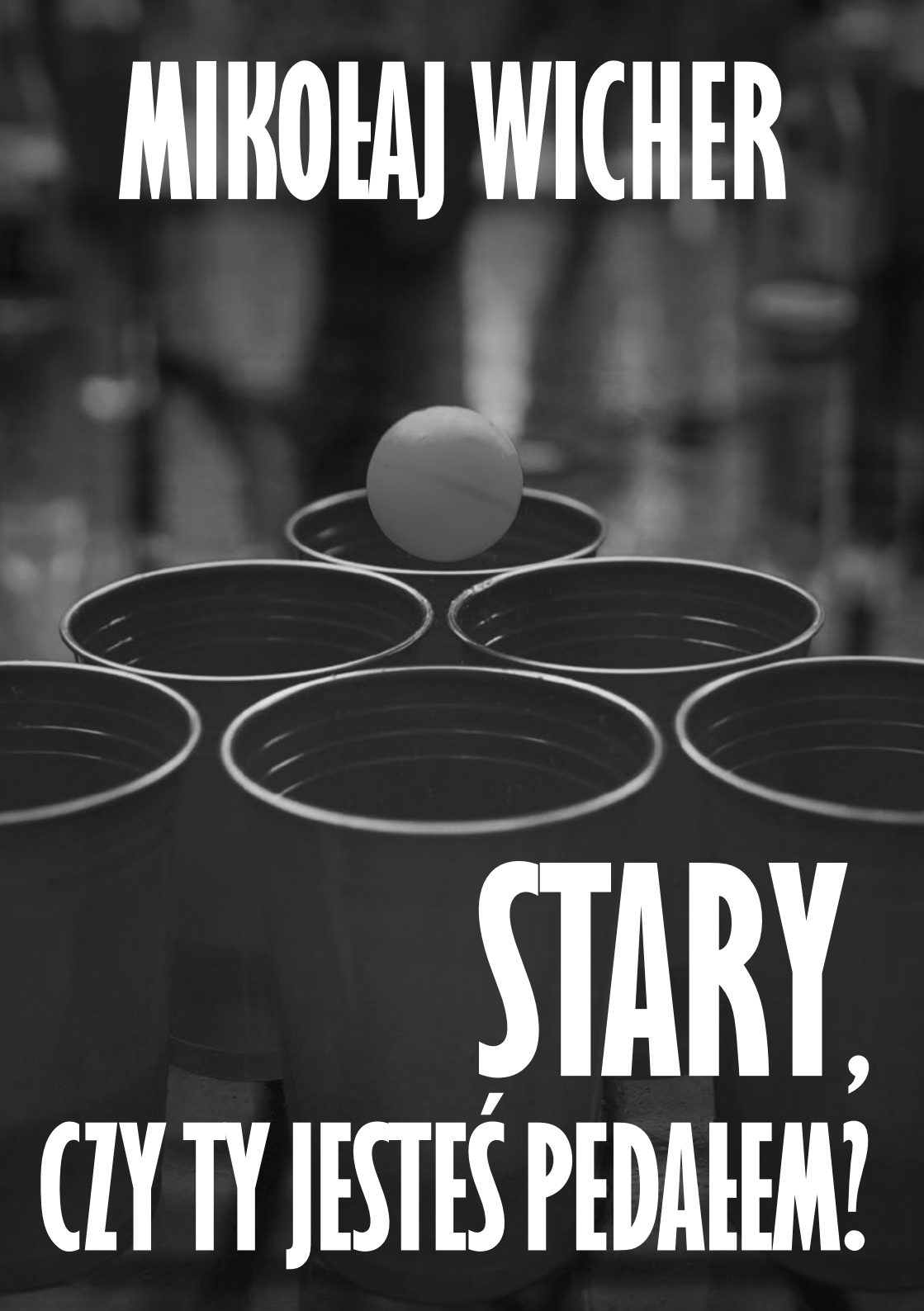
B uznaje że:

- A związał(a) się z osobą tej samej płci, i akceptuje to – lub nie.
- A sobie z niego brzydko zażartował(a), i wybacza mu to – lub nie.
- nie potrzebuje wiedzieć, kim jest partner A, by pogratulować mu/jej tego związku.

Warto nadmienić, że odkrycie prawdy lub obrażenie się na A może być przyczynkiem do pojedynku – państwo rozmawiają wszak w czasach eleganckich, ale też bardzo nerwowych. Byłby to ciekawy finał podkreślający to, że sytuacja z *Mezaliansu* jest, przy całym swoim komizmie, przykra i gorzka.

– Skoro związałaś się, niczym mężczyzna, z kobietą, posiadasz godność honorową! Wyzywam cię!

MIKOŁAJ WICHER



STARY, CZY TY JESTEŚ PEDAŁEM?

120 MIN /// 2+ GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

Gra opowiada historię Jerry'ego i Ricka, którzy poznają się pierwszego dnia samodzielnego życia jako nowi współlokatorzy w akademiku. Może być poważna, śmieszna, groteskowa, nieco romantyczna, intymna i ciepła – wszystko zależy od was.

To przede wszystkim historia przyjaźni dwóch mężczyzn. Ale *Stary, czy ty…* jest również grą, która w zamierzeniu pozwoli graczom zobaczyć jakimi ograniczeniami obwarowana jest emocjonalna relacja dwóch facetów, kiedy istnieje między nimi strach przed zaszufladkowaniem. Homofobia jest zjawiskiem uderzającym nie tylko w osoby homoseksualne, ale w nas wszystkich.

Podczas gry Jerry i Rick będą coraz bardziej się do siebie zbliżać. Będą mówić i robić rzeczy, z którymi czuliby się niekomfortowo, gdyby ktoś inny ich zobaczył. To część gry.

/// ZASADY GRY ///

Gra podzielona jest na sceny – sytuacje, które kręcą się wokół danego tematu. W założeniu żadna scena nie powinna być dłuższa niż 8-10 minut. Pomiędzy scenami upływa nieokreślona ilość czasu. Jeśli potrzebujecie, możecie odwoływać się do scen, które już miały miejsce, dowolnie ustawiając je na osi czasu. Kiedy jeden z graczy powie np.: „Pamiętasz, jak w zeszłym miesiącu poszliśmy na siłownię…", od tego momentu wiadomo kiedy miała miejsce scena na siłowni.

Powyższy przykład to **zasada akceptacji (SIS – Said Is Set)**, czyli: jeśli jakiś fakt zostaje przywołany – zgadzamy się na niego. Nie podważamy go. Staramy się budować na nim.

Jerry i Rick nie są homoseksualną parą. Nie staną się nią także w trakcie tej gry. W trakcie gry **nie może mieć miejsca coming out żadnego z chłopaków**, jednak sceny mogą dowolnie zbliżać się do tego momentu.

Scena kończy się, kiedy jeden z chłopaków opuszcza scenę lub z ust jednego z nich padnie jedna z dwóch kwestii:

- **Stary, czy ty…**
- **Stary, muszę ci coś powiedzieć...**

…Co mogłoby sugerować, że będzie mieć miejsce intymna rozmowa na temat orientacji. Scena nie może tego dotyczyć. Przechodzimy do następnej sceny, a rozmowa pozostaje w strefie niedopowiedzeń. Można w zawoalowany sposób się do niej odnosić, na serio lub w żartach. Jednak „pociąg fabuły" musi jechać dalej.

Dwie powyższe kwestie to także **słowa bezpieczeństwa** – kiedy gra stanie się zbyt intensywna lub zbyt intymna można ich użyć, żeby przerwać scenę.

Hola! to trzecie słowo bezpieczeństwa, którego można użyć, żeby nie przerywając sceny przerwać jej akcję. Sugerowany poziom gry to *full touch, no pain*. Jeśli postanowicie siłować się na ręce, ale odezwie się stara kontuzja – możesz zawsze przerwać tę akcję, używając **Hola!**, a potem dograć scenę do końca. Tego słowa można użyć także, jeśli scena stanie się zbyt intymna.

W tej grze nie ma ról epizodycznych. To gra o Jerrym i Ricku.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Rick to typowy samiec alfa. Podrywacz i sportowiec. Energetyczny, bezpośredni, fizyczny. Stanowi element chaosu, nie boi się przekraczać granic.

Jerry to nerd, kujon. Bardzo inteligentny, jednak czasem myśli zbyt wiele. Potrzebuje mocnego bodźca, żeby wyjść poza strefę komfortu.

Kiedy widzą się po raz pierwszy, obaj są tak samo zestresowani, pełni obaw i obaj tak samo nie chcą tego po sobie pokazać.

Z kim będą dzielić ten mały pokój? Kim jest ta osoba, która będzie świadkiem ich sukcesów, ale też słabości, intymnych rozmów, pierwszych inicjacji? Czy znajdą w sobie nawzajem oparcie? Kim dla siebie będą kiedy skończą studia? Znajomymi? Przyjaciółmi do końca życia? A może… Czymś więcej?

Jerry'ego i Ricka mogą grać różni gracze podczas jednej gry. Czyli: możecie się zamienić postaciami lub zupełnie nowe osoby, które przejmą role. Dlatego oznaczcie jakoś Jerry'ego i Ricka: może to być plakietka z imieniem, charakterystyczny rekwizyt albo coś jeszcze innego. Ważne, żeby dało się to przekazać kolejnej osobie przy zmianie gracza.

Płeć gracza nie jest istotna.

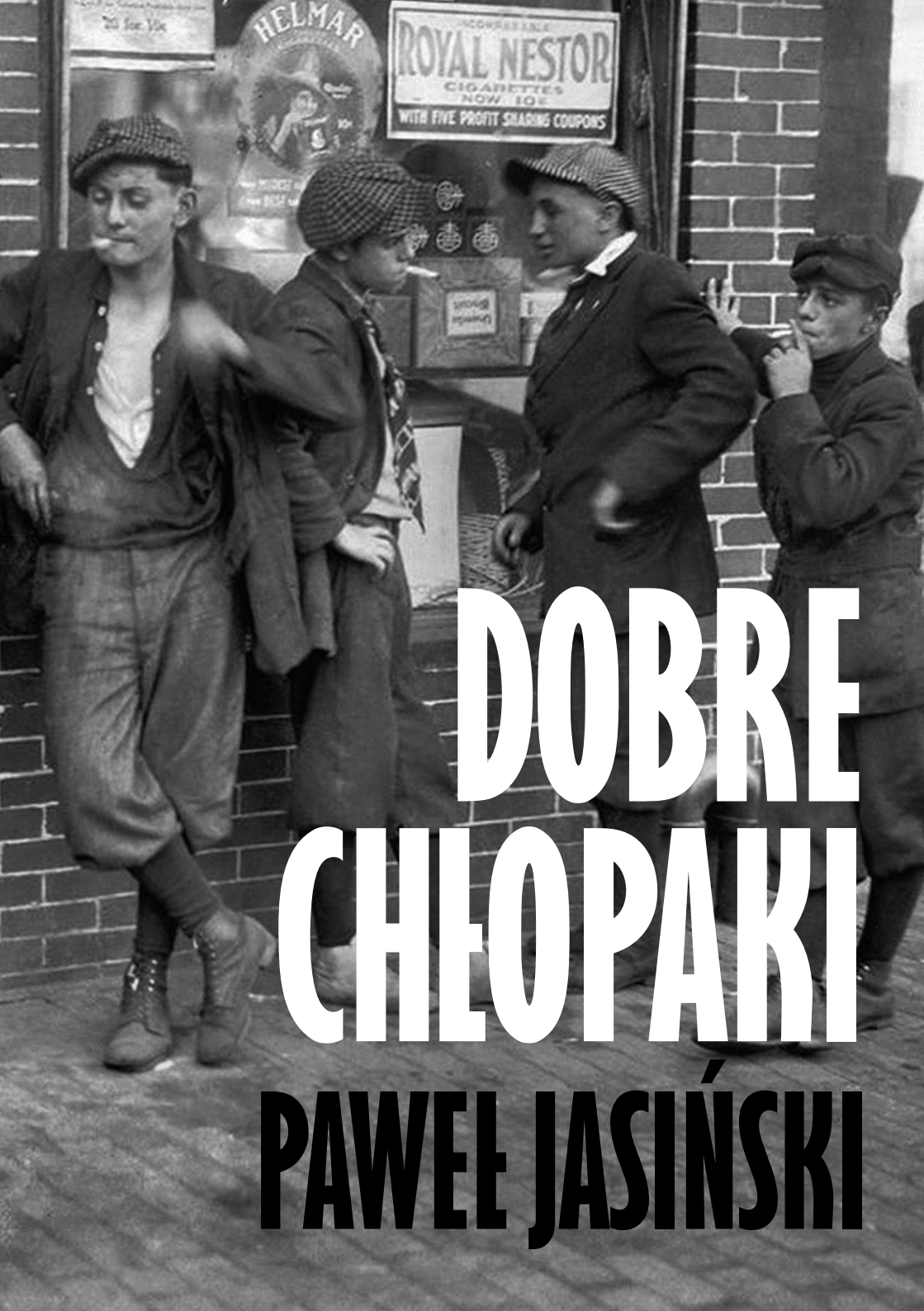
Ważne, żeby męskie archetypy Jerry'ego i Ricka oddawać z przerysowaniem.

/// ROZGRYWKA ///

- Pierwsze spotkanie w pokoju. Po krótkim poznaniu i podziale łóżek chłopaki idą na piwo, żeby się lepiej poznać. Okazuje się, że Jerry nigdy wcześniej nie pił.
- Letnia, bezsenna noc. Chłopaki nie potrafią zasnąć, tym bardziej, że z pokoju obok dobiega ich dość entuzjastyczny soundtrack czyjegoś seksu (sprzęt audio lub zaangażowanie widowni mile widziane).
- Jerry idzie na randkę (prawdopodobnie pierwszą). Rick nie może ścierpieć jego braku gustu i pomaga mu się dobrze ubrać. Próbuje również dowiedzieć się czegoś o tajemniczej osobie. Z żadnej wypowiedzi Jerry'ego nie może wynikać, jakiej płci jest ta osoba. Rick jest trochę dumny, a trochę zazdrosny…
- Ricka, który może wylecieć ze szkoły za okropne wyniki w nauce, w desperacji zwraca się do Jerry'ego o pomoc. Ten wykorzystuje sytuację, żeby się trochę odegrać.
- Wspólna gra na konsoli. Zwykła rywalizacja przeradza się w coś mocniejszego i chłopaki decydują się założyć o coś NA SERIO.
- Faceci nie płaczą. Jerry znajduje Ricka w pokoju, kiedy ten płacze. Próbuje się nim zająć (Rick może wymyślić dowolny powód).
- Rick przyłapuje Jerry'ego samego w pokoju w dwuznacznej sytuacji. Kiedy Jerry wychodzi, Rick szpera w jego rzeczach w nadziei na znalezienie czegoś kompromitującego i znajduje… narkotyki. Interweniuje.
- Podczas treningu Rick doznał kontuzji i nie może używać dłoni, prosi więc Jerry'ego o pomoc w codziennych czynnościach, nieco przeciągając strunę.
- Urodziny Ricka. Wspólne wyjście do baru wymyka się spod kontroli. Chłopakom urywa się film, druga połowa sceny dzieje się z powrotem w pokoju, gdzie Jerry i Rick budzą się w jednym łóżku. Nago.

/// KONIEC GRY ///

Wiele lat później. Jerry i Rick spotykają się w Las Vegas. Rick zaprasza Jerry'ego, żeby powspominać stare dobre czasy i nieco się zabawić. W pewnym momencie wyjawia, że bierze ślub.



DOBRE CHŁOPAKI

PAWEŁ JASIŃSKI

240 MIN /// 5 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

Dobre chłopaki to freeform, w którym gracze i graczki wcielą się w członków męskiego gangu – młodocianych delikwentów z biednej okolicy, którzy pochodzą z konserwatywnych domów i dorastali zaniedbywani przez rodzinę. Postacie są aż zbyt męskie, polegają na sile i dominacji by przeżyć, mają problemy z bezpośrednim wyrażaniem emocji. Dlatego, gdy jedno z was zacznie czuć coś do drugiego członka gangu, nikt nie będzie potrafił sobie z tym poradzić, szczególnie podczas najtrudniejszego dla grupy momentu. Miejcie na uwadze, że jedno z was będzie musiało zagrać postać homoseksualisty.

/// PRZED GRĄ ///

Przeczytajcie cały scenariusz. Gdy skończycie, wybierzcie swoje role:

- **Lider:** przewodzi grupie bez cienia zawahania, boi się utraty pozycji;
- **Serce:** przyjaciel, który spaja wszystkich w grupie, potrzebuje akceptacji;
- **Bystrzak:** podaje pomocną dłoń każdemu w potrzebie, zbyt inteligentny dla reszty;
- **Działacz:** śmiało podejmuje inicjatywę, jest w gorącej wodzie kąpany, działa impulsywnie;
- **Buntownik:** wprowadza świeżość w pomysłach, podważa status quo grupy.

Wymyślcie historię swojej postaci. Pomyślcie o mężczyźnie, który miał największy wpływ na wasze wychowanie. Kto to był? Ojciec? Brat? Ksiądz? Nauczyciel? Dlaczego nie ma go w waszym życiu? Opowiedzcie tę historię innym.

Wspólnie wymyślcie sobie pseudonimy. Gra rozpocznie się, gdy skończycie.

/// ZASADY GRY ///

Podczas gry uczestnicy i uczestniczki biorą udział w serii 15-minutowych scen. Każda scena jest reżyserowana przez jednego z graczy. Na początek przeczytajcie na głos opis sceny. Następnie, przywołajcie wydarzenia z opisu wcielając się w narratora: **„Pamiętam, gdy..."**. Przygotujcie scenę. Pamiętajcie o zostawieniu miejsca na interpretację. Jeśli trzeba, przedyskutujcie, w którą stronę powinny potoczyć się wydarzenia. Wszyscy, łącznie z narratorem, powinni odgrywać postacie zgodnie z narracją. Można się podzielić na mniejsze grupy, jeśli chce się zagrać bardziej intymne interakcje, ale każda scena powinna mieć chociaż jedną część, w której wszyscy grają razem.

Gra jest o interakcjach i relacjach wewnątrz gangu i nie zawiera żadnych ról przewidzianych dla postaci NPC. Możecie opuścić obszar gry (np. pomieszczenie, w którym gracie), by zagrać coś z NPC – w tym wypadku dajcie znać reszcie, że wrócicie niedługo do rozgrywanej sceny. Możecie opowiedzieć o interakcjach z NPC innym graczom także w trakcie przerw między scenami.

Kiedy macie wrażenie, że nie można wycisnąć więcej treści z danej sceny, opuśćcie obszar gry, dając znać innym, że nie wracacie, przykładowo mówiąc: **„muszę iść do domu na kolację"**. Będzie to znak dla pozostałych, że należy zakończyć scenę. Przechodzicie do następnej, gdy wszyscy opuszczą scenę.

W świecie gry przerwa pomiędzy scenami może trwać dni, tygodnie, a nawet miesiące – wszystko zależy od reżysera kolejnej. Oczywiście, wszyscy mogą podrzucać swoje propozycje, ale to reżyser ustala ile czasu minęło i co działo się między odgrywanymi wydarzeniami.

/// ROZGRYWKA ///

SCENA 1: POWSTANIE GANGU (SERCE)

Jak się poznaliście? Co spowodowało, że chciałeś stworzyć z nimi grupę? Co podoba ci się w innych chłopakach? Kto jest twoim ulubionym? Jakie symbole albo hasełka was definiują? Co odróżnia tych chłopaków od pozostałych?

SCENA 2: PORZĄDEK DZIOBANIA (LIDER)

Określcie hierarchię w grupie. Jak to się stało, że Lider przewodzi innym? Kto jest najniżej w hierarchii? Pamiętajcie, że gracie młodych chłopaków. Wszystko, łącznie z porównywaniem fiutów i znęcaniem się – działa. Pomyślcie o męskiej szatni w liceum.

SCENA 3: TAK TWORZY SIĘ LEGENDA (DZIAŁACZ)

Opowiedzcie najbardziej epicką historię gangu: pełną męstwa, szelmostwa i napakowaną testosteronem. Może być tak naciągana jak tylko wam się podoba – w końcu tak ją pamiętacie. Powinna nakreślić wartości jakimi gang się kieruje.

SCENA 4: KŁOPOTY (BYSTRZAK)

Wasz gang zrobił coś głupiego i teraz wszyscy wpadli w kłopoty. Konflikt jest obecny zarówno między wami a światem, jak i wewnątrz grupy. Grupa przetrwa, ale za jaką cenę? Gdzie pojawią się pierwsze rysy?

SCENA 5: DOJRZEWANIE (BUNTOWNIK)

Przeżyliście wspólnie jakieś doświadczenie seksualne. Może to być cokolwiek, od przechwalania się swoimi pierwszymi razami, przez wspólne oglądanie pornola, do wspólnej masturbacji. Jest dziwnie, ale w sumie nie wiecie dlaczego. Jeszcze.

> W tym momencie musicie wybrać chłopaka, który w SCENIE 10 ujawni się jako gej. Jeśli nie chcecie jawnie wybierać, możecie ciągnąć losy. Jeśli zdecydujecie się na przypadek – zachowajcie wynik w tajemnicy dla efektu zaskoczenia.

SCENA 6: PRZEKRACZANIE GRANICY (DZIAŁACZ)

Jeden z was zrobił coś agresywnego i łamiącego prawo, być może nieodwracalnego. Dlaczego to się stało? Dlaczego było tak złe? Może ofiarą był gej? Być może ktoś nazwał jednego z was gejem?

SCENA 7: PRZECIWKO WSZYSTKIEMU (LIDER)

Zabawa się skończyła. Jesteście w więzieniu, czekacie na proces. Macie tylko siebie, ale niedaleko wam do pęknięcia. Wasze stosunki zacieśniają się – w przypadku jednego z was bardziej, niż reszta jest w stanie to zaakceptować.

SCENA 8: SIŁA I DOMINACJA (SERCE)

Ktoś zastosował przemoc seksualną, by niektórych z was zdominować lub podporządkować swoim regułom. Udało mu się? Jak powiecie reszcie, co się stało? Co gang planuje z tym zrobić?

SCENA 9: ZASIANY NIEPOKÓJ (BYSTRZAK)

Oskarżyciel chciał przekonać was do przyznania się. Ujawnił, że jeden z was jest gejem. To wstrząsnęło waszym gangiem. Czy to prawda? Jak reagujecie? Dlaczego oskarżyciel wam to powiedział?

SCENA 10: WYJŚCIE Z SZAFY (BUNTOWNIK)

Jeden z was powiedział o kilka słów za dużo i ujawnił się jako gej (lub wskazał inną osobę, która jest gejem). Czy zareagowaliście ze złością? Zaprzeczeniem? Smutkiem? Może się tego spodziewaliście? A może wszystko jednocześnie? Jeśli chcecie, może to dotyczyć dwóch osób, które ujawnią się jako para, ale nie więcej.

SCENA 11: REAKCJE (GEJ)

Osoba ujawniona jako gej odgrywa indywidualne (1 na 1) sceny z każdym z pozostałych chłopców. Mogą być to przypadkowe sytuacje lub umówione spotkania. Jak inni chłopcy reagują bez pozostałych w pobliżu? W międzyczasie reszta dyskutuje nad „problemem" i decyduje, co z tym zrobić. Jaki jest werdykt?

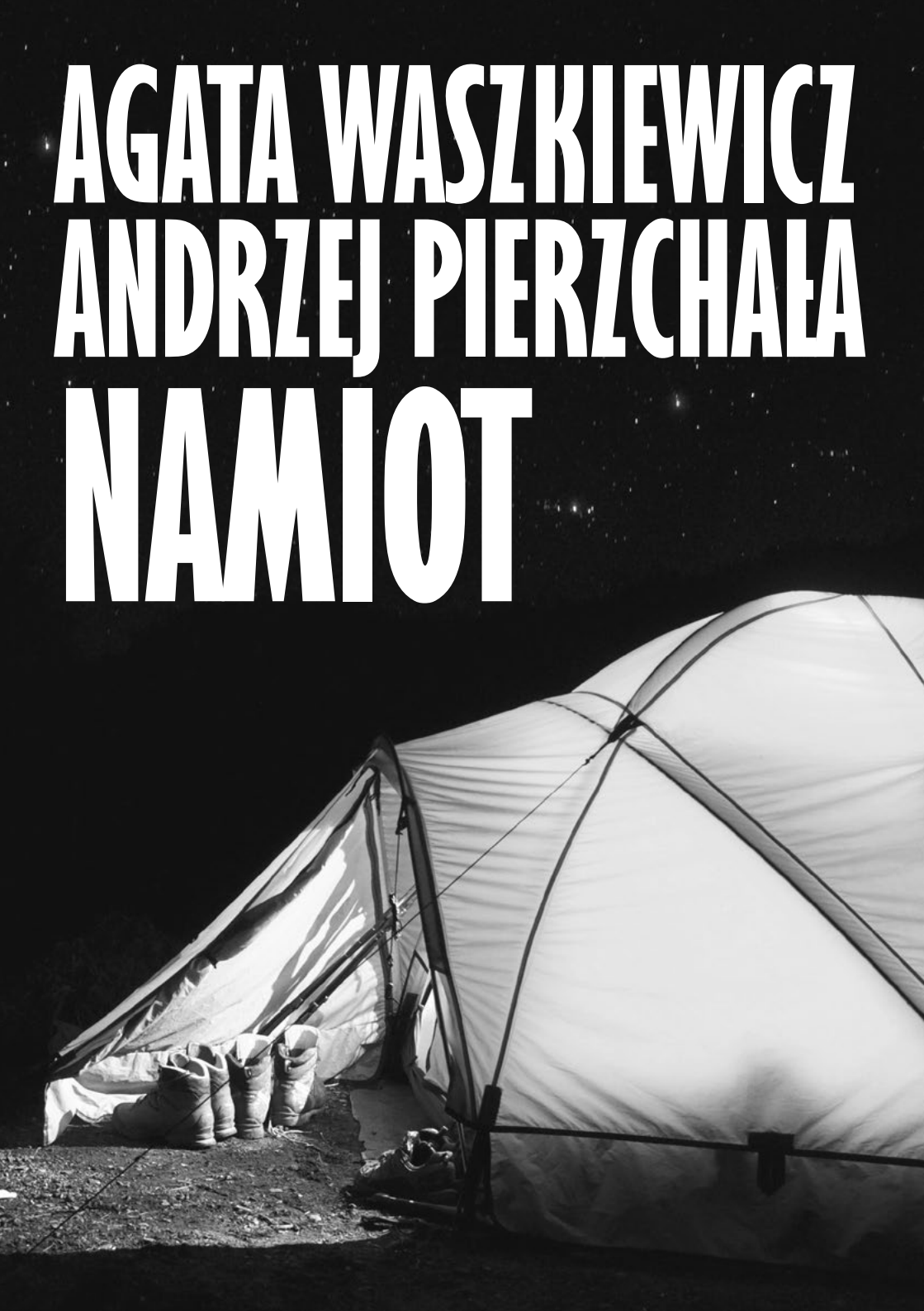
SCENA 12: KONSEKWENCJE (GEJ)

Co dzieje się z gejem i resztą gangu? Czy wyrzucają go? Czy gang się rozpada? Czy uczucia geja są odwzajemnione? Zakończcie grę przemowami z ust członków gangu w trakcie procesu. Inni mogą słuchać, ale nie mają prawa przerywać. Każdy z tych monologów kończy grę dla przemawiającego, więc ma prawo mówić tak długo, jak chce.

/// DEBRIEFING ///

Gdy gra się skończy, spędźcie jakiś czas ze sobą. Okażcie jedność, nawet w kontekście rozpadu waszej grupy w trakcie gry. Porozmawiajcie o swoich uczuciach. Zaoferujcie wzajemne zrozumienie i pocieszenie. Który moment spowodował, że poczuliście się cudownie? Który spowodował, że poczuliście się gównianie? Nie negujcie uczuć innych, zaoferujcie swoją perspektywę. Jakie doświadczenie chcielibyście zachować, a o jakim zapomnieć?

AGATA WASZKIEWICZ
ANDRZEJ PIERZCHAŁA
NAMIOT



/// 40 MIN /// 3-5 GRACZY /// CROSSPLAY ///

Gdy grupa niegdyś najbliższych sobie na świecie ludzi usiądzie przy flaszce w zalewanym strugami deszczu namiocie, wiele się może zdarzyć. Kim są zebrani? Czy kiedykolwiek byli takimi, jakich zapamiętano?

Namiot to krótka opowieść o spotkaniu po latach. Elastyczna forma obyczajowa, zależnie od woli grających przechodząca łatwo w luźną komedię lub solidny dramat.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- 2l niegazowanej wody mineralnej (symbolizuje butelkę nalewki – jej spożycie należy traktować jak kosztowanie alkoholu domowej produkcji);
- taśma malarska
- wydruki kart używanych w grze:
  - 5 kart „Ksywa"
  - 5 kart orientacji seksualnej
  - 5 kart cech charakteru

/// PRZED GRĄ ///

- Przy pomocy taśmy malarskiej wyznacz na podłodze namiot: prostokątny obszar o rozmiarach 3x2m z wyraźnie zaznaczonym wejściem.
- Przeprowadź krótkie wprowadzenie w tematykę gry, objaśnij jej zasady oraz uprzedź graczy i graczki, że po grze przeprowadzisz debriefing.
- Powiedz i zademonstruj jak działa mechanika słów bezpieczeństwa w systemie Red/Green/Yellow.

/// ZASADY GRY ///

Wszystkie karty (wydrukowane lub przepisane, np. na post-itach) należy ułożyć w zakryte stosy. Każde z uczestników i uczestniczek, począwszy od osoby larpujacej najkrócej, losuje po jednej karcie z każdego stosu.

W rękach każdego z graczy znajdzie się więc: ksywa opisująca, jak daną postać zapamiętali koledzy z podwórka, karta mówiąc orientacji seksualnej oraz podstawowe cechy charakteru.

Zawartość karty „Ksywa" gracz/-ka powinien przed grą przedstawić pozostałym osobom. Pozostałe informacje należy zachować dla siebie, opierając się o komplet informacji zbudować swoją postać i jej opowieść.

Przy liście cech charakteru znajduje się również cyfra od 2 do 10, oznacza ona odporność postaci na spożywanie alkoholu.

- Na początku gry gracz/ka bierze pod uwagę tylko 2 pierwsze cechy charakteru.
- Po liczbie łyków równej liczbie na kartce gracz/-ka może zacząć odgrywać osobę „lekko wstawioną" i uwzględnić w swojej grze trzecią cechę.
- Po podwojeniu liczby łyków, postać znajduje się w stanie upojenia alkoholowego – od tej pory jej zachowanie powinno uwzględniać czwartą z cech charakteru.

SIS: w grze obowiązuje zasada ***Said Is Set***; wszystkie elementy wprowadzone do historii przez jednego z uczestników, są prawdą i nie powinny być podważane przez pozostałych graczy/ki.

/// ROZGRYWKA ///

Po latach rozłąki spotyka się paczka przyjaciół z podwórka. Niegdyś sobie najbliżsi – później rozdzieleni na lata. Los zetknął ich ze sobą ponownie. W deszczowy dzień, schroniwszy się namiocie, snują wspomnienia i opowiadają swoje historie. Z rąk do rąk zaczyna krążyć wyciągnięta skądś flaszka nalewki...

Larp trwa do czterdziestu minut. Może zakończyć się wcześniej, o ile w namiocie pozostanie tylko jedna osoba lub jeśli w butelce skończy się woda.

Każdy z uczestników może w każdej chwili opuścić namiot. Nie ma jednak już do niego powrotu. Świat poza nim toczy się swoim rytmem i chwilowo nie ma znaczenia dla tych, którzy pozostają w środku.

Po zakończonym larpie uczestnicy powinni podzielić się historiami swoich postaci. Dobrze jest wymienić się uwagami co do tego, jak postaci zostały odebrane na początku gry i jak zmieniły się w oczach pozostałych w jej trakcie.

/// MATERIAŁY DO GRY ///

KARTY „KSYWA"

Kwiatek: wiecznie w ruchu. Ganiał/a po drzewach, trzepakach i zrujnowanych budynkach. Wesoły/a i odważny/a. Zawsze pierwszy/a, zawsze aktywny/a, zawsze chętny/a do działania.

Buła: zawsze kojarzył/a się z nieustannym jedzeniem. Miał/a problemy z nadwagą, co go/ją zawstydzało. Poza tym ciepły/a, dowcipny/a. Na podwórku był/a inicjatorem większości gier.

Szpadel: osoba szalona i nieobliczalna. Skłonna do największego ryzyka. Nieraz wdawała się w bójki i awantury, skutkujące siniakami i zadrapaniami. Najsprawniejsza fizycznie i zaangażowana w sport.

Mróz: postać zimna, spokojna, logiczna. Zawsze działająca na chłodno. Stanowiła oparcie dla reszty paczki, powstrzymując ich (lub przynajmniej próbując) od realizacji najbardziej niebezpiecznych przedsięwzięć.

Jogi: największy tchórz w całej grupie. Starannie dbający/a o brak ryzyka i o to, by z opresji wyjść z czystą kartą i sumieniem. Uczynny/a i w zasadzie dobroduszny/a.

KARTY ORIENTACJI SEKSUALNEJ

heteroseksualny/a

heteroseksualny/a

homoseksualny/a

homoseksualny/a

biseksualny/a

KARTY CECH CHARAKTERU

6. opanowany, małomówny, purytański, agresywny

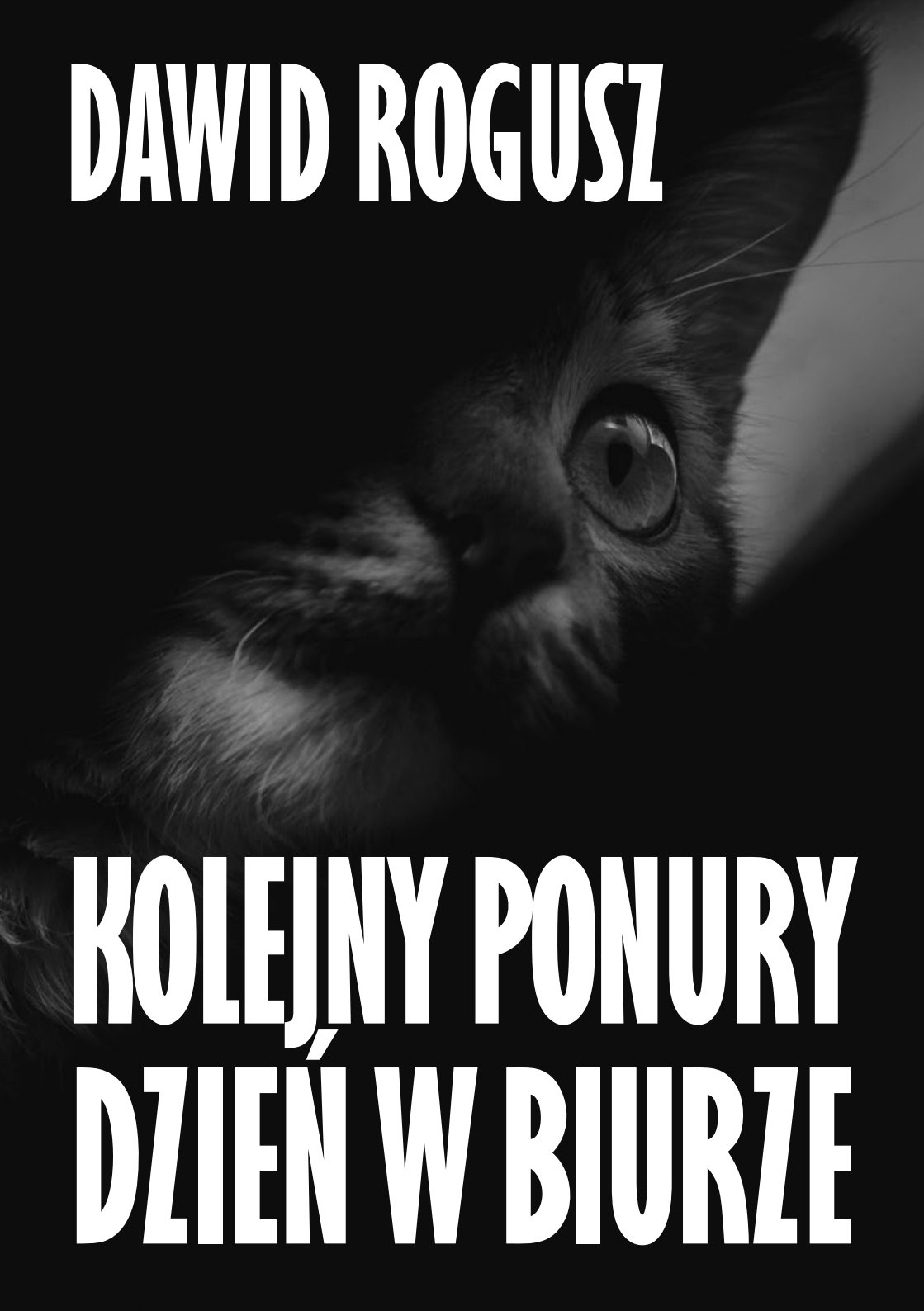
4. bojaźliwy, ciekawski, czuły, pewny siebie

8. hałaśliwy, energiczny, grubiański, uczuciowy

4. grzeczny, tolerancyjny, szczery, arogancki

8. znudzony, marudny, zawistny, smutny

DAWID ROGUSZ



KOLEJNY PONURY DZIEŃ W BIURZE

/// 40 MIN /// 5+ GRACZY /// CROSSPLAY ///

Larp toczy się w świecie, gdzie każdy posiada zwierzęcego towarzysza.Istotne jest to, że to ludzie nie wybierają swoich towarzyszy, lecz to zwierzęta wybierają ich. Postrzegane jako wierniejsze i ufniejsze, psy są o wiele bardziej akceptowane społecznie. Znacznie gorzej mówi się o ludziach, których wybrały koty. Na ich temat krążą liczne niepochlebne opinie, są uznawani za mało wiarygodnych i pod każdym względem „gorszych". O tym, jacy są, każdego dnia rodzą się nowe plotki.

/// O CZYM JEST TA GRA? ///

Gra jest o społecznym nastawieniu do cech, których nie wybieramy. Nikt z nas nie zadecydował o swoim kolorze oczu i włosów, o lewo- czy praworęczności, ani o tym, jaką ma orientację seksualną. Pomimo tego każdego dnia jesteśmy postrzegani przez pryzmat rzeczy, na które nie mamy wpływu.

Jest to gra o tym, jak czuje się każdy, kto musi ukrywać integralne części swojej osobowości w grupie, z którą spędza mnóstwo czasu (niekoniecznie z własnego wyboru). Czy jest to szkoła, praca czy środek transportu – każde z nas bywa w takich sytuacjach.

Być może ta gra pozwoli komuś, kto nigdy nie musiał ukrywać kim jest, w jakimś stopniu poznać to uczucie.

/// ZASADY GRY ///

- Wylosujecie, jakie zwierzę jest waszym towarzyszem. Sposób losowania (karteczki, zapałki) zależy od was. Liczba graczy nie ma znaczenia: na każdych 5 osób uczestniczących w grze powinny przypadać 4 psy i 1 kot. Na każdą rozpoczętą piątkę graczy i graczek dodaj najpierw jednego właściciela lub właścicielkę kota.
- Uczestnicy gry powinni mieć zdjęcia swoich zwierząt w telefonie. Jeśli jest taka możliwość, idealnym uzupełnieniem gry są maskotki reprezentujące konkretne zwierzaki.
- Larp powinien być rozgrywany na poważnie.

/// ROZGRYWKA ///

Gra podzielona jest na sceny. Każda z nich dzieje się w korporacji. Może to być spotkaniem przy kawie czy lunchu, lub przy dowolnej innej okazji, jaka może nadarzyć się w trakcie dłużących się godzin pracy.

Sceny trwają po 10 do 15 minut. Gracze nie muszą znać ich przed grą. Prowadzący może wymyślić nowe sceny w trakcie gry.

SCENA I

Grupa ludzi poznaje się przy okazji startu nowego projektu ich firmy. Prędzej czy później wszyscy zaczynają rozmawiać o tym, jakie mają zwierzęta. Wszyscy wiedzą, jaka jest opinia o kociarzach. Właściciele i właścicielki kotów powinni w tej scenie ukrywać informacje o tym, jakie mają zwierzę.

SCENA II:

Okazało się że ktoś w biurze (ale niekoniecznie pracujący przy tym projekcie) ma kota. Wszyscy wymieniają się „faktami" dotyczącymi posiadaczy kotów: nie można im ufać, są samolubni, nie lubią się dzielić, nie chcą mieć dzieci, zawsze mają bałagan, są odrażający w ujęciu religijnym...

SCENA III:

Ktoś został zwolniony z pracy. Plotki krążące po firmie sugerują, że zwolniony został posiadacz kota. Ludzie rozmawiają o tym, czy (a raczej: dlaczego) było to uzasadnione zwolnienie.

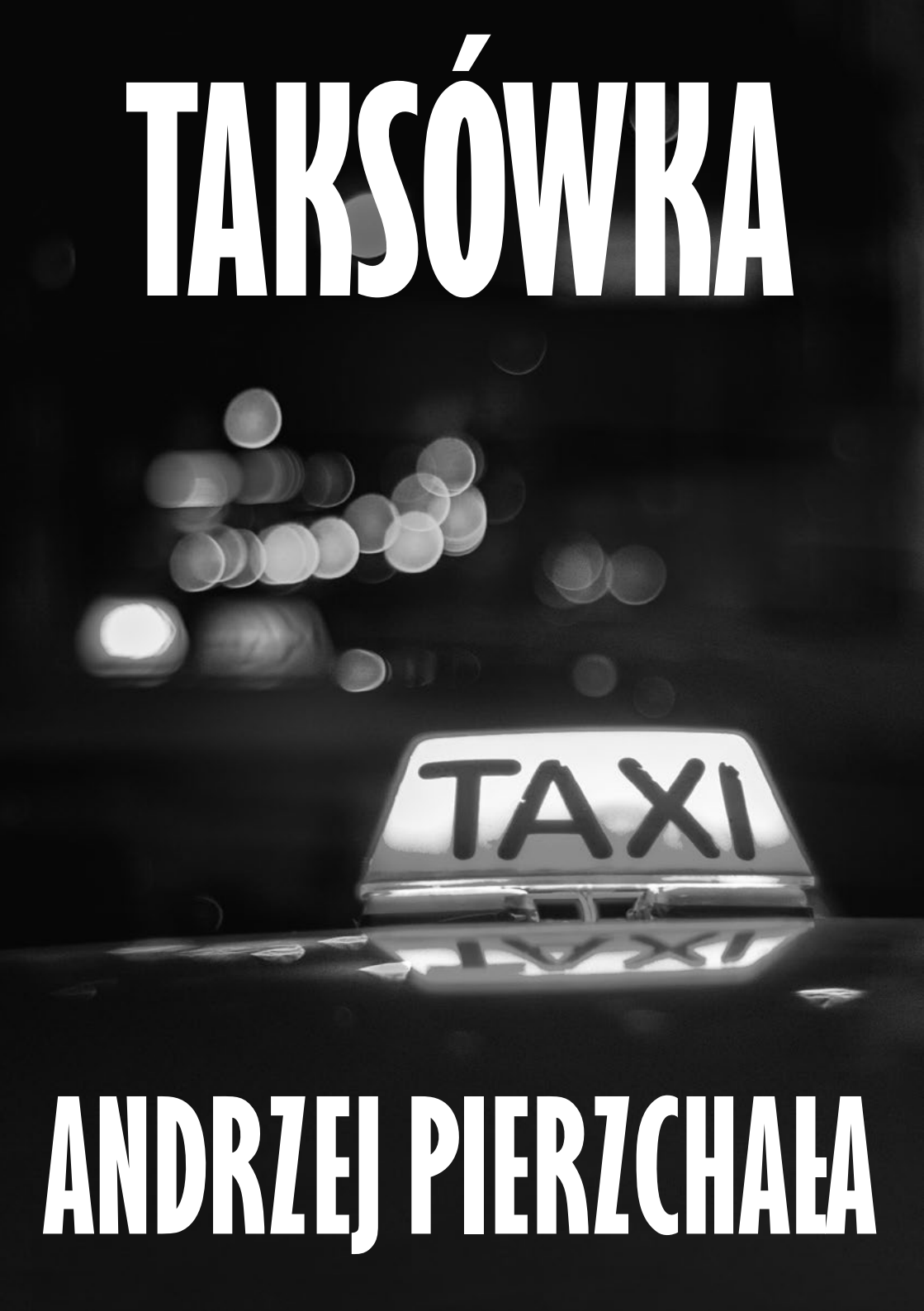
SCENA IV:

Międzynarodowy Dzień Zwierząt! Każdy w biurze chwali się swoim zwierzakiem, pokazując zdjęcia, zabawne filmiki lub wyciągając z szuflad skrywane na co dzień maskotki.

/// KONIEC GRY ///

Gra będzie zmierzać w stronę narastających podejrzeń wobec potencjalnych kociarzy. Prowadzący powinien zakończyć grę, gdy w trakcie SCENY IV usłyszy zdanie lub dialog celnie podsumowujący tematykę gry.

TAKSÓWKA



ANDRZEJ PIERZCHAŁA

60-120 MIN /// 3-4 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

Życie człowieka wędrówką jest. Zmierzamy przez nie samotnie lub wspólnie, z bliskimi lub obcymi. Siwieje włos (o ile nie wypadł), mijają lata i dekady. Zmieniamy się, pozostając sobą.

Nie da się prześledzić całego ludzkiego żywota, ale można przyjrzeć się kilku jego scenom. Spójrzmy na nie okiem kamery bezpieczeństwa w pewnej podmiejskiej taksówce.

Opowieść obyczajowa o drogach ludzkiego życia opowiedzianych przez pryzmat pewnego bardzo długiego związku poliamorycznego.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

Do przeprowadzenia tego scenariusza potrzeba:

- czterech krzeseł,
- prowadzącego lub prowadzącej,
- trójki uczestników lub uczestniczek.

/// ZASADY GRY ///

- Larp dzieli się na pięć scen, dziejących się, gdy bohaterowie mają kolejno: 18, 28, 38, 58, 78 lat. Czas ich zmienia. Taka sama pozostaje jedynie wiozące ich taksówka.
- W fazach między kolejnymi podróżami gracze „wysiadają", zaś prowadzący/a odczytuje im instrukcje dotyczące następnej sceny.
- W razie potrzeby gracze wprowadzają dodatkowe role odgrywane przez prowadzącego/ą.
- Każda scena rozpoczyna się gdy wszyscy wsiądą do taksówki.
- Obowiązuje **zasada akceptacji** (**SIS – *Said Is Set***): fakty wprowadzone do rozgrywki przez jednego z graczy stają się częścią świata gry.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Z poniższej listy wybierzcie sobie role i przyporządkujcie im cyfry: 1, 2 i 3.

- **Poliszynel** – starszy od reszty. Skomplikowany. Kogut, bywa nieludzki, bywa egoistyczny.
- **Capitano** – pyszałek i arogant, z daleka widoczny i charakterystyczny. Samochwała i tchórz.
- **Dottore** – pedant, filozof, uczony. Zamożny, pompatyczny, gadatliwy.
- **Pantalone** – tchórzliwy, wtrącający się, rozpolitykowany. Potencjalny rogacz. Chciwy.
- **Kolombina** – zuchwała, dowcipna, zakochana.
- **Kochanek** – czasem pocieszny, uczciwy w swych uczuciach. Wrażliwy. Ze skłonnością do jojczenia.
- **Pierrot** – przebiegły i śmiały.
- **Arlekin** – zwinny, sprawny, barwny. Czasem diabelski.

/// ROZGRYWKA ///

SCENA 18

Trudno o bardziej optymistyczny początek. Wszyscy są młodzi. Wszyscy są zakochani. W zasadzie szczęśliwi. Noc piątkowa. Trójka znajomych wraca po imprezie. Wszyscy trochę wstawieni, wszyscy syci życiem i na swój sposób zadowoleni. 1 i 3 są parą. 2 jest ich znajomym. 1 zakochany w 2 usiłuje wciągnąć ją do ich związku. 2 podoba się 1, ale waha się przez naturę tej relacji. 3 jest otwarty, ale niespecjalnie entuzjastyczny względem 2.

SCENA 28

Minęło dziesięć lat. Niezależnie od zdarzeń sprzed dekady, 1, 2 i 3 są obecnie w związku. Od nich zależy, jak przebiegały wcześniejsze lata i co się zmieniło. 1 nie bierze udziału w scenie. Jest w szpitalu. Oczekuje na ciężką operację. Niestety, ubezpieczenie studenckie już nie obowiązuje, a śmieciówki i zlecenia nie gwarantują opieki NFZ. Rachunek będzie słony. Gracz odgrywający 1 wciela się w towarzysza podróży dwójki pozostałych. Powinna to być postać powiązana z sytuacją, dająca pole do pełnego wejścia w temat.

Rola ta ustalana jest przez graczy i graczki wspólnie, w czasie przesiadki. Postąpcie tak samo w przypadku innych scen, w których jeden z graczy „fabularnie" jest poza taksówką.

SCENA 38

Kolejna dekada za nami. 1, 2 i 3 mają za sobą już jako taką stabilizację życiową i finansową. W ich życiu pojawiają się jednak kolejne słodko-gorzkie problemy – jest to urodzenie lub adopcja dzieci. 2 bardzo na tym zależy, 3 zaś nie chce w ogóle być rodzicem, preferuje stan obecny. 1 znajduje się na rozdrożu: rozważa samodzielne rodzicielstwo, nie chce jednak skrzywdzić 3. Od tej chwili (o ile nie stało się to wcześniej) taksówkarz powinien wykorzystywać swoją obecność do podgrzewania dyskusji wtrąceniami lub anegdotami (mogą nie być śmieszne).

SCENA 58

Czterdzieści lat minęło jak jeden dzień. W taksówce są 1 oraz 2, oboje w drodze na lotnisko. Służbowe wyjazdy i podobne atrakcje. Pojawia się temat zbliżającej się emerytury oraz tego, że wchodzący w okres ochronny 3 zagrożony jest zwolnieniem. Co dalej? Jakie wizje na dalsze życie mają postacie? Czego właściwie od niego oczekują u progu nowego etapu? 3 wciela się w towarzysza podróży, wprowadzającego niepokój. Może to osoba również zagrożona zwolnieniem lub majaca kogoś bliskiego dotkniętego tym problemem?

SCENA 78

Wszystko ma jakiś kres. Wszystko kończy się prędzej czy później. Od pół roku 1 nie żyje. Czy zginął/ęła czy odszedł/odeszła spokojnie, szybko czy po długiej chorobie? To zależy od graczy. Od tego czasu między 2 i 3 wszystko się psuje. Spory i kłótnie narastają aż do dnia, w którym 2 dostaje zawału. Jest przytomny/a. Musi jednak dotrzeć jak najszybciej do szpitala. 1 wciela się w rolę odpowiednią do nastroju chwili. To on/a powinien w pewnym stopniu kontrolować dynamikę sceny. Jak będą wyglądały ostatnie chwile w taksówce? Co powiedzą sobie bohaterowie? Jakie było ich życie? I czy zdążą powiedzieć sobie wszystko, nim z ust 1 padną słowa: "To koniec… Odszedł" i gdy 3 zostanie na tym świecie sam.

Gra wymaga rozmowy i debriefingu. Nie pozwól uczestnikom rozejść się bez tego!

/// WARIANT GRY ///

Taksówkarz: podstawowa wersja gry rezerwuje tę rolę dla prowadzącego, jednak istnieją dwa dodatkowe możliwości.

Pierwsza stawia dodatkowego uczestnika w pozycji taksówkarza opisanego w wersji podstawowej. Pozwala to na oddanie reżyserii w jego ręce i na realizację odmiennej wizji realizacji scenariusza. Jego reakcje i wtrącenia powinny zwiększyć niestabilność sytuacji.

Wersja druga czyni z taksówkarza kolejną postać i buduje zdecydowany kontrast pomiędzy nim a postaciami. Z półobecnego obserwatora taksówkarz staje się uczestnikiem powyższych scen. Może to być jedna i ta sama osoba, ale jeśli zaś gra toczy się z udziałem publiki – mogą to być coraz to nowe osoby na przestrzeni lat. W końcu jedni zawsze wybierają ten sam numer, inni łapią taksówkę jaka się trafi. Czy bohaterowie znają taksówkarza? Jakiej jest płci? Jakie ma poglądy? Czy dzieli się nimi otwarcie czy zachowuje chłodny profesjonalizm? Czy jest z kimś? Ma rodzinę, dzieci? Czy w jakiś sposób stanie się odskocznią od problemów postaci? Czy też stanie się ich częścią?

/// MATERIAŁY ///

Proponowane czasy i miejsca. Masz kilka opcji do wyboru.

- **Najprostsza:** w sytuacji gdy chcesz skupić się na samym przesłaniu lub prowadzisz w warunkach wymagających uproszczenia – pominięcie jedności miejsca i czasu, pozostawienie ich w zawieszeniu.
- **Polska:** nam znana i nam zrozumiana. Proponowana rozpiętość czasowa to: 1960 – era Gomułki, postaci wracające z premiery megahitu tamtych czasów, *Krzyżaków*; 1970 – początek pozornej odwilży gierkowskiej; 1980 – pierwszy Jarocin; 2000 – koniec wieku i 2020 – jako zamknięcie, wolne od tego co jest, z przestrzenią dla tego, co ma szansę być.
- **Irlandia:** tym razem mniej pozytywnie. 1953 – cenzura ocenia przeszło 100 książek jako obscenicznych i nieobyczajnych; 1963 – wizyta JKF w Irlandii; 1973 – przystąpienie do Unii Europejskiej; 1993 – legalizacja i depenalizacja kontaktów homoseksualnych; 2013 – Irlandia na krótko po legalizacji związków homoseksualnych.

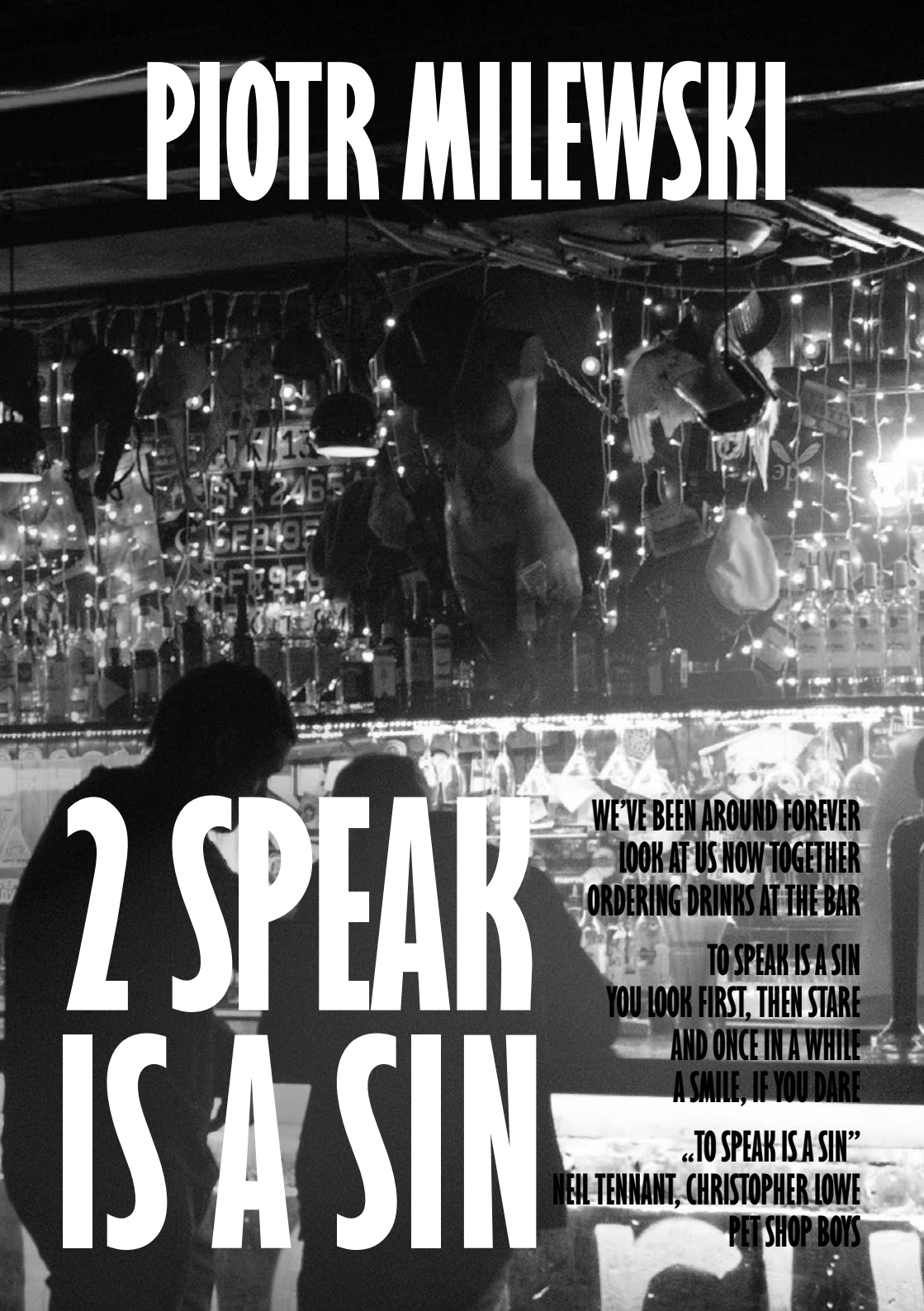
- **Stany Zjednoczone:**1969 – lądowanie na Księżycu, początek sierpnia – wyprawa na legendarny Woodstock; 1979 – w Los Angeles uchwalana jest ustawa przyznająca prawa osobom homoseksualnym; 1989 – pierwszy czarnoskóry gubernator stanu; 2009 – Obama prezydentem; 2029 – odległa przyszłość.

/// OŚ CZASU ///

1924 – w USA powstaje pierwsza organizacja walcząca o prawa osób homoseksualnych. Po kilku miesiącach nękania przez policję ulega likwidacji.
1933 – dekryminalizacja homoseksualizmu w Danii.
1941 – pierwszy raz pojawia się słowo „transseksualność".
1946 – powstaje Center for Culture and Recreation, najstarsza wciąż istniejąca organizacja zrzeszająca osoby LGBT.
1950 – w Szwecji powstaje The Organization for Sexual Equality.
1952 – pierwsza nagłośniona zmiana płci.
27.06.1969 – zamieszki Stonewall – pierwsza demonstracja stanowiąca akt sprzeciwu wobec braku praw osób LGBT.
1970 – pierwsza parada osób LGBT w Nowym Jorku.
1972 – w Szwecji, jako pierwszym kraju na świecie legalna staje się korekta płci.
1988 – Szwecja jako pierwsza przyznaje prawa majątkowe i spadkowe osobom LGBT.
1990 – Światowa Organizacja Zdrowia wycofuje homoseksualizm z listy chorób.
1993 – US Army wprowadza politykę „Don't Ask, Don't Tell".
1996 – pierwszy lesbijski ślub pokazany w telewizji
2011 – zasada „Don't Ask, Don't Tell" zostaje zniesiona i zastąpiona wolnym dostępem osób LGBT do służby.

.

PIOTR MILEWSKI



2 SPEAK IS A SIN

WE'VE BEEN AROUND FOREVER
LOOK AT US NOW TOGETHER
ORDERING DRINKS AT THE BAR

TO SPEAK IS A SIN
YOU LOOK FIRST, THEN STARE
AND ONCE IN A WHILE
A SMILE, IF YOU DARE

„TO SPEAK IS A SIN"
NEIL TENNANT, CHRISTOPHER LOWE
PET SHOP BOYS

/// 60-90 MIN /// 8-16 GRACZY /// CROSSPLAY ///

Gra o tym, jak znikają Miejsca i jak znikamy My, była pierwszym tęczowym scenariuszem, który przyszedł mi do głowy. Słuchałem tej piosenki, jadąc samemu autostradą; przypomniałem sobie wieczory spędzone w gejowskich knajpach Trójmiasta na przełomie XX i XXI wieku. Miejsca, gdzie często niewiele się mówi i bardzo uważnie dawkuje spojrzenia. Postanowiłem po swojemu opowiedzieć, jak czułem się będąc tam – poprzez tę grę.

Przed grą wszyscy gracze muszą zdecydować, czy wcielą się w role homoseksualnych kobiet czy mężczyzn – niezależnie od decyzji, wszystkie postacie w grze będą tej samej płci.

Sekretność: gracze mogą (a nawet powinni) znać cały scenariusz, z wyjątkiem treści monologu barmana.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- Grę poprowadź w ciemnym pomieszczeniu.
- Aby poprowadzić grę, potrzebny ci bar, przy którym staną gracze. W miarę możliwości ustaw dwa stoły/blaty w literę L – chodzi o to, aby każdy z graczy mógł spojrzeć innemu w oczy.
- Bar powinien być jasno i punktowo (a nawet kolorowo) oświetlony. Lava lamp i lustro za twoimi plecami byłyby idealnymi dodatkami do scenografii. Resztę sali powinna spowijać ciemność. W niej umieść krzesła (przynajmniej dwa razy więcej niż graczy) – niektóre pojedynczo, inne zestawione obok siebie parami.
- Jako MG wcielisz się w postać barmana – zadbaj o podstawowe akcesoria. Niskie szklanki, kieliszki do wódki, butelki po mocnym alkoholu napełnione neutralnymi płynami w adekwatnej barwie (dobrze, aby były bez smaku, np.: gorzka herbata jako whiskey, rum, czysta woda jako tequila, wódka lub gin).
- Przygotuj sobie playlistę złożoną z radosnych przebojów i gejowskich hymnów. Wybierz 8 utworów. Kiedy ucichnie ostatni z nich, 4 z nich odegraj ponownie. Gdy odtworzysz wszystkie, jeden puść w pętli do końca gry (decyzję podejmij w trakcie).
- Pod barem przygotuj worek ziemniaków lub kamieni w tym samym rozmiarze (przyda ci się około setki). Przed grą pomaluj je na metaliczne, radosne kolory: róż, fiolet, pomarańczowy, złoty lub srebrny. Będą pełniły rolę **Żetonów**.

- Przygotuj nożyczki (kilka sztuk), agrafki i zdjęcia portretowe atrakcyjnych młodych ludzi: kobiet (jeśli gracze wcielą się w lesbijki) lub mężczyzn (jeśli gracze wcielą się w gejów). Zdjęcia powinny być duże w formacie 10x15 lub nawet 13x18 cm
- Poniżej znajdują się zasady gry – przekaż je graczom.

/// ZASADY GRY ///

- Starajcie nie rozmawiać w trakcie gry. Przenieście ciężar konwersacji na spojrzenia. Niech one mówią.
- Możecie odzywać się do barmana, zamawiać u niego drinki, ewentualnie piosenki z dedykacją. Możecie też powiedzieć „cześć" sąsiadom przy barze, jeśli się przesiądziecie.
- Jeśli odejdziecie od baru i chcecie wrócić, dobrze jest wybrać inne miejsce niż to, przy którym staliście wcześniej.
- Wybierzcie sobie po jednym zdjęciu. Od momentu rozpoczęcia gry, to jest wasz wizerunek. Aparycja was i waszych współgraczy nie ma znaczenia – traktujcie ich jak osoby ze zdjęć. Atrakcyjność postaci oceniacie po kompletności zdjęcia – w trakcie gry będziecie odcinać sobie nawzajem kolejne fragmenty fotografii. Całe zdjęcie oznacza najwyższą atrakcyjność. Zdjęcie z odciętymi fragmentami – osobę, która nie jest już tak bardzo pociągająca, jak kiedyś.
- Każdy z was ma taki sam cel: nie czuć się samotnie, być pożądanym i na zawsze młodym. Możecie porzucić ten cel w trakcie gry. Sami musicie zdecydować, czym zapełnić powstałą w ten sposób pustkę.
- W trakcie gry otrzymacie **Żetony**. Będą wam ciążyć i przeszkadzać. Sami musicie zdecydować, co reprezentują. Tydzień bez seksu? Miesiąc bez bliskości drugiego człowieka? Kolejną zmarszczkę, centymetr kwadratowy łysiny, trzy zbędne kilogramy? Następny nieudany związek, pęknięcie na sercu?
- **Żetony** musicie zawsze mieć przy sobie. Jeśli nie będziecie w stanie ich unieść, odejdźcie od baru i usiądźcie na jednym z krzeseł, obserwując stamtąd dalszy przebieg gry aż do jej zakończenia.
- Jeśli siedzicie z kimś, możecie po cichu rozmawiać ze sobą o tym, co się dzieje w barze. Kto patrzy na kogo, kto z kim wyszedł, kto wciąż stoi sam. Albo o czymkolwiek innym – ważne, by wciąż robić to jako postać.

/// O CO CHODZI W TEJ GRZE ///

Atrakcyjne osoby są obiektami zalotów. Daje im to złudne poczucie panowania nad swoim życiem – to one decydują, z kim się wiążą.

Okazanie komuś uczuć wiąże się z „utratą twarzy" w grupie – skoro nie ty wybierasz, to znaczy, że twoja atrakcyjność jest mniejsza. I będzie się zmniejszać w „towarzystwie".

Romans z atrakcyjną osobą nie daje ci nic. Czas wciąż ucieka, samotność wciąż jest twoim problemem.

Celem gry jest:

- ukazanie mechanizmu wikłania się w przypadkowe relacje ze strachu przed samotnością;
- społecznej dynamiki małych, zamkniętych środowisk homoseksualnych w Polsce w latach 90-tych XX wieku

/// ROZGRYWKA ///

- Zdanie: „Pierwsza kolejka dla wszystkich" oznacza rozpoczęcie gry.
- Za każdym razem, gdy barman nalewa ci alkohol, otrzymujesz **Żeton**.
- Jeśli przyłapiesz kogoś na patrzeniu ci w oczy, oznacza to, że **go/ją wyrwałeś** (tak – wyrwana jest osoba przyłapana na spojrzeniu). Podtrzymajcie spojrzenie jeszcze przez chwilę, a następnie odejdźcie w ciemność. Zatańczcie kilka taktów piosenki.
- Potem weź nożyczki. Odetnij fragment zdjęcia osoby, którą wyrwałeś/aś (postaraj się nie ucinać więcej niż $^1/_4$ - $^1/_3$ fotografii – chyba że ta osoba totalnie nie przyłożyła się do tańca; nie odcinaj mniej niż $^1/_5$). Możecie wrócić do baru pod koniec piosenki – oddaj barmanowi wszystkie swoje **Żetony** (jeśli chcesz, możesz zatrzymać dowolną ich liczbę - może się okazać, że znajdziesz ku temu uzasadnienie).
- Jeśli nie jesteście w stanie ustalić, kto kogo wyrwał – nikt nie odcina nikomu zdjęcia, ale po powrocie do baru zamawiacie u barmana dla siebie kolejkę (otrzymacie **Żetony**).
- Gdy jakaś para odchodzi od baru, barman polewa wszystkim (otrzymują **Żetony**).

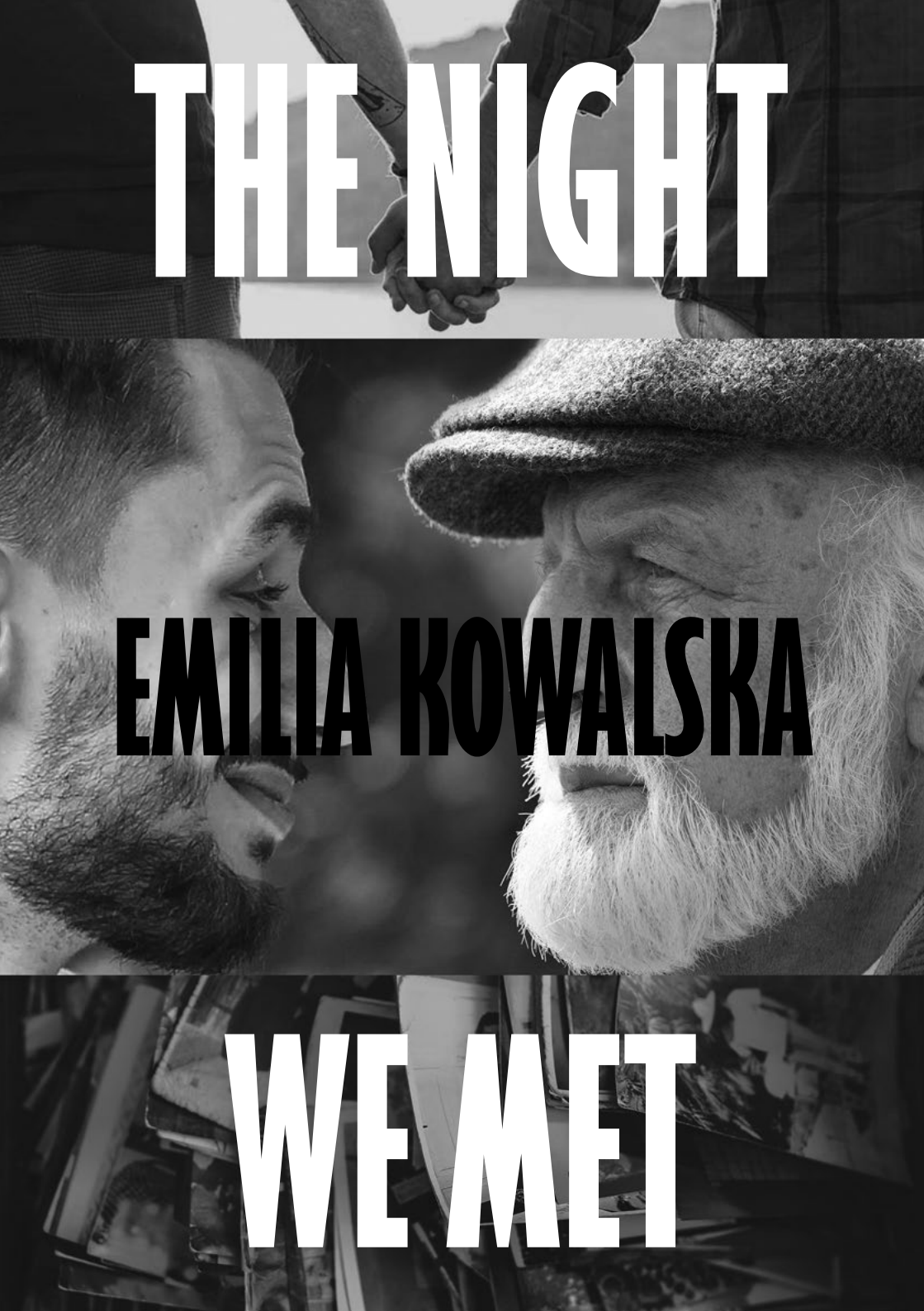
- Możesz odmówić – powiedz do barmana „Nie teraz, to jest moja piosenka". Odejdź w ciemność i tańcz solo aż do jej ostatnich taktów. Jeśli twoje solo jest słabe, barman i tak ci poleje po powrocie (otrzymasz **Żeton**).
- W każdej chwili możesz opuścić bar na zawsze i usiąść na jednym z krzeseł w ciemności.
- Gdy barman powie: „No dobra, zamykamy", oznacza to zbliżający się koniec gry. Odejdźcie od baru i znajdźcie dla siebie wolne krzesło. Usiądźcie na nim i poczekajcie na ostatnie słowa od barmana.

/// KONIEC GRY – MONOLOG BARMANA ///

Barmanie – ostatnie zdania należą do ciebie. Nie musisz uczyć się poniższego tekstu na pamięć. Postaraj się swoimi słowami wyrazić poniższe rozterki. W końcu… To był Twój Bar.

> *Wiele lat temu tętniło tu nocne życie twojego miasta. Teraz bar jest pusty. Wszystko zaczęło robić się takie samo, ale to nie była piękna chwila, która trwała. To czas przyspieszył jak szalony. Upłynęło go tak wiele… Od dawna nikt nie przychodzi. Byli kolorowi, pełni namiętności, pragnień. Stopniowo coraz bardziej niewidzialni, w końcu niewidziani. Co się z nimi stało? Czy są teraz sami? Czy im się… Udało? Czy znaleźli miłość? Czy zbudowali dom? Czy mają z kim porozmawiać? Napić się szklaneczki whiskey, wychylić kieliszek tequili? Gdzie są? Czy pytać o to… To grzech?*

THE NIGHT



EMILIA KOWALSKA

WE MET

60 MIN /// 4 GRACZY /// PUBLICZNOŚĆ /// CROSSPLAY

Shayne to radosny, żywiołowy nastolatek. Tom chętniej spędza czas w zaciszu swojego pokoju. Co ich łączy? Rodzinne więzi. Co ich dzieli? Pięćdziesiąt lat różnicy. Wnuk przychodzi do dziadka, by przyznać mu się do swojej orientacji. W ten sposób rozpoczyna rozmowę, która pokazuje, jak bardzo różnią się ich światy, jak wiele może się zmienić przez pięćdziesiąt lat. Może, by nawiązać więź pomimo różnic, wystarczy znaleźć jedną, cienką nić porozumienia?

„The night we met" to wspólne odkrywanie dwóch historii połączonych jedną rozmową. To historia zderzenia dwóch pokoleń, dwóch zupełnie różnych światów. Publiczność nie ma aktywnego wpływu na przebieg rozgrywki. Sporadycznie w grze pojawiają się role epizodyczne.

/// ŚWIAT GRY ///

Londyn, Anglia, 2018 to domyślny setting, który, jeśli chcesz, możesz dostosować do swoich realiów (pamiętaj wtedy o zmianie imion). Zwróć jednak uwagę na to, że w Angli drugiej dekady XXI wieku związki homoseksualne są tolerowane, zaś osoby homoseksualne mają możliwość zawierania małżeństw. Jeszcze pięćdziesiąt lat temu sytuacja wyglądała zupełnie inaczej. To ma to znaczenie dla fabuły gry.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Shayne i osoba z przeszłości Shayne'a – Lawrence: Shayne to radosny, żywiołowy nastolatek, który z pasją rzuca się w wir życia. Orientacja seksualna nie jest dla niego tematem tabu, wychowywał się w społeczności LGBT. Dziadków odwiedzał rzadko – nie tolerowali tego, że ich syn ułożył sobie życie z mężczyzną. No, może bardziej tak było z babcią. Ona mówiła dużo, głośno i krytycznie. A dziadek? Dziadek to cichy, wycofany starszy pan. Shayne zawsze miał wrażenie, że to trochę obcy człowiek.

Tom i osoba z przeszłości Toma – Charles: Tom nie radzi sobie z ludźmi i ich towarzystwem. Spędza czas samotnie, tak jest łatwiej. Ma swoje badania, swoje książki i akwarium z dwoma żółwiami. Decyzje podejmuje żona, ona kieruje domem, kupuje kolejne świąteczne swetry i organizuje rodzinne obiady, na które jedyny syn, zniechęcony ciągłą krytyką swojego małżeństwa, zasadniczo nie przychodzi. To nie tak, że Tom nie kocha swojego syna albo wnuka. Shayne po prostu… różni się tak bardzo, że Tom nie potrafi go zrozumieć.

/// ROZGRYWKA ///

Tom podupada na zdrowiu, Shayne wyjeżdża na semestr do Paryża. Nikt nie mówi, ile czasu zostało Tomowi, ale możliwe, że to ich ostatnie spotkanie. To dlatego Shayne przyjeżdża w odwiedziny, przekracza próg naukowego sanktuarium dziadka i po raz pierwszy naprawdę porozmawiają. Shayne wyzna, że jest gejem. Wyjeżdża, bo chce zacząć coś nowego. Tutaj ciągle ściga go smutne wspomnienie utraconej miłości. Tak rozpocznie się snucie historii dwóch różnych pokoleń.

ROZMOWA

Przestrzeń podzielona jest na trzy części. Na środku, w czasie rzeczywistym, odbywa się rozmowa Shayne'a i Toma, z której każdy z nich może wyjść do przestrzeni swoich retrospekcji, aby odegrać sceny ze swojej przeszłości. Po prawej stronie znajduje się przestrzeń Shayne'a, w której odgrywa on swoje retrospekcje z wakacji, po lewej stronie znajduje się przestrzeń dla Toma, gdzie pokazywane są sceny z jego młodości. Przebieg gry odzwierciedla przebieg ich rozmowy. Rozpoczynając od Shayne'a, odgrywają sceny retrospekcji, łączone płynnie dialogiem we wspólnej przestrzeni. Pomiędzy scenami gracze mogą rozmawiać na temat tego, co zobaczyli, komentować tak, jakby był to element opowieści, budować most do następnej sceny. Retrospekcja rozpoczyna się, gdy gracz wstaje ze swojego miejsca we wspólnej przestrzeni, a kończy się, kiedy do niej wróci. Jeśli gracze potrzebują do sceny dodatkowych osób, mogą o to poprosić kogoś z publiczności. Gracze przed scenami retrospekcji czytają jedynie odpowiedni akapit swojej kolumny, prowadzący grę nie prowadzi żadnej narracji.

Shayne & Lawrence	**Tom & Charles**
wyzwania, zabawa, eksploracja	porozumienie, niedomówienia, niepewność

We meet

Lawrence pracuje jako kelner w ulubionej kawiarni Shayne'a. Do pracy odprowadza go chłopak, jednak Shayne się tym nie zraża, traktuje to jako wyzwanie. Kończą scenę umawiając się na spotkanie, pod pretekstem wymyślonym przez Shayne'a.

Charles i Tom studiują razem. Tom raczej siedzi na uboczu, w książkach, nie ma znajomych. Charles wychodzi z inicjatywą wspólnych badań dotyczących fizyki kwantowej. Kończą scenę decydując się na wspólną pracę naukową.

We bound

W ostatniej chwili przed podróżą na kontynent, chłopak Lawrence'a wyjeżdża w delegację. W związku z tym Lawrie decyduje się zabrać na wakacje Shayne'a. Bez żadnych wyrzutów sumienia świetnie się razem bawią.

Charlie i Tommy decydują się wynająć razem mieszkanie. Tommy nie radzi sobie z tym, że jest w nowym miejscu. Charlie wspiera go trochę bardziej niż „tylko przyjaciel".

We fight

Bohaterowie wciąż są na wakacjach. Shayne ma nadzieję, że będzie między nimi coś więcej. Lawrie nie ma nic przeciwko, jednak traktuje Shayne'a jako tymczasowego kochanka. Partner Lawriego okazuje się nie mieć nic przeciwko jego przelotnym romansom. Shayne nie chce się dzielić Lawriem, jednak nie może tego okazywać, by go nie stracić. Odreagowuje, robiąc awanturę z innego powodu.

Charlie przyprowadza do ich pokoju koleżankę, która potrzebowała pomocy z nauką. Tommy jest zazdrosny.

Nie radzi sobie z emocjami i boi się to okazać, w związku z czym wywołuje kłótnię z Charliem z jakiegoś innego, błahego powodu.

We love

Shayne i Lawrie leżą na plaży w Barcelonie. Przyznają się sobie nawzajem do swoich wad i słabości. Scena kończy się wyznaniem miłości.

Święta. Tommy zazwyczaj jedzie wtedy do rodzinnego domu, a Charlie spędza je z przyjaciółmi na nartach. Tego roku decydują się zostać w akademiku i upiec ciasto.

We lose

Po powrocie z wakacji Shayne nie chce się z nikim dzielić Lawrencem. W romantycznej scenerii prosi go, żeby Lawrie był tylko jego. Gdy Lawrence nie zgadza się na taką opcję, Shayne rozstaje się z nim. Chce wyjechać.

Kończą studia, wyprowadzają się z akademika, nie mają „pretekstu" by mieszkać razem, etykietki, pod którą mogliby funkcjonować. Tommy chce znaleźć pracę i żonę, być normalny. Ich znajomość urywa się.

We…?

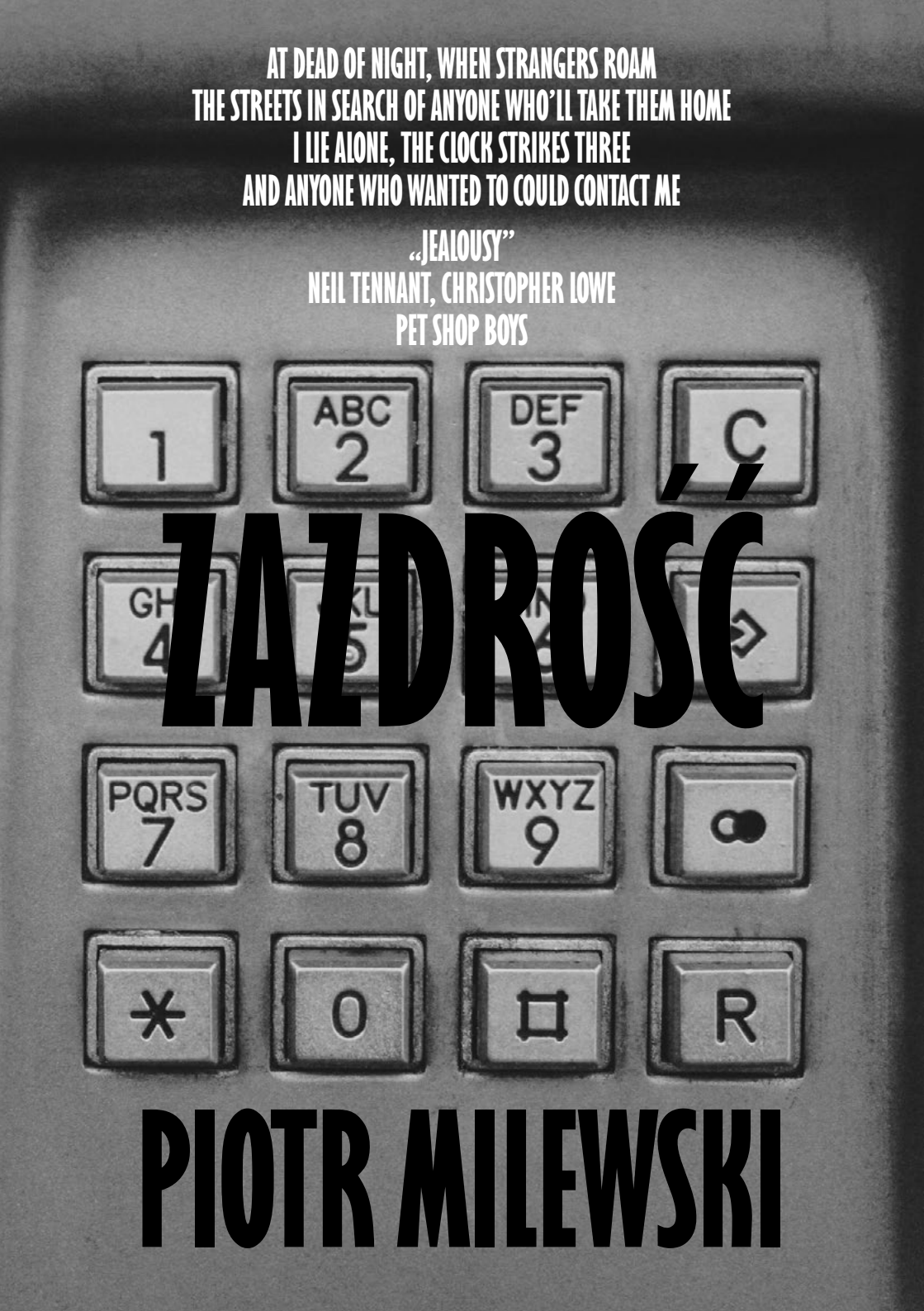
Shayne żegna się i wychodzi. Co dalej zrobi?

Tom żegna się z Shayne'm. Jego stan pogarsza się. Czy coś zrobi?

Scena i gra kończy się śmiercią Toma.

AT DEAD OF NIGHT, WHEN STRANGERS ROAM
THE STREETS IN SEARCH OF ANYONE WHO'LL TAKE THEM HOME
I LIE ALONE, THE CLOCK STRIKES THREE
AND ANYONE WHO WANTED TO COULD CONTACT ME

„JEALOUSY"
NEIL TENNANT, CHRISTOPHER LOWE
PET SHOP BOYS



ZAZDROŚĆ

PIOTR MILEWSKI

/// 120 MIN /// 8-12 GRACZY /// CROSSPLAY ///

Kimkolwiek jesteś, kogokolwiek kochasz – zazdrość zawsze jest taka sama. Każde z nas czekało kiedyś na telefon, który nie dzwonił, chociaż miał. W bezsenną noc patrzyło w sufit i wyobrażało sobie Najgorsze.

W tej grze możecie w roli Alexa (A) i Robin (R) obsadzić dwie kobiety, dwóch mężczyzn, albo chłopaka i dziewczynę. To nie ma znaczenia. Wszyscy jesteśmy tacy sami – tak samo odczuwamy. Na przykład zazdrość.

Inspirację do napisania gry zawdzięczam mojemu ulubionemu zespołowi; odkąd w 1991 roku usłyszałem ich utwór po raz pierwszy, niezmiennie robi na mnie tak samo niezwykłe wrażenie. Przy okazji chciałem też podziękować niezawodnym graczom – uczestnikom festiwalu larpowego DreamHaven, którzy brawurowo odegrali premierową odsłonę gry. W podzięce za obszerny feedback, to im dedykuję niniejszy larp.

Gra powinna być rozgrywana wieczorem lub nocą.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- miejsce imprezy – może być mieszkanie, sala w knajpie, ale też polana z ogniskiem (wtedy gra zyska bardzo oniryczny charakter w ostatnim akcie).
- łóżko (może być polowe) z pościelą (prześcieradło, kołdra, poduszki – najlepiej białe)
- boombox lub laptop z dobrymi głośnikami i zestaw tanecznych hitów
- opcjonalnie: kolorowy reflektor LED, sterowany pilotem
- wydruki kart postaci i długopisy dla każdego z graczy

/// PRZED GRĄ ///

Zazdrość to gra bardzo teatralna. Pierwszy akt jest dość dynamiczny. Ważne, aby gracze, wbrew odruchom, dali sobie nawzajem przestrzeń i czas – nie tylko, by samemu grać, ale czerpać przyjemność z obserwacji innych graczy kolejno wchodzących w interakcję z R.

Poprowadź przed grą przed grą dwa proste ćwiczenia.

MANTRA

Aby wprowadzić się we właściwy nastrój w scenie, można w chwilach, gdy w scenie mówi ktoś inny, w myślach powtarzać zdanie-mantrę, np. „to jest mój szczęśliwy dzień", gdy chcemy być radośni, lub „to nie może się udać", jeśli trzeba sprawić wrażenie pesymistów.

Poproś graczy, aby w ramach ćwiczenia dobrali się w czwórki (w ćwiczeniu można brać udział dwa razy) i odegrali krótką i dobrze znaną scenę (np. książę odwiedza dom Kopciuszka i dwóch sióstr, prosząc, by każda przymierzyła pantofelek). Każdej grupie zasugeruj inną mantrę (np. „na pewno mi się uda", „jak ja was nienawidzę", „całe życie mam pecha", „wszystko mi jedno", „wyluzuj się, świat jest piękny"). Po zakończeniu scenki poproś publiczność o odgadnięcie treści mantry.

Dodatkowa zasada (uczul ich, by pamiętali o niej również w czasie gry): mówić może tylko jedna osoba na raz.

RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY!

To dziecięca gra, ale wyśmienicie pasuje jako ćwiczenie warsztatowe. Jedna osoba (Baba Jaga) staje twarzą do ściany. Pozostali gracze zbierają się po przeciwległej stronie pomieszczenia. Gdy Baba Jaga zacznie tytułową wyliczankę, ich zadaniem jest zbliżenie się do niej jak najszybciej.

Gdy wyliczanka się kończy, Baba Jaga odwraca się gwałtownie i patrzy na pomieszczenie. Jeśli dostrzeże, że ktoś z graczy się porusza, odsyła go z powrotem na miejsce startu. Osoba, która jako pierwsza dotrze do Baby Jagi przejmuje jej rolę i zabawa zaczyna się od nowa.

Poprowadź ćwiczenie kilkakrotnie.

/// TWORZENIE POSTACI ///

Usiądźcie razem. Rozdaj uczestnikom szablony kart postaci. Poinformuj ich, że wcielą się w role przyjaciół z jednej paczki. Opowiedz im, o czym będzie gra i jak będzie przebiegać. Wspólnie zdecydujcie, kto zagra postacie A i R. Następnie poproś, by każdy wybrał sobie – z pomocą innych graczy – archetyp opisujący jego miejsce w życiu R lub społeczną rolę w paczce. Niech każdy przymknie oczy i wyobrazi sobie swojego bohatera, a potem opisze go tak dokładnie, jak potrzebuje, by grało mu się komfortowo.

Na koniec każdy z graczy powinien opisać swoją postać oraz charakter relacji z R (za co się lubią, skąd się znają, jak długo?) i relacje w grupie (czy ktoś ma wspólne hobby, kiedy się poznali, kto dołączył ostatni, jakie więzi istnieją między nimi?).

W sumie jest jeszcze coś… Kto przyprowadzi na imprezę A?

/// ARCHETYPY POSTACI ///

- Wielka Była Miłość R (jak się rozstali i dlaczego?)
- Przygoda Na Jedną Noc (kto o tym wie, kto nie?)
- Kocham Się W Tobie Od Zawsze R (czy R o tym wie?)
- Jak Siostra, Jak Brat (przyjaciel lub przyjaciółka na dobre i na złe)
- Kto Lepszy, Kto Pierwszy (osoba rywalizująca z R zawsze i o wszystko)
- Ja, Tygrys Zwycięzca (osoba, która zawsze ma szczęście i świadomie z tego korzysta)
- Ty Zawsze Musisz Coś Zepsuć (osoba przynosząca pecha sobie i innym)
- Od Najebki i Rozjebki (jest w pobliżu, jest impreza)
- Przecież Wszyscy Mnie Kochacie („najfajniejsza" osoba z całej paczki)
- Maleństwo (grupowa maskotka, którą wszyscy się opiekują)

/// BUDOWA GRUPY ///

Poproś, by gracze odegrali 2-3 sceny z przeszłości swojej paczki. Do toczących się scen mogą dołączać w trakcie, ale wszyscy muszą wziąć w nich udział chociaż przez chwilę. Gracz A musi być zaangażowany jako wymienna postać tła (np. kierowca autobusu, ekspedientka w sklepie).

Pomysły na sceny (możecie wymyślić własne):

- najgłupsza rzecz, jaką razem zrobiliście
- największa kłótnia, która podzieliła was na całe tygodnie
- najlepszy dowcip, który komuś zrobiliście
- największa tragedia, która przydarzyłą się osobie z waszej grupy
- nieprzyjemna sytuacja, w której jako grupa musieliście razem stawić czoła zagrożeniu

/// ROZGRYWKA ///

AKT I: BUTTERFLIES

Doroczna impreza powakacyjna. W pierwszy weekend września świętujecie razem od czasów liceum – nie inaczej jest w tym roku. Jedno z was przyprowadza nową osobę. Alex i Robin od razu wpadają sobie w oko…

- Zacznijcie imprezę bez A i osoby, która przyprowadzi A. Wspominki, opowieści, alkohol, kłótnia o muzykę.
- A i osoba, która go/ją zna wchodzą po kilku minutach. A zostaje przedstawiona R i od tej pory zwracają uwagę tylko na siebie. Rozmawiają, wznoszą toasty, R poczuwa się do roli gospodarza (kto nim jest?).
- Każdy z uczestników imprezy musi przynajmniej raz spróbować (samodzielnie lub w grupie) odciągnąć R od A. Wszystkie próby będą nieudane – R oprze się każdemu, niezależnie czy będzie to coś niewinnego (wyciąganie do tańca) czy szalonego (picie wódki z pępka i oczodołu).
- W trakcie rozmowy:
  - A powie: „muszę już iść", a R namówi go/ją do pozostania na imprezie
  - R powie: „chodźmy stąd gdzieś", ale A poprosi, by jeszcze zostali
  - A i R zgodnie dojdą do wniosku, że czas już iść
- Gdy gracz nie ma pomysłu na to, jak odciągnąć R od A, może udać zmęczenie imprezą i usiąść. Gdy wszyscy gracze usiądą, jest to sygnał dla A i R by zakończyli scenę i wyszli.

AKT II: DO ZOBACZENIA, DO JUTRA

R odprowadza A do domu. Stają przy furtce, jak dwójka nastolatków.

- W trakcie rozmowy
  - A powie, że musi już iść, R poprosi o jeszcze chwilę razem
  - R powie, że musi już iść, A poprosi, by jeszcze chwilę został/a
- Scena kończy się, gdy A i R pocałują się „na do widzenia" (przed grą ustalcie, jak chcecie odgrywać takie sceny). R obiecuje, że jutro zadzwoni i wieczorem się zobaczą. Co prawda umówili się ze znajomymi, ale urwie się szybciej i na pewno spotka się z A na dłużej.

AKT III: CLOCK STRIKES THREE

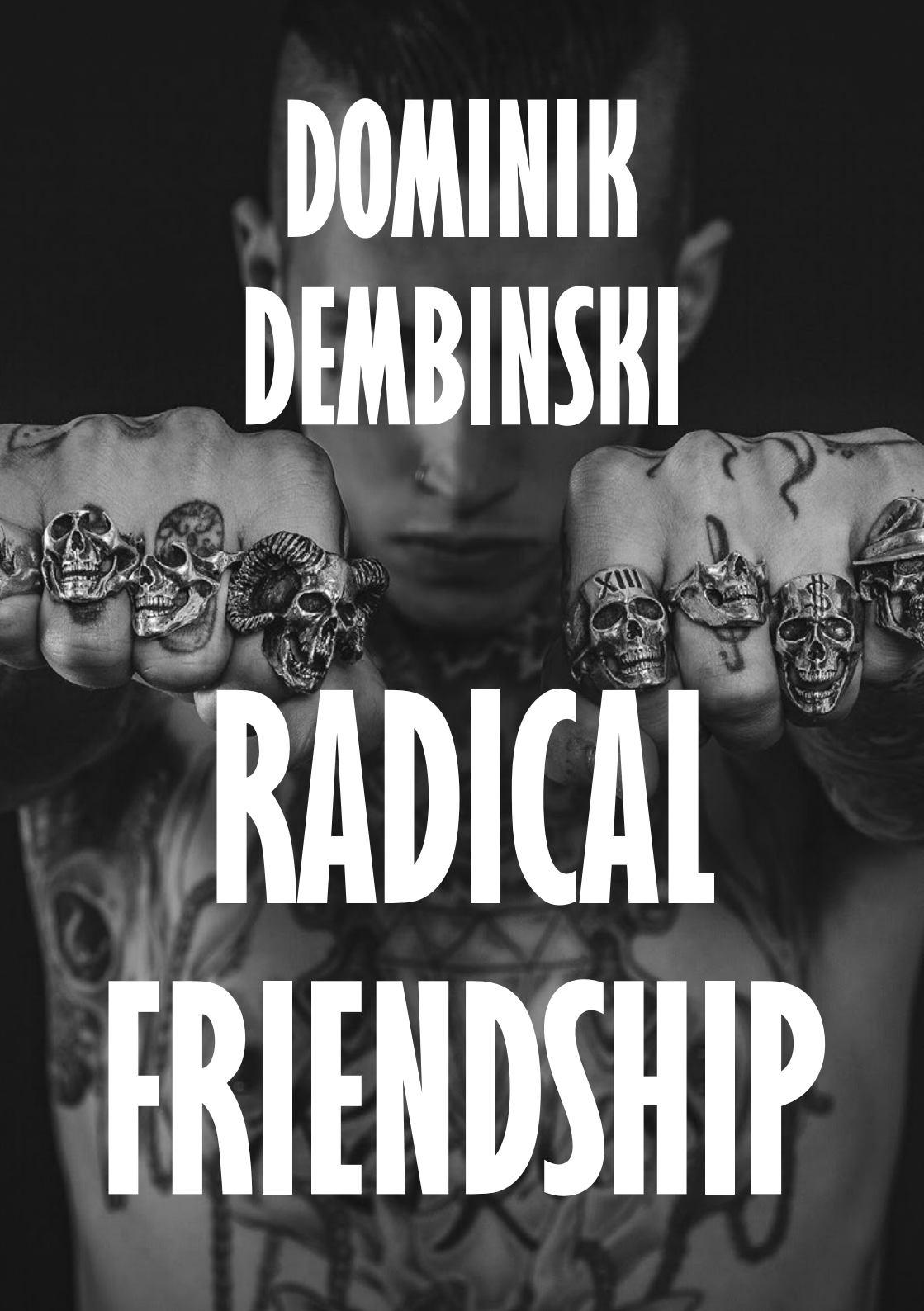
Zegar właśnie wybił godzinę trzecią. A leży w łóżku. Nie śpi. Wciąż czeka na telefon… A raczej zastanawia się, dlaczego R nie udało się zadzwonić. Zaczyna wymyślać najczarniejsze scenariusze.

- A siada na łóżku. Pozostali gracze tworzą publiczność. R stoi pomiędzy nimi i A.
- A wskazuje kolejne postaci. Wskazana osoba wstaje i odgrywa z R scenę, która tłumaczy w najgorszy możliwy sposób, dlaczego R nie zadzwonił/a. A może wskazać kilka osób. R i wskazane osoby mogą szybko uzgodnić jaką scenę będą odgrywać i poprosić innych graczy o wsparcie. Dobrze, jeśli sceny będą wariacjami na temat sytuacji, które zdarzyły się dzień wcześniej na imprezie.
- A może wskazywać graczy więcej niż raz.
- Akt kończy się, gdy każdy z graczy zagra swoją scenę z R. A z powrotem kładzie się na łóżku.

Ten akt i kolejne sceny grajcie niespiesznie. Pozwólcie im wybrzmieć.

EPILOG

Jest czwarta nad ranem. R dzwoni do A.


DOMINIK
DEMBINSKI
RADICAL
FRIENDSHIP

/// 60-120 MIN /// 3-10 GRACZY /// CROSSPLAY ///

Czarna komedia w 3 aktach o **radykalnych** poglądach, **radykalnej** racjonalizacji i **radykalnej** przyjaźni.

Larp opowiada o grupie przyjaciół – umiarkowanie bystrych członkach bezkompromisowej subkultury lub ugrupowania politycznego. Jego bezspornie uwielbiany i charyzmatyczny lider decyduje się na coraz to śmielsze kroki w drodze odkrywania swojej tożsamości i seksualności – aż po publiczny coming-out.

Gra pozwala na eksplorowanie niuansów nowomowy, doświadczanie dysonansów poznawczych i zupełnie zignorowanie jakichkolwiek rozsądnych rozwiązań w obliczu świata ciut bardziej skomplikowanego, niż mieści się to w głowach bohaterów bardzo prosto patrzących na świat.

Gra nie wymaga prowadzącego, ale niektórym scenom może przysłużyć się zewnętrzna moderacja.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

Postacie występujące w grze generowane są częściowo losowo. Przed grą uczestnicy powinni wyszukać w internecie po 2-5 zdjęć, które kojarzą im się z „naturalnym środowiskiem" odgrywanej grupy społecznej.

Powinny to być zarówno zupełnie niewinne obrazy (dom, pies, babcia, pieniądze, samochód), jak i zdecydowanie kojarzące się konkretnym tematem (np. płonące krzyże i symbole KKK, nacjonalistyczne tatuaże, broń domowej roboty). Wybrane zdjęcia należy wydrukować, a następnie rozłożyć na stole awersem do dołu.

W kolejnym kroku każdy uczestnik bierze losowe zdjęcie i zapisuje na odwrocie 2-3 skojarzenia. Mogą to być cechy charakteru, ale nie tylko – tytuł piosenki lub filmu czy sławny cytat sprawdzą się równie dobrze. Opisane zdjęcia wracają na stół (tym razem awersem do góry).

Każdy uczestnik bierze po kolei po jednym zdjęciu, aż wszystkie zostaną wybrane. Zdjęcia stanowią opisy bohaterów. Jeśli uczestnicy odczuwają taką potrzebę, mogą ustalić jakie relacje i wspólne historie ich łączą, jednak nie jest to istotne dla gry.

/// ZASADY GRY ///

MŁODZI GNIEWNI

Bohaterami gry są członkowie wybranej przez uczestników radykalnej subkultury. To, jaka to subkultura zależy od uczestników – proponujemy jednak wybór którejś należącej do szeroko pojętej „prawicy". Istotnym jest, by dla waszej grupy osoby LGBTQIA+ były wrogiem numer 1.

Przykłady: Skinheadzi, Neonaziści, Toksyczne korpo, Młodociani gangsterzy

MOWA NIENAWIŚCI

Podczas większości gry bohaterowie będą tworzyli lub wymyślali charakterystyczne elementy swojego wizerunku, np.: **okrzyki bojowe, manifesty, stanowiska ideologiczne, elementy ubioru, symbole, bronie i narzędzia**.

Będzie to miało miejsce w trzech różnych sytuacjach/scenach. W ich trakcie do bohaterów będą docierać informacje o publicznej aktywności ich uwielbianego lidera.

Po otrzymaniu informacji o treści lub charakterze tego wydarzenia, bohaterowie kontynuują działania, racjonalizując decyzję i działania lidera. Akcent/ciężar tworzonych haseł. powinien być położony na tematyce blisko związanej z decyzji lidera.

LIDER I GRUPA

- Lider nie jest grywalnym bohaterem i nie występuje w samej grze.
- Żaden z bohaterów nie przechodzi przez te same przemiany, co lider (chociaż okazyjne doświadczenia w przeszłości nie są zakazane, to nie zmieniają one stanowiska bohaterów). Bohaterowie pozostają lojalni swojej skrajnie prawicowej linii, a gra toczy się wokół kolejnych, coraz to bardziej absurdalnych prób racjonalizacji odmienności lidera.
- Bohaterowie bezwzględnie unikają nazywania nowej tożsamości lidera na głos.
- Bohaterowie bezwzględnie unikają wcielenia jakichkolwiek dążeń tolerancyjnych do linii partii.

/// ROZGRYWKA ///

Gra jest podzielona na 3 akty. **[Elementy w nawiasie]** można podmienić na inne, by zmienić temat gry na inną „literkę" ze spektrum LGBTQIA+. Przykładowy układ dla gry o transseksualności:

AKT I: bohaterowie są młodzieżą, która dopiero wchodzi w dorosłość. **[Gdy bohaterowie przygotowują materiały szerzące nienawiść oraz broń na napad na klub dla gejów]** Lider publicznie przyznaje się do bycia **[drag Queen]**.

AKT II: bohaterowie są już młodymi dorosłymi, część już weszła w związki małżeńskie i dorobiła się dzieci. Radykalne ugrupowanie urosło do rangi poważnego zagrożenia w kraju, szerząc przemoc i niepokój. **[Bohaterowie rozmawiają z bliskim ich ugrupowaniu księdzem o znaczeniu rodziny dla ich ideologii]**. Lider podczas jubileuszowego wiecu przyznaje się do **[zaręczyn z osobą interseksualną]**.

AKT III: bohaterowie są dojrzałymi dorosłymi, a radykalne ugrupowanie podczas legalnych wyborów przejęło władzę nad krajem, wdrażając skrajnie prawicową politykę na każdym szczeblu społeczeństwa. **[Bohaterowie świętują Sylwester i wyjątkowo udany rok]**. Lider podczas przemowy noworocznej oznajmia, iż **[poddał się zabiegowi korekty płci]**.

PRZYKŁADOWE ZACHOWANIA LIDERA

- Homoseksualność:
  1. [miłośnikiem musicali],
  2. [założenia klubu dla gejów],
  3. [wziął za granicą ślub z osobą tej samej płci]
- Poliamoria:
  1. [otwarcia swojego małżeństwa],
  2. [rozwodu, gdyż jego żona nie pochwalała jego panseksualności],
  3. [wziął w kraju, w którym to legalne (np. kolumbia) ślub z kilkoma osobami różnych płci]
- Genderfluid:
  1. [zwolennikiem używania niebinarnych zaimków]
  2. [bycia osobą urodzoną z cechami obu płci]
  3. [wprowadza prawo, zgodnie z którym każdego dnia na nowo będzie decydował o tym, w jaki sposób należy się do niego zwracać]

PRZYKŁADOWE DZIAŁANIA GRUPY

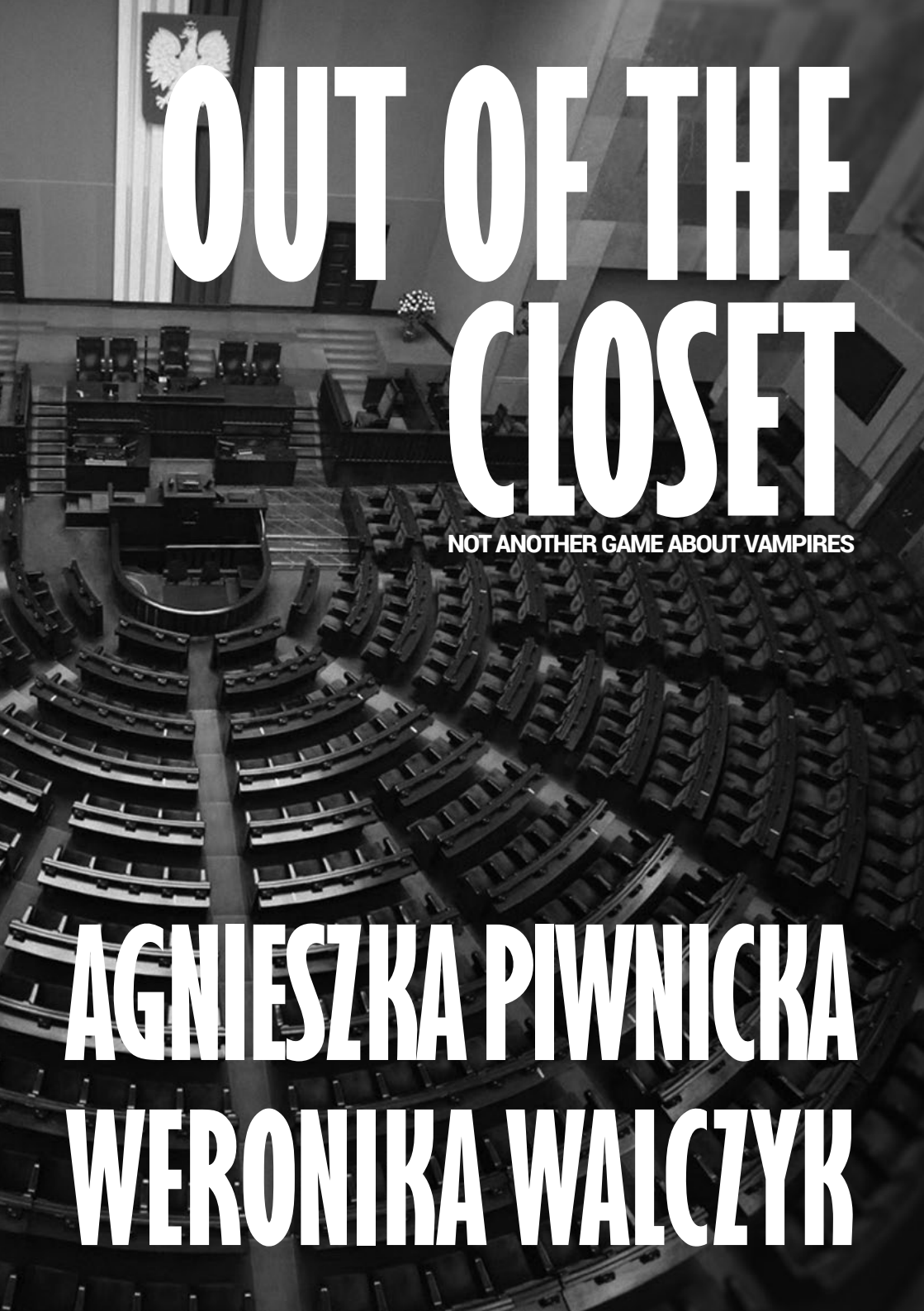
- Przygotowania do wiecu/marszu/meczu;
- Skandowanie nienawistnych haseł w trakcie wiecu/marszu/meczu;
- Świętowanie niesamowitego sukcesu w walce z arcywrogiem: szeroko pojętym „lewactwem";
- Spotkanie w celu spisania praw/ustawy/regulaminu (w ulubionym barze, Sejmie, na Gwieździe Śmierci);
- Konsultacja z bliskim ugrupowaniu duchownym*;
- Dyskusja z ostro krytykującym grupę członkiem* rodziny jednego z bohaterów;
- Poważne negocjacje z kluczowym partnerem* zagranicznym organizacji;
- Wyjątkowo zakrapiana impreza, która się przypadkiem przeniosła do gejowskiego baru.

Postacie oznaczone gwiazdką (*) odgrywane są przez prowadzącego grę, jeśli taki został ustalony. W innym wypadku potrzebny jest wolontariusz/ka, który/a na czas jednej sceny nie zagra swojego bohatera.

/// DEBRIEFING ///

Po zakończeniu gry gracze powinni wspólnie usiąść na dyskusję na temat wydarzeń, które miały miejsce w trakcie gry. Poniższe pytania pomogą dyskusji wejść we właściwe tory:

- Jak radziliście sobie z różnicą pomiędzy głoszonymi przez was wartościami a życiowymi wyborami lidera?
- Czy tworzyliście prawa lub normy pozwalające liderowi na wyjątki od reguły, czy bardziej skłanialiście się ku ignorowaniu jego decyzji? Czy pojawiał się argument o tym, że wasza długoletnia przyjaźń z liderem powinien wpływać na wasze decyzje?
- Co jest dla was ważniejsze: człowiek jako osoba, głoszone przez niego wartości czy rzeczy, które tworzy? Czy da się je oceniać niezależnie od siebie? Czy można przyjaźnić się z osobą o skrajnie różnych poglądach? Czy można doceniać i szanować dzieła osoby o poglądach skrajnie różnych od naszych?



OUT OF THE CLOSET

NOT ANOTHER GAME ABOUT VAMPIRES

AGNIESZKA PIWNICKA
WERONIKA WALCZYK

/// 180 MIN /// 7-13 GRACZY /// CROSSPLAY ///

4.12.2016: Największe na świecie święto lobby producentów czekoladek zostało przerwane głośnym wywiadem z Andrzejem Warksińskim. Znany publicysta tego dnia „wyszedł z szafy" i ujawnił się jako przedstawiciel rasy wampirów!

22.12.2016: Wyznanie Warksińskiego zachęciło skrytych dotąd przedstawicieli mniejszości do masowego ujawniania się. Opinia publiczna nie pozostała długo obojętna. Blogosferę zalała fala zarówno wpisów krytycznych, jak i chwalących ich za odwagę.

30.12.2016: Społeczeństwo doczekało się oficjalnej wypowiedzi Związku Mniejszości Etnicznej Wampirów w Polsce (ZMEWP). Zaproponowali oni projekt ustawy chroniącej prawa wampirów jako obywateli Rzeczpospolitej, na równi z ludźmi.

12.01.2017: Minister spraw wewnętrznych ogłosił termin obrad nad ustawą na nadzwyczajnym posiedzeniu Sejmu na 1 lutego bieżącego roku.

Gracze wcielają się w role przedstawicieli polskiego Sejmu, obradujących nad projektem nowej ustawy – rozpatrującej obowiązki i przywileje wampirów – nowo ujawnionej mniejszości biologicznej w świetle polskiego prawa.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- stoły i krzesła
- flipchart lub duża suchościeralna tablica i pisaki
- kawa i ciastka
- więcej kawy

/// ŚWIAT GRY ///

Kiedyś biały, heteroseksualny mężczyzna żył sobie w spokoju. Wtedy nagle pojawili się czarni. Krzyczeli, wołali, buntowali się. No i cóż było robić... Pokłócili się, pobili, pomordowali, zorganizowali jakąś tam wojnę i dla świętego spokoju dali „murzynom" prawa.

Potem z kuchni wyszły kobiety. Poziom posiłków na świecie diametralnie spadł. Kobiety krzyczały coś o prawach wyborczych, równych płacach i innych fanaberiach. Pobili się, pokłócili, pomordowali, aż w końcu dali kobietom prawa.

Po chwili spokoju pojawili się kolejni – tym razem homoseksualiści. Mówili coś o małżeństwach, dzieciach i prześladowaniach. Że niby miłość to miłość... Pokłócili się, pobili, pomordowali, no i dali prawa tym gejom. Oczywiście w cywilizowanych krajach, jak jest gdzie indziej – wszyscy widzą.

I kiedy już świat myślał, że nic go nie zaskoczy, pojawiły się wampiry... Słynny bloger i publicysta Beksiński „wyszedł z szafy", wystawiając na światło dzienne długie, lśniące kły i ujawnił się w przełomowym poście jako przedstawiciel nowej mniejszości w Polsce! Na Facebooku natychmiast pojawiła się akcja „Oddaję krew dla Beksińskiego", a ludzie jak naćpani latali z podwiniętymi rękawami, byle tylko pomóc biednemu wampirowi. Kampania „Zakołkować Beksińskiego" odbiła się nie mniejszym echem. Tęczy w Warszawie dorobili kły, potem ją spalili, potem znowu odbudowali i znowu spalili, aż w końcu dali sobie spokój, bo nie nadążali za tym wszystkim.

Blog Beksińskiego zasypywały coraz to nowsze wyznania wampirów wołających o zrozumienie. Mówili, że też są ludźmi, że chcą szacunku i powtarzali brednie poprzedników... W kraju zapanował chaos! I w tej kryzysowej sytuacji polski rząd, crème de la crème polskiej polityki, zebrał się, aby debatować nad tą niecierpiącą zwłoki sprawą. Jak dobrze wiemy, nasi politycy nigdy nie zostawią nas samych sobie z pytaniem „Co myśleć" na długo, natychmiast wzięli się za spisywanie ustawy o wampirach.

Polska scena polityczna jest niezwykłym miejscem. Ideologiczna lewica jest mocno kapitalistyczna w kwestiach gospodarczych, a prawica skłania się do socjalizmu. Za gardło trzyma ją czarna, żelazna ręka organizacji kościelnych, podczas gdy lewica boi się podejmować decyzje bez pozwolenia Parlamentu Europejskiego.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Podczas gry wcielicie się właśnie w polityków. Będziecie decydować o „być albo nie być" polskich wampirów. Zostaniecie podzieleni po połowie na partię prawicową i lewicową. Opcjonalnie w obradach może brać też udział neutralne centrum.

/// ROZGRYWKA ///

Całemu posiedzeniu przewodzić będzie Marszałek. Pamiętajcie, że Marszałek może udzielać głosu i go odbierać. Nie oznacza to jednak, że musicie być grzeczni. Czy obrady Sejmu są grzeczne? To jedyne miejsce, gdzie prze-

kleństwa i porównywanie mentalnych penisów są idealnymi sposobami na zdobycie szacunku pań i panów posłów.

Wasze obrady składać się będą z kilku etapów:

- Najpierw Marszałek otwiera posiedzenie. Przedstawiciel każdej partii w kilku zdaniach przedstawia stosunek ugrupowania do sprawy. To na rozgrzewkę.
- Następnie bierzecie na warsztat dziesięć pytań, zapisanych w widocznym dla wszystkich miejscu. Pytania muszą być tak sformułowane, aby dało się na nie odpowiedzieć tylko „tak" lub „nie". Pytania te to połączenie ważnych spraw z najgłębszymi odmętami groteski i czarnego humoru.

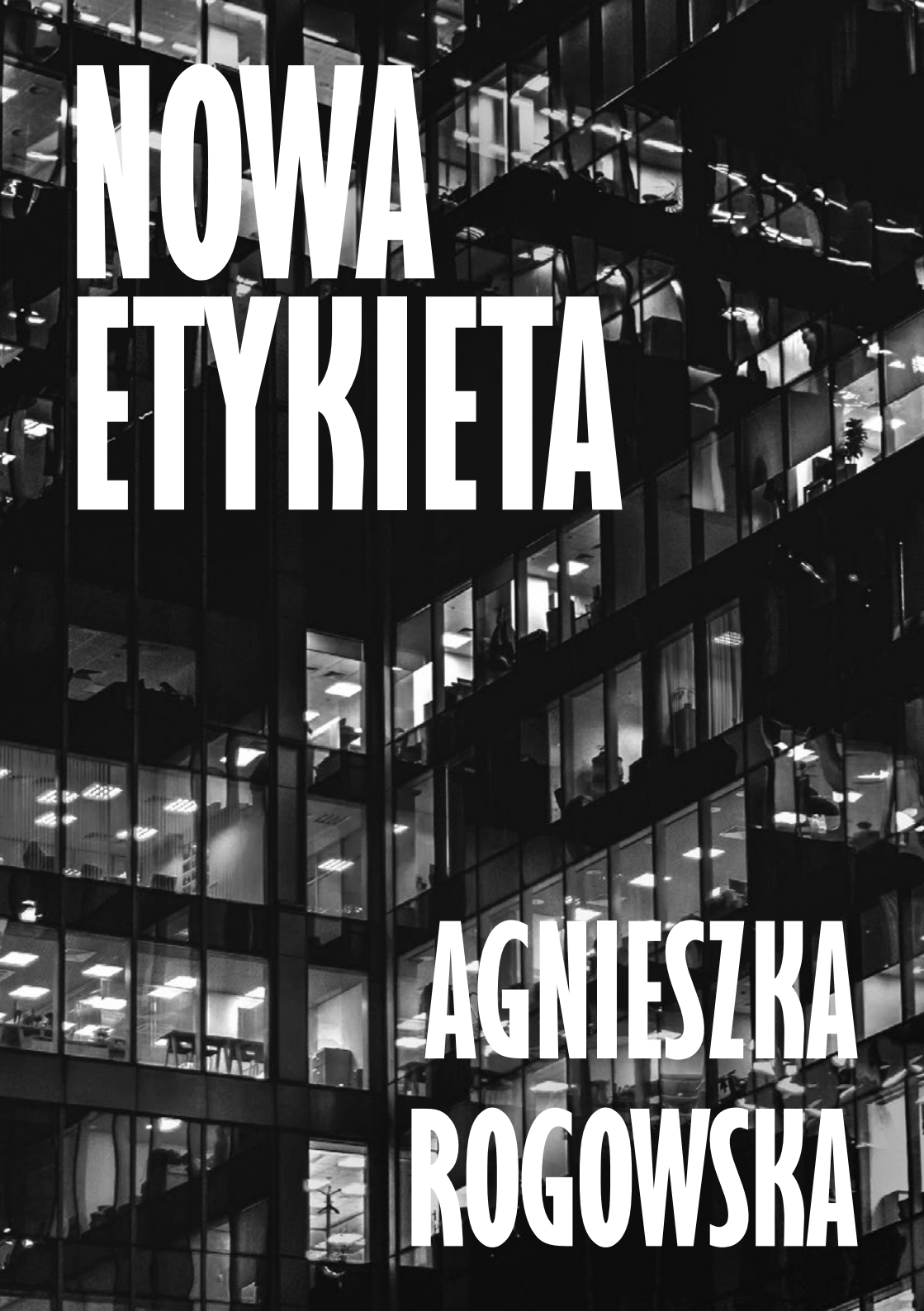
  Przykładowo: zapytajmy posłów o to, czy wampiry mogą wchodzić w związki małżeńskie z ludźmi albo wychowywać dzieci bądź korzystać z krajowego banku krwi. Zaraz obok tego, niech zawiśnie pytanie o darmową opiekę dentystyczną czy fundusz emerytalny. To nad odpowiedziami do tych pytań będziecie debatować.
- Jeśli większość odpowiedzi będzie twierdzących, oznacza to, że ustawa pro-wampirza przeszła. Jeśli odpowiedzi będą w większości negatywnie, to analogicznie ustawa nie zostanie uchwalona. Proste.
- Obrady podzielone są na trzy tury, między którymi są krótkie przerwy na kawę.
- W czasie każdej tury jedna osoba z każdej partii ma prawo do wypowiedzi na temat danego pytania, a pozostali posłowie mogą zadawać jej pytania.
- Podczas przerwy na kawę możecie swobodnie rozmawiać, wymieniać informacjami, kłócić, bić, przekupywać i robić wszystko to, co robią politycy, gdy nikt na nich nie patrzy.

/// EPILOG ///

Spotkanie zakończone zostanie głosowaniem. Przekonajmy się, czy dacie wampirom więcej praw niż obecnie mają homoseksualiści w Polsce.

Miłej gry!

Ach, tak w tajemnicy: nie wspominaliśmy, że Marszałek jest wampirem. Ale ciii, nic nikomu nie mów, on też woli to utrzymać w sekrecie.


NOWA
ETYKIETA
AGNIESZKA
ROGOWSKA

/// 150 MIN /// 4 GRACZY ///

Gra dziejąca się w świecie antyutopii, wzorowanej na pomyśle Jacka Dukaja z powieści Czarne Oceany. W kulturze dominuje Nowa Etykieta: narzucony przez państwo i surowo egzekwowane zbiór reguł zachowań, który piętnuje i karze wszelkie odstępstwa od „normy, natury i Boga". Gracze wcielają się w dwójkę Biznesmenów negocjujących projekt lub kontrakt pod czujnym okiem Aniołów – dwojga stróży NE. Sprawa komplikuje się, gdy na arenę zdarzeń wchodzi zakazana miłość, ruch oporu oraz inne, nieprawomyślne sprawy.

W grze powinna brać parzysta liczba graczy każdej płci.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

Larp może być rozgrywany przez internet lub w dwóch sąsiednich pokojach – jeden zajmują Biznesmeni, drugi Aniołowie.

> *Do prowadzenia gry przez internet, wystarczy jeden prowadzacy-moderator. Zespoły mogą być w osobnych miejscach. Briefing można przeprowadzić wcześniej lub zorganizować jedną wspólną wideokonferencję. Takie rozwiązanie może zwiększyć uczucie odseparowania obywateli-biznesmenów od kuratorów-aniołów.*

Potrzebne będą:

- dwa pomieszczenia biurowe;
- dwa laptopy/komputery i dwie kamerki internetowe;
- kilkanaście kopert, kartki, długopisy, ołówki;
- dziwna maszyna – zdalny wariograf nowego typu.

W każdym z pomieszczeń ustaw dwa stoliki z dwoma krzesłami i laptopem z kamerą naprzeciwko.

> *Uwaga! W scenach bez wideokonferencji jest to transmisja jednostronna: od Biznesmenów do Aniołów.*

/// ŚWIAT GRY ///

Nowa Etykieta wykształciła się z fali pozwów cywilnych dotyczących zbyt bliskich i otwartych kontaktów międzyludzkich. Dzięki NE w sferze publicznej wszyscy unikają jakichkolwiek zachowań mogących być uznane za narzucanie się czy – co gorsza – molestowanie.

Najbardziej zmieniło to oczywiście erotykę – flirt i zalotne uśmiechy można zobaczyć już tylko na starych filmach. Proces za jedno pożądliwe spojrzenie może nas zrujnować. Oczy kamer, należących do przypisanych nam z urzędu opiekunów, nieustannie nas obserwują i oceniają.

Po każdym ważnym spotkaniu z innym człowiekiem otrzymujemy *call* od naszych *Aniołów-stróżów* (zwanych powszechnie kuratorami). Jesteśmy ocenieni i pouczeni. Terabajty nagranego materiału czekają na indywidualnym koncie w Nowym IPNie, by zapewnić nam tłustą, roczną premię, wysłać nas do ośrodka rehabilitacji, więzienia lub… na śmierć.

W świecie gry do władzy doszła skrajna prawica spod haseł takich jak Bóg, Honor, Ojczyzna. Obowiązuje całkowity zakaz aborcji. Zakaz romansów homoseksualnych. Nakaz posiadania minimum 3 dzieci. Obowiązkowe uczestnictwo w mszach świętych i datki na kościół katolicki.

Podług NE żyją wszyscy, ponadnormatywne zachowania są zakazane i surowo karane. Nowa Etykieta to nowy dekalog. Prawo ostatecznej interpretacji jego zapisów mają kuratorzy.

/// PRZED GRĄ ///

Uczestnicy i uczestniczki gry powinni poznać cały dokument gry, oprócz ostatniej sceny oraz kartek losowanych przed rozpoczęciem briefingu.

KROK 1

Na początku gracze i graczki „osadzają się" w świecie gry, wymyślając dodatkowe szczegóły rzeczywistości, w jakiej przyjdzie im grać. Poproś by usiedli przy stole i odpowiedzieli na poniższe pytania. Zwróć im uwagę na to, by powstałe tło było logiczne i wewnętrznie spójne, nie trąciło przesadną (lekka jest ok!) groteską oraz było po prostu ciekawe.

- Jaka partia rządzi w świecie gry? Od jak dawna włada i jak do władzy doszła?Jaki panuje ustrój polityczny?
- Kim są członkowie ruchu oporu? Jak silny jest Ruch? Jak działa? Jakie są jego hasła i slogany (zapiszcie kilka)?Jakie kary obowiązują za krytykowanie władzy?
- Jak postrzegany jest świat zewnętrzny (inne kraje)? Czy różnią się od naszego? Czy władza blokuje dostęp do wiedzy o zewnętrznym świecie? Jak?

- Czym świat przedstawionej przyszłości różni się od naszego? Czy to świat cyberpunkowych gigakorporacji, gdzie Nowa Etykieta jest również etykietą korporacyjną? A może to komunistyczna dystopia? Czy występuje tam jakieś inne kontrowersyjne mechanizmy i zjawisko jak eugenika? Podaj trzy „złe" strony tego świata, które różnią go od naszego.
- Jak karze się winnych złamania Nowej Etykiety? Jak wyglądają ośrodki resocjalizacyjne i więzienia? Czy najwyższa kara to śmierć?

KROK 2

Następny etap to współtworzenie Nowej Etykiety. Poproś graczy i graczki, by wspólnie spisali 10 głównych postanowień Nowej Etykiety...oraz 10 kar o różnej skali. Można skorzystać z poniższych przykładowych pryncypiów NE, jednak lepiej zachęcić uczestników i uczestniczki do modyfikacji i zmian.

1. Zakazuje się spoufalania bez wyraźnej zgody drugiej osoby.
2. Zakazuje się wszelkiego zbędnego dotyku oraz patrzenia w oczy drugiej osoby.
3. Zakazuje się „atrybutowania" siebie przywarami przeciwnej płci, innych religii i kultur.
4. Zakazuje się mówienia pozytywnych rzeczy o „zdrajcach narodu, kultury i Boga".
5. Zakazuje się krytykowania władzy i systemu.
6. Nakazuje się czczenie i wychwalanie Boga oraz jego Prawd.
7. Nakazuje się pracę dla Dobra Kraju.
8. Nakazuje się przynajmniej raz dziennie i w każdej ważnej sytuacji myśleć i mówić o swoich Przyszłych Dzieciach – nowych potomkach, ich dobrobycie i wychowaniu w Wartościach.
9. Nakazuje się stosowanie do poleceń „Aniołów Stróżów".
10. Nakazuje się wypatrywanie objawów „zdrady narodu, kultury i Boga" we wszystkich wokół oraz działanie na rzecz ich anihilacji.

Wybierzcie jeden z punktów i wymyślcie „ostatni głośny proces", który dotyczył tego tematu. Omówcie jego szczegóły – również te pikantne.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Gracze i graczki biorą dowolną ilość kopert – minimum 5 – oraz kartki, długopisy, ołówki. Każdy z graczy zapisuje na kartce krótki tekst (1-3 zdania), rysuje jakiś obrazek lub w inny sposób tworzy swój wkład w grę.

Tak powstaje baza inspiracji. Koperty mogą zawierać jakieś zdarzenie z przeszłości postaci, opis jej charakteru lub np. jej ulubioną piosenkę, hobby, wcześniejsze grzechy przeciwko etykiecie, skrywane sekrety etc. Ważne, by były spójne z zasadami realiami świata stworzonymi wcześniej.

Koperty z kartkami wrzuca się do urny, miesza i każda z osób losuje pięć z nich. Na ich podstawie należy teraz stworzyć swoją postać.

Oprócz tego każdy gracz/ka losuje jedną z poniższych informacji o postaci.

- Obojętny/a osobie znajdującej się w pokoju.
- Członek ruchu oporu. Korzystając z tego, że świat patrzy, dążysz do obnażenia wad i uruchomienia krytyki systemu.
- Zakochany/a w osobie znajdującej się w pokoju.
- Wyznawca systemu. Dążysz do nawiązania relacji romantycznej z drugą osobą. Dbasz o dobrobyt i dobrostan wybranka/i.
- Obojętny/a osobie znajdującej się w pokoju.
- Wyznawca systemu.
- Zakochany/a w osobie znajdującej się w pokoju.
- Członek ruchu oporu. Korzystając z tego, że świat patrzy, dążysz do obnażenia wad i uruchomienia krytyki systemu. Dążysz do nawiązania relacji romantycznej z drugą osobą. Dbasz o dobrobyt i dobrostan wybranka/i.

Kończąc fazę tworzenia postaci poproś, by każda z osób odpowiedziała na pytanie: *Co Twoja postać sądzi o systemie, o władzy – i dlaczego?*

Role Aniołów i Biznesmenów przydziel tak, by w każdym pomieszczeniu znajdowali się gracze tej samej płci.

/// ROZGRYWKA ///

Larp składa się z 6 scen. Nie powinny trwać dłużej niż 20 minut.

SCENA 1

ANIOŁOWIE

Kuratorzy pracują razem od jakiegoś czasu, choć mieli ostatnio dłuższą przerwę w pełnieniu swoich obowiązków. Jeden odbywał roczne wakacje na tropikalnej wyspie, w zamorskiej kolonii Kraju, drugi w zaprzyjaźnionym, bratnio-narodowym narciarskim ośrodku wczasowym. Teraz ponownie wracają do pracy – i to ich pierwszy wspólny przydział od dawna.

Okazuje się, że podczas ich nieobecności zmieniły się niektóre wytyczne. Kurator powinien postarać się przyznać minimum jedną naganę w ciągu sześciu miesięcy. Przebywając na rocznych urlopach oboje nie wyrobili tego limitu. Mają niewiele czasu, by przyznać dwie nagany. Przynajmniej jedna z nich powinna kwalifikować oskarżoną osobę do pobytu w ośrodku resocjalizacji. W przeciwnym razie czeka ich pobyt na wyjątkowo niemiłym "kursie dokształcającym"

Aniołowie-Kuratorzy obserwują spotkanie podopiecznych, słuchając ich niedbale i zastanawiając się nad tym, co powinni zrobić. Rozmowa zbacza też w stronę ogólnych dylematów. Nie ma niewinnych, są tylko źle przesłuchani? Czy nowe normy i ich urlop to błąd systemu? Komu i za co powinni dać naganę? **Ważne:** Kuratorzy nie mają okazji spotykać się poza pracą, to niewskazane!

BIZNESMENI

Dwóch obywateli od jakiegoś czasu prowadzi relacje biznesowe, jako przedstawiciele firm. Teraz spotykają się po raz pierwszy nie-online. Firma Przyszłość zajmuje się pomocą osobom samotnym, nie mogącym znaleźć partnera (szczególnie po „konwersyjnej terapii upodobań" w specjalnym ośrodku), pomocą w założeniu Rodziny, wymyśleniu idealnej przyszłości dla Nienarodzonych. Firma Obywatel dla Kraju – Edukacja i Rozwój zajmuje się szkoleniami obywateli zgodnie z najświeższymi zaleceniami rządu. Można odbyć kursy takie jak „Bóg w codziennym życiu" czy „Twoja droga do bycia idealnym wsparciem kraju".

Firmy chciałyby wspólnie otworzyć startup. Spotkanie ma na celu uzgodnienie ramowych założeń dla takiego przedsięwzięcia.

Pierwszym etapem jest brainstorm, szkic wstępnego pomysłu oraz oczywiście modlitwa za pomyślność… Dopuszczalne są też luźne rozmowy na tematy pozasłużbowe oraz określenie „specyfiki kontaktu" (dotyk/wzrok), w celu efektywniejszej współpracy. Poza tym obie firmy są bardzo znane, a ich negocjacje są transmitowane w telewizji TVK (TV Kraj). **Ważne:** Biznesmeni nie mają okazji spotykać się poza pracą, to niewskazane!

SCENA 2: CALL

Wideokonferencja pomiędzy stronami. Aniołowie oceniają zachowanie podopiecznych.

SCENA 3

ANIOŁOWIE

Centrala przesyła tajną wiadomość – do każego z kuratorów z osobna. Istnieje uzasadnione podejrzenie, iż ktoś z nich „współpracuje z opornymi lub jest dewiantem". Przełożeni nakazują wnikliwą obserwację i kwestionowanie podejrzanych decyzji drugiej osoby. Przypominają też o limicie nagan oraz możliwości wystawienia nagany współpracownikowi, jeżeli przynajmniej jeden z obywateli potwierdzi takie podejrzenia, a kurator stosownie je uargumentuje i wskaże nieprawidłowość w procesie podejmowania decyzji.

W trakcie tej sceny Aniołowie otrzymają od Biznesmenów przesyłaną SMS-em prośbę o chwilowe wyłączenie transmisji obrazu i odbycie rozmowy bez nadzoru Aniołów (w niektórych sytuacjach służbowych jest to dopuszczalne). Aniołowie mogą udzielić odpowiedzi Tak lub Nie. „Przyszłość" daje hojne datki na kościół i jest powszechnie szanowaną korporacją, ale Aniołowie nie muszą przystać na taką procedurę.

BIZNESMENI

Wśród papierów projektowych i teczek znajduje się ulotka ruchu oporu (wykorzystaj materiały powstałe podczas przygotowań do gry). Nie wiadomo, kto ją podrzucił, ale podejrzenie może paść na jednego z obywateli lub kogoś z jego bliskich.

Tymczasem firma „Przyszłość" kontaktuje się ze swoim pracownikiem. Uzasadniając prośbę tajemnicą handlową, apeluje o „dwie minuty wyciemnienia", czyli chwilowe wyłączenie transmisji obrazu i odbycie rozmowy bez nadzoru Aniołów (w niektórych sytuacjach służbowych jest to dopuszczalne). Obywatel powinien skierować taką prośbę do Aniołów i rzetelnie ją uzasadnić.

Biznesmeni wysyłają SMS-em prośbę do Aniołów. Niezależnie od ich decyzji, muszą w tej scenie napisać pitch startupu (zawierający jeden przełomowy pomysł uzgodniony w „wyciemnieniu", jeśli do niego doszło) oraz ustalić harmonogram dalszych prac, kalendarz dalszych spotkań, budżet projektu i inne sprawy istotne dla powodzenie przedsięwzięcia: patenty, specyficzny know-how, metody i źródła rekrutacji pracowników.

SCENA 4: Call

Druga wideokonferencja pomiędzy stronami. Aniołowie ponownie oceniają zachowanie podopiecznych.

SCENA 5

ANIOŁOWIE

Kuratorzy właśnie otrzymują przesyłkę z ministerstwa. To nowy wariograf. Mogą użyć go do zadania trzech dowolnych pytań, by potwierdzić swoje podejrzenia. Na pewno je mają.

BIZNESMENI

Obywatele dostają wiadomości od wysoko postawionych ludzi w swoich firmach. Mogą kogoś wrobić i ujawnić sekretów jednego z Aniołów... A raczej "wykazać nieprawidłowości" w jego myślach i działaniach.

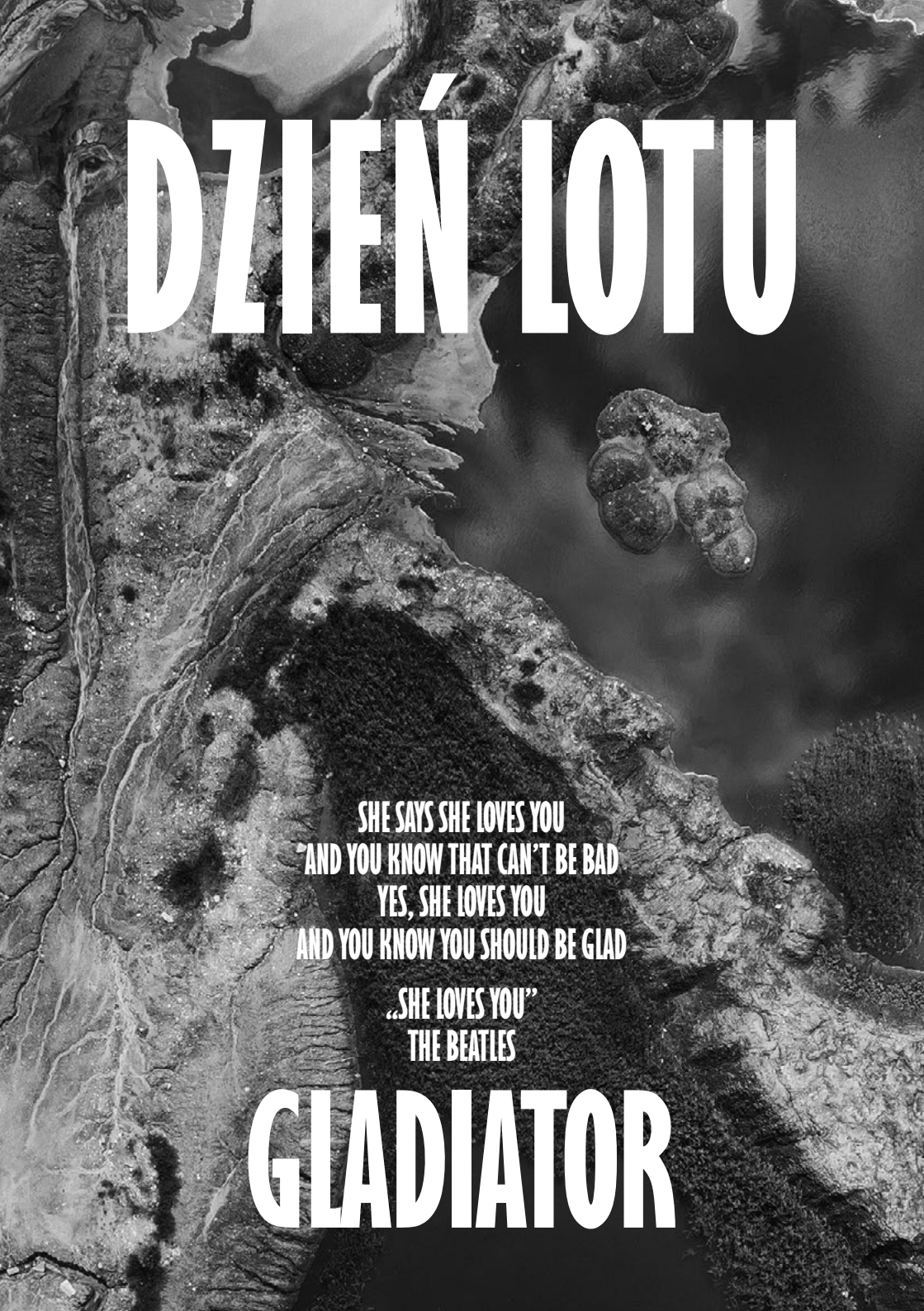
W tej scenie Ruch Oporu wyłączy połączenie pomiędzy Aniołami i Biznesmenami na 5 minut.

SCENA 6: Call

Ostatnia wideokonferencja. Aniołowie wystawiają podopiecznym ocenę końcową. To ostatni moment by wypisać nagany.

/// DEBRIFING ///

Porozmawiajcie o grze oraz o tym, jakie jej echa można odnaleźć we współczesnym świecie. Czy poprawność polityczna i etykieta społecznych zachowań wbrew przekonaniom jednostek może być dobra? Kiedy tak, kiedy nie? Czy dopasowywanie swojego zachowania do ogólnoprzyjętego, idealistycznego wzorca jest wykonalne? Jakie wewnętrzne spustoszenie może to wywołać? Czy poprzez promowane przez media propagandowe wzorce (nawet te dobre, w grze celowo przedstawiono te groteskowo przerysowane) da się "ustawić" człowieka i wpłynąć na masy? Co się dzieje, gdy poglądy władzy oddalają się od poglądów jednostki?


DZIEŃ LOTU
SHE SAYS SHE LOVES YOU
"AND YOU KNOW THAT CAN'T BE BAD
YES, SHE LOVES YOU
AND YOU KNOW YOU SHOULD BE GLAD
„SHE LOVES YOU"
THE BEATLES
GLADIATOR

/// 180 MIN /// 8-12 GRACZY ///

Na planecie Adgam żyją dwupłciowe istoty rozumne, munimohowie. Powoli pną się w górę w cywilizacyjnym wyścigu. Spotkanie z nimi, jeśli kiedykolwiek nastąpi, będzie dla ludzi niemałym szokiem. Nie chodzi nawet o ich wygląd, dość odbiegający od standardów innych humanoidów. Ziemianom najtrudniej będzie zrozumieć okrucieństwo Natury, która powołując te istoty do życia zastosowała radykalne rozwiązanie: przedstawiciele jednej z płci giną w trakcie kopulacji. Przedłużenie życia gatunku wiąże się więc ze śmiercią, która daje nowe życie. Dlatego każdy „Dzień Lotu" obchodzi się na Adgam jako radosne święto płodności.

Scenariusz dla parzystej liczby graczy.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

- flipchart
- karty do losowania płci postaci, po jednej dla każdego z graczy; połowę kart oznacz symbolem słońca, a połowę symbolem księżyca
- ołówki i karty do zgłoszenia chęci podjęcia się roli, która może być nieprzyjemna, po jednym zestawie dla każdego z graczy
- 2 metry cienkiej żyłki, kilka plastrów opatrunkowych
- sprzęt grający i instrumentalne utwory z takich gatunków jak Downtempo / Midtempo / Progressive / Ambient / Psytrance / Psychill / Deep Trance

///JAK PROWADZIĆ GRĘ ///

- Opowiedz uczestnikom o świecie gry
- Przeprowadź z graczami krótkie warsztaty integracyjne – dobrze sprawdzą się ćwiczenia z wykorzystaniem ruchu i odgrywaniem emocji.
- Uprzedź graczy, że larp może dostarczyć nieprzyjemnych wrażeń. Rozdaj każdemu z uczestników kartkę i ołówek. Poproś graczy, aby zapisali swoje imiona, jeśli są gotowi wziąć na siebie trudniejszą rolę. Po zebraniu deklaracji wybierz jedną (jeśli w grze bierze udział 8 do 12 graczy) lub dwie osoby (jeśli graczy jest 14 lub więcej), które przygotujesz do gry inaczej.
- Podziel karty z symbolami księżyca i słońca na dwa stosy.
- Poproś graczy, by kolejno przychodzili do ciebie, by wybrać kartę postaci. W zależności od liczby graczy, ukryj jedną (8-12 osób) lub dwie (powyżej 14) karty z symbolem słońca.

- Poinformuj graczy, którzy wybrali księżyc, że wcielą się w role xonów. Ci, którzy wybrali słońca – zostaną nemulami. Porozmawiajcie chwilę o charakterystyce wybranej płci.
- Wybranych graczy, którzy zgłosili się do odegrania trudniejszej roli, przygotuj w szczególny sposób. Przy pomocy plastrów przymocuj żyłkę, biegnącą od nadgarstka do biodra (można przywiązać ją np. do szlufki w spodniach). Gracz nie powinien być w stanie unieść tak przywiązanej ręki dalej, niż na pół metra od biodra. Razem ukryjcie żyłkę tak, by była niewidoczna. Poinformuj gracza, że jego nemula nie jest w stanie odbyć lotu samodzielnie – będzie musiała oszukać inną nemulę i w kluczowym momencie udać xona, by przeżyć Lot. Nie może też pozwolić, by inni munimohowie zorientowali się, że coś jest nie w porządku.
- Po przygotowaniu graczy, opowiedz o wszystkich scenach, jakie odbędą się w ramach gry. Poinformuj ich, że w pierwszych czterech aktywny udział będą brali naprzemiennie gracze należący do jednej z płci munimohów.
- Rozpocznij larp, wprowadzając graczy w pierwszą scenę: „Marzenia xonów".
- Po zakończeniu gry poproś graczy o informację zwrotną do gry i zapoznaj ich z „Postscriptum".

/// PODSTAWOWE INFORMACJE O PLANECIE ADGAM ///

- Na Adgam jest jedna rasa rozumna. Jej przedstawiciele mówią o sobie „munimohowie". Munimohowie są rasą humanoidalną, choć ich fizjonomia przypomina owady i poniekąd pterodaktyle : górne kończyny pełnią jednocześnie rolę skrzydeł i rąk.

  Zadanie 1: zdecydujcie, w jakim stopniu munimohowie przypominają każdego z wymienionych przedstawicieli fauny: człowieka, owada, pterodaktyla.

  Zadanie 2: zdecydujcie, czym żywią się munimohowie. Przy okazji określcie, jaką faunę i florę można spotkać na Adgamie. Postarajcie się opisać po 5 gatunków roślin i zwierząt, które stanowią zagrożenie dla munimohów i 5, które wprawiają ich w zachwyt.
- Rasa ta dzieli się na dwie płcie: xonów i nemule.
- Xony są piękne, delikatne, mają w sobie urok i wdzięk. Podczas orgazmu pękają, dając nowe życie. Setki zapłodnionych cyst wiatr niesie w świat. Część z nich przeżyje wieloetapowy proces rozwoju od larwy, przez poczwarkę do imago.
- Nemule są silne, mocno zbudowane, żywotne, odważne i dzikie. To one budują społeczność, rozwijają też wiedzę i – bardzo powoli – technologię.

- Seks, przedłużenie gatunku, xonom przydarza się tylko raz w życiu. Nemulę, która z nimi spółkowała, naznaczają w specjalny sposób. Po rozerwaniu powłoki i rozsianiu cyst, resztki powłoki xona wnika w kopulująca z nimi nemulę. Każda nemula z dumą nosi blizny-tatuaże-biżuterię (blitabi), która powstaje w ten sposób. Naznaczone w ten sposób nemule stają się obywatelami.
- Seks to wspólny lot i taniec. To xon wybiera swoją nemulę. Wybór jest ostateczny! Nikt z nim nie dyskutuje! Każda nemula raduje się, że to właśnie ten xon ją wybrał! Obowiązuje tylko i wyłącznie radość, bo Lot to gwarancja zostania obywatelem i przekazania swoich genów.
- Społeczeństwo:
  - **obywatele:** naznaczone blitabi nemule; stanowią prawo, mogą głosować na agorach, posiadać ziemię i niewolników;
  - **lud:** xony, nienaznaczone nemule – są wolne, mogą posiadać ruchomości (tyle, ile są w stanie unieść);
  - **niewolnicy:** jeńcy wojenni lub przestępcy – traktowani jak ruchomości;
  - **pariasi:** odpady społeczne, jak np. stare xony; nikt nie przejmuje się ich losem, nietaktem jest na nich patrzeć, nie mówiąc o dokarmianiu. Wolno na nich polować dla rozrywki.

/// PRZEBIEG GRY ///

Larp składa się z kilku następujących po sobie scen. Każda z nich powinna potrwać około około kwadransa. Osoba prowadząca grę decyduje, kiedy zakończyć daną scenę i przejść do następnej.

MARZENIA XONÓW [X]

We wspólnym domu xonów trwają wieczorne rozmowy. Zbliża się Lot. Jak to będzie? W sumie żaden xon nie przeżył Lotu, żeby o tym opowiedzieć. Podobno pojawia się wtedy tęcza?... Czy to boli?...

Zadanie 3: każdy xon musi wymyślić jeden mit („pojawiająca się przy pęknięciu tęcza") i zadać reszcie jedno trudne pytanie („myślicie, że to bardzo boli?").

PRZECHWAŁKI NEMUL [N]

W karczmie siedzi kilka młodych nemul. Znają się z gimnazjonu. Niedługo czeka ich Lot. Przechwalają się sukcesami znanych im nemul. Starają się dowieść, że pochodzą właśnie od nich.

Zadanie 4: każda nemula musi powołać się na znajomość z jakąś inną nemulą, opowiedzieć o tym, kim jest i jaki odniosła sukces społeczny, potem zaś spróbować dowieść, że pochodzi właśnie od niej („mam podobny głos…). Inne nemule powinny starać się w inteligentny sposób wyśmiać konkurentów. Może dojść do bójek i pojedynków. Te odbywają się poprzez szturchnięcia barkami i kuksańce. Wygrywającą nemulę wskazuje grupa (przegrywa ten, kto pierwszy stracił równowagę).

RYTUAŁ TAŃCA: XONY [X]

Rytuał prowadzi xon, który niedługo odlatuje (poproś jedną z nemul, aby odegrała tę postać). Niektóre xony wcielają się w role nemul, żeby innym było łatwiej wczuć się w rolę. Potem się zamieniają, aż wszyscy przećwiczą to, co chcą. Nemule, oczywiście, podglądają ćwiczenia i dyskutują szeptem o tym, co widzą. Trochę się podśmiewają, trochę szydzą, robią też ranking najfajniejszych xonów.

Taniec xonów: przynajmniej jednym skrzydłem trzeba przez cały czas dotykać swoją nemulę pomiędzy łopatkami.

RYTUAŁ TAŃCA: NEMULE [N]

Taniec nemuli jest prosty: trzeba powoli i statecznie machać skrzydłami. Prościzna, nie ma co ćwiczyć. Lepiej pogadać o xonach. To znaczy dobrze, żeby ktoś wzleciał nad plac gimnazjonu, żeby się obywatele nie irytowali, że nie ćwiczą. A może zrobić wyzwanie odwagi? Nemule uciekają poza mury gimnazjonu i każda robi coś szalonego, żeby zaimponować innym.

Zadanie 5: każda z nemul opowiada o swoim szalonym numerze (tego dnia każdy taki się udaje). Historyjka musi mieć 3 części. W każdej z nich musi pojawić się inny rekwizyt lub obiekt (możesz wybrać je z listy albo wymyślić). Ustalcie gest kończący opowieść. Na zakończenie pozostałe nemule wykazują entuzjazm dla odwagi opowiadającego (ale urwał!).

Przykładowe miejsca i przedmioty: most / akwedukt / agora / ognisko / wyrocznia / wieża / latarnia / park / targ / dom bogatego obywatela / okręt wojenny / stajnie / rumaki / jacht / rydwan / sól / zwoje lin / dzika bestia / stóg siana / miecz /parias / lampa oliwna / amfora z winem / pierścień / teatr

Xony, oczywiście, podglądają i oceniają. Plotkują również. Znają sekret nemuli, o którym one nie mają pojęcia. Odważne nemule zazwyczaj są egoistkami. Ostrożnym często zdarza się szukać (i odnajdywać) swoje potomstwo i po cichu o nie dbać.

DZIEŃ LOTU! [XN]

Kolejne pary wzlatują w górę. Minimum jedna nemula ma rękę przywiązaną cieniutką żyłką do paska. Nie może latać.

- Jeśli xon poleci z nią, zginie. Nemula wróci na dół bez blitabi. Wszyscy wiedzą, że xon, który jej zaufał, umarł nadaremnie.
- Nemula może udać że jest xonem i oszukać inną nemulę, tańcząc za jej plecami jak xon.

SĄD [N]

Po zakończeniu Lotu następuje sąd nad nemulami, które zbezcześciły Rytuał. Gracze, którzy do tej pory grali xony, wcielają się w role starych nemul -obywateli lub młodych nemul, które nie rozumieją, co się stało.

/// ZAKOŃCZENIE GRY ///

Larp kończy się, gdy obywatele, wsłuchując się w sugestie ludu, podejmą decyzję co do losu nemul, które zachowały się niezgodnie z oczekiwaniami społeczności munimohów.

/// POSTSCRIPTUM ///

W latach 90. uważano, że kilkunastoletni chłopak myśli jedynie o seksie, jest zawsze gotowy i chętny do zbliżenia. Dziewczyny były pewne, że wiele poświęcają (głównie swoją reputację), decydując się na niego. Sumą tego było przekonanie, że seks ma miejsce wtedy, gdy pragnie go kobieta – mężczyzna, *ex definitione*, pragnął go przecież zawsze.

Gejom pozostawały dwie drogi: zrezygnować z imprez towarzyskich lub ryzykować sytuacje, w których będzie trzeba odmówić – de facto przyznając się do swej orientacji. Przecież Prawdziwy Mężczyzna nie odmawia Kobiecie...

MIESIĄC MIODOWY NA PLANECIE O

NA MOTYWACH OPOWIADANIA „GÓRSKIE ŚCIEŻKI" URSULI K. LE GUIN



ANNA ROGALA

/// 60-90 MIN /// 4 GRACZY /// CROSSPLAY ///

W małżeństwie seks uprawia się z obojgiem partnerów z przeciwnej mojety i z nikim z własnej. W każdym małżeństwie istnieją dwa dozwolone związki heteroseksualne, dwa dozwolone związki homoseksualne i dwa zakazane związki heteroseksualne […] Wszystko to jest naprawdę bardzo skomplikowane, ale czyż istnieją gdzieś proste małżeństwa?

Ursula K. Le Guin, Górskie Ścieżki

Obyczajowy dramat science-fiction. Gracze wcielają się w członków tradycyjnego dla planety O, czteroosobowego małżeństwa, które właśnie odbywa swój miesiąc miodowy. Krótka podróż do świata, gdzie biseksualizm jest normą, a płeć nie oznacza tego samego, co na Ziemi.

Na planecie O kobiety i mężczyźni ubierają się podobnie. Z uwagi na bardzo zróżnicowane warunki, na planecie większe różnice charakteryzują mieszkańców odległych regionów, niż przedstawicieli poszczególnych płci. Przedstawicieli poszczególnych płci da się jednak rozpoznać – z uwagi na tradycję, kobiety noszą na prawym nadgarstku bransoletki, mężczyźni zaś chustki.

/// CO PRZYGOTOWAĆ ///

Wymagania: dwa pomieszczenia, stół i 4 krzesła, 3 bransoletki i 2 chustki.

Rekwizyty, które ubarwią grę: jedzenie i napoje do podania podczas kolacji.

/// PRZED GRĄ ///

- Wytnij karty postaci dla graczy.
- Przeczytaj graczom **Wstęp** (możesz też rozdać im jego kopie) i pokaż **Schemat małżeństwa**. Jeśli masz warunki, możesz schemat ten także rozrysować, np. na tablicy, tak by był widoczny przez cały czas trwania gry.
- Rozlosuj postacie wśród graczy (zgodność płci gracza z płcią postaci nie ma znaczenia).
- Rozdaj graczom bransoletki i chustki. Pamiętaj, żeby zrobić to dyskretnie, tak aby inni nie dowiedzieli się, że postać Max udaje mężczyznę!

/// ZASADY GRY ///

- Opowiedz o larpowym BHP: wyjaśnij jak działają słowa bezpieczeństwa **Red-Yellow-Green** oraz zasada **No Pain** (sugerowany poziom kontaktu podczas trwania larpa). Użycie słowa Red oznacza natychmiastowe zaprzestanie sceny, Yellow – prośbę o mniej intensywne odgrywanie sceny, zaś Green – prośbę o intensywniejsze odgrywanie sceny. No Pain mówi o tym, że podczas gry dopuszczalny jest wyłącznie dotyk, który nie powoduje dyskomfortu u innego gracza.
- Wyjaśnij jak działa **zasada *Said Is Set***. By tworzyć wspólne wspomnienia i historie, w czasie larpa stosowana jest następująca zasada: fakty, ujawnione/wymyślone w czasie rozmowy między postaciami, stają się częścią świata gry. W dalszym toku gry można się do nich odnieść, potwierdzając je (np. „Tak, to była piękna wycieczka ...") albo nawiązać do nich, kierując narrację w inną stronę (np. „Ja zapamiętałam/-em to wydarzenie trochę inaczej ..."). Przećwicz krótko z graczami zastosowanie powyższej zasady.
- Przeprowadź warsztaty z mechaniki seksu – tak, żeby każdy gracz mógł ją przetestować. **Mechanika seksu**: stosunek seksualny odgrywany jest poprzez przekazanie sobie nawzajem symbolu płci (chustka/bransoletka). Po zakończeniu sceny seksu, chustka i bransoletka wracają na nadgarstki swoich właścicieli.

/// PLANETA O ///

Gra toczy się na planecie O. Na planecie tej mieszkają ludzie, potomkowie kolonistów z Ziemi. Całe społeczeństwo planety podzielone jest na dwie mojety: **Poranek** i **Wieczór**.

O przynależności do jednej z mojet decyduje mojeta matki. Podział na dwie mojety jest silnie zakorzeniony w kulturze planety. Naukowcy sugerują, że początkowo służył on temu, by osoby blisko ze sobą spokrewnione, nie miały dzieci, dlatego związek seksualny z osobą z tej samej mojety jest silnym tabu. Wszystkie osoby należące do jednej mojety uważane są za swego rodzaju rodzinę.

Płeć i orientacja płciowa nie są związane z tak dużymi ograniczeniami. Na planecie O ludzi uważa się za z natury biseksualnych. Kobiety i mężczyźni ubierają się podobnie. Z uwagi na bardzo zróżnicowane warunki klimatyczne i geofizyczne, na planecie większe różnice dzielą mieszkańców różnych regionów, niż przedstawicieli poszczególnych płci. Np. szczupli i „twardzi"

mieszkańcy Gór bardziej się różnią od „miękkich" i sytych mieszkańców Wybrzeża, niż kobiety i mężczyźni górali od siebie nawzajem. Przedstawicieli poszczególnych płci da się jednak rozpoznać: z uwagi na tradycję, kobiety noszą na prawym nadgarstku bransoletki, mężczyźni zaś chustki.

Nie tylko związek z osobą z tej samej mojety, ale również udawanie innej mojety niż nasza własna, to na planecie O silne tabu. Nie są to czyny karalne, ale spotykają się z ostracyzmem społecznym. Zdarzały się również przypadki samosądów. Kiedy poznajesz nową osobę, to właśnie informacje o mojecie podajesz zaraz po swoim imieniu (np. „Cześć, jestem Anna z mojety Wieczoru"). Udawanie innej płci nie wiąże się z żadnym tabu i uważane jest raczej za młodzieńczy wybryk.

Małżeństwo na planecie O zawierają cztery osoby – dwójka kobiet i dwójka mężczyzn - pochodzących z przeciwnych mojet. Ceremonia ślubna jest cywilna i, na ogół, wyprawiane jest po niej wesele.

/// DRAMATIS PERSONAE ///

Larp rozgrywa się w małej społeczności farmerów hodujących krowy i uprawiających kukurydzę na Równinach na planecie O. Rozwój cywilizacji zbliżony jest do początku XXI wieku na Ziemi. W okolicy nie ma zbyt wielu młodych ludzi, z którymi można by zawrzeć małżeństwo.

Gracze mogą wcielić się w rolę jednej z czterech postaci: **Marii**, **Weroniki**, **Harolda** lub **Maxa**. Role te są przydzielane w sposób losowy i zgodność płci gracza z płcią postaci nie ma znaczenia. Przynależność do danej płci oznaczana jest w sposób tradycyjny dla planety O: za pomocą bransoletki (dla kobiet) i chustki (dla mężczyzn) noszonych na prawym nadgarstku.

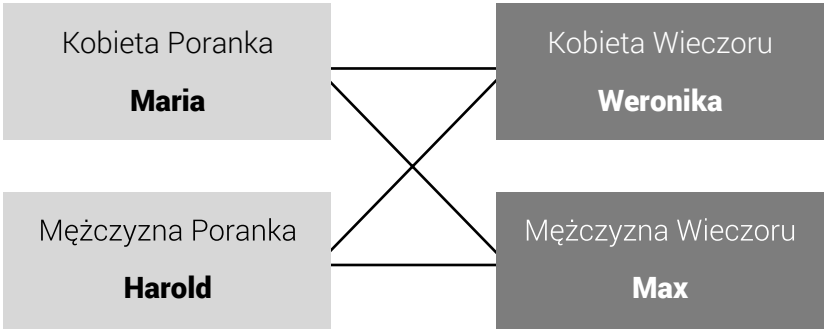
Po śmierci bliskich **Maria**, kobieta Poranka, ciężko pracowała, żeby utrzymać rodzinną farmę. Porzucenie ojcowizny nigdy nie wchodziło w grę. Maria i **Weronika**, wesoła kobieta Wieczoru i właścicielka okolicznego baru, od dawna lubiły się i uprawiały ze sobą seks. Maria zaproponowała Weronice utworzenie małżeństwa.

W okolicy był tylko jeden mężczyzna w odpowiednim wieku i cieszący się dobrą opinią – **Harold**, mężczyzna Poranka. Jest to cichy pracownik najemny ciężko pracujący na jednej z farm w okolicy,. Maria i Weronika zaproponowały mu małżeństwo na co przystał. Do pełnego, czteroosobowego małżeństwa brakowało jedynie mężczyzny Wieczoru.

Maria przypomniała sobie o wędrownym handlarzu, który raz na kilka miesięcy odwiedza Równiny. Poręczyła za niego i tak oto dowcipny **Max** dołączył do przedsięwzięcia. Cała czwórka zawarła małżeństwo i zamieszkała na farmie Marii.

Podczas miesiąca miodowego na planecie O każda z nocy tradycyjnie przysługuje jednej z konfiguracji. Pierwsza noc zarezerwowana jest dla kobiety Poranka i mężczyzny Wieczoru oraz mężczyzny Poranka i kobiety Wieczoru (dwa związki heteroseksualne). Druga noc zarezerwowana jest dla kobiety Poranka i kobiety Wieczoru oraz mężczyzny Poranka i mężczyzny Wieczoru (dwa związki homoseksualne).

Schemat małżeństwa na planecie O



linie – dozwolone relacje seksualne w małżeństwie

/// PRZEBIEG GRY ///

AKT I

Pierwszy dzień: gracze tańczą ze sobą w parach. Po każdej piosence (trwającej około 1-2 minuty) następuje zmiana partnera, tak żeby każdy miał okazję porozmawiać z każdym. Razem daje to trzy tańce - fabularnie są one częścią wesela.

Pierwsza kolacja: temat „Poznajmy się lepiej”
#Dzieciństwo #Rodzice #Hobby.

Ta i każda następna kolacja kończą się, gdy dwie osoby powiedzą “Dobranoc” i odejdą od stołu.

Pierwsza noc: Maria i Max zostają w głównym pomieszczeniu, Weronika i Harold wychodzą. Pary mogą teraz spędzić czas tylko we dwoje.

Każda noc trwa maksymalnie 15 minut. Kończy się, kiedy para, która wyszła wróci do głównego pomieszczenia.

AKT II

Drugi dzień: podczas trwania utworu muzycznego (1-2 minuty) gracze mogą się poruszać, ale nie mogą wchodzić ze sobą w interakcje. Jest to czas na przemyślenie ostatnich wydarzeń.

Tego dnia Weronika przygotowywała jedzenie, Maria i Harold pracowali na farmie zaś Max rozglądał się po okolicy.

Druga kolacja: temat „Jak minął wam dzień".

Druga noc: Maria i Weronika zostają w głównym pomieszczeniu, Max i Harold wychodzą.

AKT III

Trzeci dzień: podczas trwania utworu muzycznego (1-2 minuty) gracze mogą się poruszać, ale nie mogą wchodzić ze sobą w interakcje. Jest to czas na zebranie myśli.

Trzecia kolacja: temat „Plany na przyszłość"
#Praca #Dzieci #Marzenia.

/// DEBRIEFING ///

Po zakończeniu trzeciego aktu daj każdemu graczowi przestrzeń do opowiedzenia innym o swoich uczuciach i przemyśleniach. Możesz mocniej zaznaczyć koniec gry rytualizując zdejmowanie chust i bransolet.

/// MATERIAŁY ///

Na kolejnych stronach znajdują się karty postaci do wydruku i wycięcia.

od autorki: *podziękowania dla Krzysztofa 'Flapjacka' Maja oraz uczestników beta testów (Joanna Kadyszewska, Adam Kreczmański, Andrzej Pierzchała, Ewa Walczak) za cenne uwagi oraz dla Aleksandry Tomickiej-Kaiper za korektę.*

Maria, kobieta Poranka
#Twarda #Pracowita #Zakochana

Od dawna uprawiasz seks z Weroniką, którą lubisz i cenisz. Twoja farma potrzebuje rąk do pracy, więc postanowiłaś założyć wraz z nią małżeństwo. Znalazłyście odpowiedniego mężczyznę Poranka – Harolda, który tak jak ty, umie ciężko pracować. Brakowało wam tylko mężczyzny Wieczoru. W międzyczasie poznałaś Max, wesołą i dowcipną obwoźną handlarkę pochodzącą z Wybrzeża. Zakochałaś się w niej bez pamięci. Jest kobietą Wieczoru, więc mogłaś się z nią związać bez łamania tabu. Poza tym obiecałaś już założenie małżeństwa innej kobiecie Wieczoru, Weronice. By już na zawsze być razem z Max, wymyśliłyście podstęp. Swoją bransoletę ukryła pod chustką i wróciła w te rejony już nie jako handlarka, ale jako handlarz. Całe wasze małżeństwo zamieszkało na twojej farmie. Boisz się, że którejś nocy oszustwo wyjdzie na jaw, a wszystkie kłamstwa mogą prędzej czy później zranią Weronikę i Harolda.

Max, mężczyzna (kobieta) Wieczoru
#Wesoła #Zakochana #Obca

Jesteś obwoźną handlarką pochodzącą z Wybrzeża. Całe swoje dorosłe życie spędziłaś w drodze, sprzedając i skupując różności. Podczas licznych podróży urzekła cię kraina Równin i jej pracowici, dumni mieszkańcy. Szczególnie wrażenie wywarła na tobie Maria – piękna i twarda kobieta, w której zakochałaś się bez pamięci. Jest kobietą Poranka, więc mogłaś się z nią związać bez łamania tabu. Ma jednak na głowie prowadzenie farmy, więc nie chciała prowadzić wędrownego życia razem z tobą. Jest coś jeszcze, co trzyma ją na Równinach – obiecała już małżeństwo innej kobiecie Wieczoru, Weronice. Ponieważ bardzo kochasz Marię, zgodziłaś się na podstęp. Zakryłaś swoją bransoletę chustką i wróciłaś w te rejony już nie jako handlarka, ale jako handlarz. Boisz się, że podczas jednej z nocy miesiąca miodowego, wasze oszustwo wyjdzie na jaw. Powinnaś przecież uprawiać seks także z Haroldem, cichym pracownikiem najemnym i ostatnim członkiem waszego czteroosobowego małżeństwa. Całe małżeństwo zamieszkało na farmie Marii, jednak ty czujesz się tu, na Równinach, jak obca. Maria i Harold pracują na farmie, Weronika ma bar, a ty nie bardzo wiesz, czym mogłabyś się zająć w waszym nowym gospodarstwie domowym.

Uwaga! Udajesz mężczyznę. Odbierz dyskretnie oba symbole płci (bransoletkę i chustkę), załóż bransoletkę na prawy nadgarstek, a następnie zakryj ją, zakładając na wierzch chustkę. Jeśli chcesz ujawnić swoją prawdziwą płeć, możesz zdjąć chustkę i pokazać innym bransoletkę, znajdującą się pod spodem.

Harold, mężczyzna Poranka
#Cichy #Pracowity #Uczciwy

Całe swoje dorosłe życie ciężko pracujesz jako pracownik najemny na różnych farmach na Równinach. Nigdy nie miałeś zbyt dużo czasu na przyjemności. Także twoje doświadczenia seksualne są dosyć skromne: jak dotąd uprawiałeś seks tylko z dwoma dziewczynami. Nigdy nie ciągnęło cię do mężczyzn, ale zbyt się wstydziłeś, żeby z kimś o tym porozmawiać. Kiedy Maria i Weronika zaproponowały ci utworzenie małżeństwa, zgodziłeś się – w okolicy nie ma zbyt wielu wolnych ludzi w waszym wieku i taka okazja mogła się już nie powtórzyć. Co więcej, spodobała ci się wesoła i energiczna Weronika. Nie możesz się doczekać waszego wspólnego seksu, za to obawiasz się seksu z Maxem. To wygadany handlarz obwoźny , którego do małżeństwa zarekomendowała Maria. Boisz się i nie wiesz co zrobić – chociaż ponoć biseksualizm jest naturalny, to ty w ogóle nie czujesz pociągu seksualnego do mężczyzn. Całe wasze małżeństwo zamieszkało na farmie Marii. Cieszysz się, że wreszcie będziesz pracować na własny rachunek.

Weronika, kobieta Wieczoru
#Przedsiębiorcza #Wesoła #Wrażliwa

Przyjaźnisz się z Marią i uprawiacie razem seks od wielu lat. Imponuje ci jej mądrość i pracowitość. Możesz z nią dzielić swoje troski i największe sekrety. Kiedy zaproponowała ci utworzenie małżeństwa, bardzo się ucieszyłaś. Miałaś już dość swojego domu rodzinnego, pełnego kłótni i kłamstw. Z przyjemnością myślałaś o przeprowadzce na przytulną farmę Marii. Znalazłyście odpowiedniego mężczyznę Poranka, Harolda, który cieszy się dobrą opinią w społeczności. Uważasz, że jest atrakcyjny i nie możesz się doczekać seksu z nim. Maria zarekomendowała także do małżeństwa mężczyznę Wieczoru, Maxa. Wiesz o nim tylko tyle, że zajmuje się handlem obwoźnym. Chciałabyś dowiedzieć się więcej o tym człowieku – w końcu jest częścią waszego małżeństwa i będzie go łączyć relacja seksualna z Marią. Wszyscy zamieszkaliście razem na farmie Marii. Cały czas prowadzisz jednak swój bar i nie chciałabyś z tego zrezygnować. Bardzo chcesz mieć dzieci, ale nie wyobrażasz sobie, że to ty miałabyś je urodzić. Wolałabyś, żeby to Maria wzięła na siebie to zadanie.



ISBN 978-83-938581-9-4

