ELEKTRYCZNE OWCE

SCENARIUSZ LARPOWY PRINT & PLAY

/ BARTEK ZIOŁO



Autor
Bartek Zioło
Konwencja
Science-Fiction
Format
Chamberlarp
Czas trwania
3-4 godziny
Liczba graczy
8-10 graczy
Rok powstania
2017

POBIERZ

larpbase.pl/
portfolio/
elektryczne-owce

WSTĘP

1•1 CO TO ZA DOKUMENT?

Poniższy dokument to scenariusz do larpa *Elektryczne Owce* w formacie *Print & Play*. Oznacza to, że znaleźć tu można wszystkie informacje potrzebne do jego przeprowadzenia. Dokument podzielony jest na 3 części:

1. **WSTĘP -** zawierający ogólne informacje na temat gry, jej skrótowy przebieg, wymagania techniczne czy opis używanych pojęć;
2. **KROK PO KROKU -** w którym znaleźć można dokładny opis opis przebiegu gry, łącznie z jej rozpoczęciem i zakończeniem;
3. **PORADY DLA PROWADZĄCEGO -** czyli spis porad przydatnych w trakcie przeprowadzania larpa.

Do przeprowadzania gry konieczne będą też fizyczne wydruki dodatkowych materiałów dostępnych pod *larpbase.pl/portfolio/elektryczne-owce.*

Elektryczne Owce to gra zawierająca ukryte zakończenie i niejawne zwroty akcji. Zaleca się więc, aby nikt, poza prowadzącym, nie zapoznawał się z treścią tego dokumentu.

1•2 CZYM SĄ ELEKTRYCZNE OWCE

Elektryczne Owce to larp utrzymany w lekkiej konwencji science-fiction dla 8-10 pełnoletnich uczestników. Całość gry trwa około 3-4 godziny. Świat przedstawiony nie różni się niczym od rzeczywistości, poza jednym szczegółem - została w nim opracowana została możliwość tworzenia androidów, nieodróżnialnych gołym okiem od ludzi. Akcja *Elektrycznych Owiec* odbywa się wyłącznie w jednej z fabryk, gdzie roboty przygotowywane są do pracy w społeczeństwie.

To gra o emocjach, człowieczeństwie, a przede wszystkim - interpretacji. Główny nacisk kładziony jest w niej na adaptację wydarzeń przez samych uczestników, dzięki czemu przeżycia i efekty mogą różnić się w zależności od grupy, która bierze w niej udział.

Larp nie stawia na pełną symulację, pozwalając sobie na wiele skrótów - także pod względem wizualnym. Do jego przeprowadzenia potrzebne będzie jedynie niewielkie pomieszczenie (takie, w którym swobodnie przemieszczać będą mogli się wszyscy uczestnicy) oraz kilka elementów, opisanych w dalszej części dokumentu.

1•3 SŁOWNICZEK POJĘĆ

PROWADZĄCY - osoba odpowiedzialna za przebieg gry i kontrolująca wydarzenia w jej trakcie. Jeśli to czytasz, to najprawdopodobniej właśnie ty;

OWCA - uczestnik gry wcielający się w postać androida poddawanego testom przed opuszczeniem fabryki i dołączeniem do ludzkiego społeczeństwa;

PASTERZ - uczestnik gry wcielający się w postać testera, którego zadaniem jest sprawdzenie czy owce nadają się do opuszczenia fabryki;

STACJA DOKUJĄCA - wydzielona strefa w przestrzeni gry przypisana do konkretnej owcy (posiadająca odpowiadający jej numer);

TRYB - wizualnie widoczne ustawienie gry (np. zmienne oświetlenie pomieszczenia), które wpływa na zachowania zarówno owiec, jak i pasterzy;

TEST - zadanie (improwizowane lub przeprowadzane wedle materiałów pomocniczych) zarządzane przez pasterzy w celu sprawdzenia sprawności owiec;

ROZSZERZENIE - dodatkowa funkcja, wybierana przez owce po pomyślnym zakończeniu testu, która wpływa na jej możliwości w dalszej grze (rozszerzenia są ściśle powiązane z emocjami);

WARSZTATY - zbiór krótkich ćwiczeń wprowadzających do gry przed jej właściwym rozpoczęciem;

DEBRIEFING - proces podsumowania i wychodzenia z gry po jej zakończeniu.

1•4 SKRÓTOWY PRZEBIEG GRY

Elektryczne Owce opowiadają o jednym dniu pracy pasterzy nad świeżą partią owiec, które dopiero co opuściły linię produkcyjną. W trakcie gry odbywać się będą testy, nagradzane rozszerzeniami, będzie także sporo innych okazji na interakcje między postaciami.

Pasterze mają pełną kontrolę nad przebiegiem gry - tylko oni mogą zmieniać tryby i nadawać tempo wydarzeniom. Kolejność i czas trwania trybów jest całkowicie zależny od nich. Te tryby to:

- **TRYB OFFLINE (CZERWONY) -** owce muszą udać się do swoich stacji dokujących i nie mogą w żaden sposób wchodzić w interakcje z innymi uczestnikami / pasterze mają czas na rozmowy, przemyślenia czy planowanie dalszych kroków.
- **TRYB CZUWANIA (ZIELONY) -** owce mogą dowolnie poruszać się po przestrzeni gry i wchodzić w interakcje zgodne ze swoimi rozszerzeniami / pasterze mogą wykorzystać ten czas na rozmowy z owcami i ich ewaluację.
- **TRYB TESTOWY (NIEBIESKI) -** pasterze zarządzają zadanie, które wykonać mają owce (standardowo będące symulacją codziennych wydarzeń) / po zakończeniu testu owce wybierają spośród siebie tę, która otrzyma rozszerzenie.

Owce startują jako całkowite *czyste karty*. Ograniczają je ogólne zasady funkcjonowania (opisane dalej), nie mają jeszcze wykształconej żadnej osobowości, brakuje im także możliwości większego wpływu na grę. To ulec może zmianie po otrzymaniu przez nie rozszerzeń - specjalnych dodatkowych możliwości, stricte powiązanych z ludzkimi emocjami. Te rozszerzenia mogą wpływać na zachowanie owiec, a nawet łamać ogólne zasady, które je obowiązują. Ich dokładne działanie znane jest wyłącznie owcom, które je wybiorą. Inni uczestnicy (w tym pasterze) mogą jedynie snuć domysły, posługując się widocznymi symbolami rozszerzeń.

W trakcie przebiegu gry okazuje się, że pasterze to tak naprawdę także owce, a wszystko wokół jest po prostu bardziej skomplikowanym eksperymentem. Zakończenie - mimo bycia szokującym i niespodziewanym - nie jest jednak najważniejszym elementem gry. Jak zostało już wspomniane, znaczenie gry może znacząco różnić się, w zależności od decyzji czy zachowań uczestników oraz ich przemyśleń po jej zakończeniu.

Całość poprzedzona jest warsztatami i pozostałymi elementami przygotowań, a zakończona debriefingiem i sprzątaniem pomieszczenia. Więcej o tych elementach (jak i o samym przebiegu) w dalszej części dokumentu.

1•5 WYMAGANIA TECHNICZNE

Całość gry odbywa się w jednym pomieszczeniu. Nie musi to być nic wyjątkowego - gra zadziała zarówno w opuszczonym kompleksie industrialnym, jak i w sali szkolnej czy nawet dużym pokoju prywatnego mieszkania. Istotna jest przestrzeń wystarczająca do swobodnego przemieszczania się uczestników oraz dostęp do prądu.

W poniższej tabeli znaleźć można wszystkie pozostałe konieczne elementy wymagane do gry. Bez nich nie ma mowy o jej prawidłowym przebiegu. *Rozwiązanie preferowane* pozwoli każdemu elementowi najlepiej służyć doświadczeniu i immersji uczestników (to właśnie pod nie projektowane były *Elektryczne Owce*). *Rozwiązanie minimum* to natomiast propozycja w przypadku braku możliwości spełnienia niektórych wymogów. Nic nie stoi także na przeszkodzie, aby użyć innych rozwiązań - tak długo, jak spełniać będą one wymagane funkcje.

ELEMENT	ROZWIĄZANIE PREFEROWANE	ROZWIĄZANIE MINIMUM
Wydruki	wydruk materiałów na grubszym/ lepszej jakości papierze (szczególnie istotne dla kart rozszerzeń)	wydruk dodatkowych materiałów potrzebnych do przeprowadzenia gry
Kostiumy	komplet jednoczęściowych strojów malarskich dla każdej owcy biorącej udział w grze	gra z powodzeniem może odbyć się bez żadnych kostiumów
Oznaczenia owiec	duże kawałki kartonu z numerami (po jednym dla każdej owcy) i dedykowanymi miejscami dla kart rozszerzeń, możliwe do zawieszenia na szyi	kartki papieru z numerami (po jednej dla każdej owcy) i zestaw agrafek
Oznaczenia trybu	lampy RGB z co najmniej jednym pilotem, rozstawione po całym pomieszczeniu, mogące służyć za jedyne źródło oświetlenia dla całej gry	kartki z wypisanymi kolorami oraz odpowiednie miejsce do ich ekspozycji widoczne dla wszystkich uczestników
Oznaczenia stacji dokujących	taśma malarska do przyklejenia na podłodze	kartki z numerami rozłożone na podłodze
Materiały do stworzenia zasad	duży kawałek brystolu/innego papieru do powieszenia w widocznym miejscu i zestaw kolorowych markerów	kartka papieru i długopis
Stanowisko do pobierania rozszerzeń	stół ustawiony z boku pomieszczenia wraz z dedykowanym źródłem światła (np. lampką nocną)	wydzielony fragment przestrzeni z boku pomieszczenia

Dalsza część dokumentu odnosić się będzie do sytuacji, w której wszystkie elementy posiadają preferowane rozwiązania. Może więc być konieczna ich lekka modyfikacja, w zależności od posiadanych zasobów.

PRZEBIEG KROK PO KROKU

W tym rozdziale znaleźć można wszystkie elementy, za których przygotowanie odpowiedzialny jest prowadzący Elektryczne Owce. Nie są to jednak żadne sztywne wytyczne, a jedynie informacja o kolejności czynności oraz elementach, na które powinien być kładziony największy nacisk. Pamiętać należy, że Elektryczne Owce to gra opierająca się głównie na interpretacji. Przebieg żadnych dwóch rozgrywek nie będzie więc jednakowy i to w rękach prowadzącego leży reagowanie na wydarzenia i improwizacja wedle potrzeb. Jak wszystko w tym scenariuszu, przebieg podlegać może zmianom - czy to wynikającym z potrzeb prowadzącego, czy też zachowań uczestników już w jego trakcie.

2•1 CHECKLISTA

Poniższa lista to chronologiczny spis wszystkich działań, wymaganych od prowadzącego w celu przeprowadzenia Elektrycznych owiec. Można traktować ją jako szybką referencję w każdym momencie przygotowań czy trwania scenariusza. Szczegółowy opis wszystkich elementów w dalszej części rozdziału.

1. **PRZYGOTOWANIA**
   - wydruki;
   - przestrzeń;
2. **ROZPOCZĘCIE (PRZED GRĄ WŁAŚCIWĄ)**
   - przywitanie/ prezentacja;
   - warsztaty;
   - podział uczestników na owce i pasterzy;
   - spisywanie zasad przez owce/wręczanie materiałów pasterzom;
   - ustawienie uczestników w startowych pozycjach;
3. **PRZEBIEG (GRA WŁAŚCIWA)**
   - rola pasterzy i testy;
   - procedura rozszerzeń;
   - zamiana ról;
   - ewaluacja i warunki zakończenia gry;
4. **ZAKOŃCZENIE**
   - ostatnia scena;
   - debriefing;
   - niszczenie stacji dokujących.

2•2 PRZYGOTOWANIA

WYDRUKI

Do przeprowadzenia konieczne będą wydruki dodatkowych materiałów (dla przypomnienia - do znalezienia pod *larpbase.pl/portfolio/elektryczne-owce*). Wśród nich znajdować się będą:

- **Karty postaci pasterzy** - wręczane odpowiednim uczestnikom w trakcie rozpoczęcia gry. Zawierają one krótkie tło fabularne oraz zarysowują motywacje dla tych graczy;
- **Spis przykładowych testów** - wręczane pasterzom wraz z ich kartami postaci;
- **Ściągawki z trybów** - do prezentacji graczom w trakcie przygotowań oraz służące jako referencje w czasie gry;
- **Rozszerzenia** - trafiające do specjalnego, wydzielonego stanowiska, skąd mogą być w trakcie gry pobierane przez owce w ramach nagród za testy;
- **Karty procedury Awans i zamiana ról** - również trafiające do wydzielonego stanowiska, możliwe do pobrania przez owcę z wystarczającą ilością rozszerzeń (opisane dokładniej dalej).

Wszystkie z nich powinny być pod ręką prowadzącego i trafiać do odpowiednich uczestników w ramach przebiegu gry.

PRZESTRZEŃ

Miejsce, w którym odbywać się będzie gra, powinno zostać odpowiednio przygotowane przez prowadzącego jeszcze przed przybyciem uczestników. Kolejno należy:

- **Oznaczyć stacje dokujące**. Przy pomocy taśmy malarskiej stworzyć na podłodze niewielkie (ok 1mx1m) kwadratowe przestrzenie, w ilości równej owcom biorącym udział w grze. Stacje powinny być zgrupowane w jednej części dostępnej przestrzeni oraz być odróżnialne za pomocą dodatkowych numerów umieszczonych wewnątrz (od 1 do x, gdzie x to ilość owiec);
- **Rozmieścić światła do oznaczeń trybu.** Powinny one możliwie samodzielnie oświetlać całą przestrzeń gry oraz być możliwe do prostej zmiany przez pasterzy za pomocą pilotów z dowolnego jej miejsca;

- **Przygotować stanowisko do pobierania rozszerzeń.** Stół powinien znajdować się na uboczu, na jego blacie rozłożone powinny być materiały (rozszerzenia - obrazkami na wierzchu, Awans i zamiana ról oraz ściągawki z trybów);
- **Przygotować materiały** do zasad, kostiumy i oznaczenia owiec w jednym miejscu, do wydania uczestnikom podczas przygotowań.

2.3. ROZPOCZĘCIE (PRZED GRĄ WŁAŚCIWĄ)

PRZYWITANIE/ PREZENTACJA

Po zebraniu uczestników w przestrzeni gry, prowadzący powinien wspomnieć o najważniejszych założeniach gry, której doświadczą oni przez najbliższe godziny. W szczególności warto wspomnieć o:

- **Tym, że jest to larp** (jeśli ktoś spośród uczestników nigdy nie brał udziału w podobnej grze, to jest moment do wyjaśnienia podstaw);
- **Czasie trwania gry** oraz informacji o tym, że jeśli ktoś będzie musiał wykonać czynności z nią niezwiązane (np. odebrać telefon) powinien najpierw opuścić jej przestrzeń;
- **Świecie gry:** czas to rok bieżący, jedyną różnicą jest fakt. iż ludzkość posiada technologię tworzenia androidów; miejscem akcji jest fabryka owiec, gdzie pasterze przeprowadzają testy na egzemplarzach prawie gotowych na dołączenie do społeczeństwa - sama fabryka może znajdować się w dowolnym mieście (np. tym, w którym fizycznie odbywa się gra);
- **Założeniach gry** - o tym, że nie ma ona ustalonego zakończenia, a całość zależeć będzie tylko od uczestników. Sam prowadzący po rozpoczęciu gry nie interweniuje, jest jednak cały czas dostępny w przypadku pytań czy wątpliwości;
- **Interpretacji jako elementu, na który powinien być kładziony największy nacisk** - warto tutaj wspomnieć uczestnikom, że jeśli coś nie jest powiedziane wprost, to od nich samych zależy, jak się powinni zachować;
- **Elementach ważnych dla gry** - trybów (przypisanych im kolorów oraz zachowań) oraz testów (oraz tego, że po każdym z nich owce głosować będą na tą, która otrzyma rozszerzenie).

To może być też miejsce na pytania ze strony uczestników, na które prowadzący powinien odpowiadać zgodnie z wiedzą wyciągniętą z tego dokumentu oraz własną wizją gry.

WARSZTATY

Przed grą prowadzący przeprowadza trzy krótkie ćwiczenia. Biorą w nich udział wszyscy uczestnicy, a ich celem jest zapoznanie ich z podstawowymi mechanikami występującymi w Elektrycznych Owcach oraz rozgrzać ich przed grą właściwą. Po każdym z nich prowadzący opisuje też konkretny element samej gry, który właśnie został przećwiczony. Te ćwiczenia to:

- **ĆWICZENIE I** - komendy. Prowadzący ustawia uczestników w linii i wybiera jedną osobę do stanięcia naprzeciw. Jej zadaniem będzie wydawanie prostych motorycznych komend (w stylu podskocz, zrób krok albo obróć się wokół własnej osi). Pozostali uczestnicy powinni wtedy niezwłocznie je wykonać.

  Po kilku próbach prowadzący powinien zwrócić uwagę na fakt, że każde z poleceń mogło zostać wykonane w różny sposób (co powinno też dać się zaobserwować w zachowaniu uczestników) - to idealna okazja do kolejnego wspomnienia o interpretacji, jako głównym motywie dla całej gry. To też wprowadzenie do rozpoczynania gry jako posłuszne owce, wykonujące wszystkie stojące przed nimi zadania.

- **ĆWICZENIE II** - emocje. Prowadzący dzieli uczestników na pary i prosi każdą z nich o wyznaczenie osoby rozpoczynającej. Jej zadaniem będzie opowiedzenie partnerowi o zadanej przez prowadzącego prostej czynności (np. ostatnim zjedzonym posiłku czy tym, jak dostała się na miejsce gry). Co ok. 20 sekund prowadzący wykrzykiwał będzie konkretne słowo (emocje ze zbioru ciekawość, gniew, miłość, nadzieja, zazdrość, radość, smutek, duma). Po powtórzeniu procedury trzykrotnie, w parach powinna nastąpić zamiana ról.

  To ćwiczenie ma przygotować uczestników na nagłe zmiany zachowania po otrzymaniu rozszerzeń. Jest też wprowadzeniem do emocji, na które kładziony będzie nacisk w trakcie gry oraz dobrą rozgrzewką improwizacyjną.

- **ĆWICZENIE III** - tryby. Zadaniem uczestników będzie zastygnięcie w kompletnym bezruchu w pozycji będącej dla nich komfortową. Prowadzący mówi im, że do momentu aż ćwiczenie się zakończy, nie powinni oni w żaden sposób reagować na zewnętrzne bodźce. Potem przez kilka minut próbuje na nich wpłynąć - wydając głośne dźwięki, próbując z nimi rozmawiać itd.

  Celem ćwiczenia jest nie tylko przygotowanie do jednego z trybów - offline (czerwonego) - ale też ponowne zasugerowanie interpretacji. Wspomniana komfortowa pozycja różnić się będzie dla każdego z uczestników, podobnie jak ich reakcje na wydarzenia wokół nich.

PODZIAŁ UCZESTNIKÓW NA OWCE I PASTERZY

Po zakończeniu warsztatów prowadzący prosi uczestników, aby wybrali spośród siebie dwie osoby. Nie musi mówić, co jest celem ani jakie powinny być kryteria. Nie powinien też narzucać żadnej metody czy wpływać na decyzję grupy. Głosowania bez zewnętrznego nadzoru są istotnym elementem gry, a ten wybór może pomóc w ich późniejszym sprawnym przeprowadzeniu.

SPISYWANIE ZASAD PRZEZ OWCE/WRĘCZANIE MATERIAŁÓW PASTERZOM

Dwie wybrane osoby wcielą się w role pasterzy. Prowadzący powinien zabrać ich na bok i wręczyć potrzebne materiały spośród wydruków (karty postaci, spisy przykładowych testów oraz ściągawki z trybów - po jednej kopii dla każdej osoby). Powinien też wytłumaczyć działanie oświetlenia używanego w grze i wręczyć piloty.

W czasie gdy pasterze zapoznają się z materiałami, pozostali gracze powinni dowiedzieć się, że wcielać się będą w owce. Prowadzący powinien wręczyć im kostiumy, oznaczenia owiec oraz wytłumaczyć działania trybów.

Następnie owce przystępują do spisywania zasad. Uczestnicy powinni sami je spisać, używając dostarczonych materiałów. Zasady są tylko trzy i powinny być kolejno dyktowane przez prowadzącego:

- **OWCE MUSZĄ SŁUCHAĆ PASTERZY;**
- **OWCE NIE MOGĄ ODZYWAĆ SIĘ NIEPYTANE;**
- **OWCE NIE MOGĄ WCHODZIĆ W KONTAKT INNYMI.**

Prowadzący powinien poinformować owce, że to są zasady, których będą musieli trzymać się podczas gry, a następnie umieścić je w widocznym miejscu w przestrzeni gry.

Oczywiście, z uwagi na niedokładne brzmienie zasad, uczestnicy będą mieli sporo pytań. To kolejna okazja do przypomnienia o interpretacji - to od samych owiec będzie zależeć przecież, w jaki sposób będą tych zasad przestrzegać.

USTAWIENIE UCZESTNIKÓW W STARTOWYCH POZYCJAC

Gdy skończą się pytania, prowadzący powinien ustawić wszystkich uczestników w startowych pozycjach:

- **WSZYSTKIE OWCE POWINNY TRAFIĆ DO SWOICH STACJI DOKUJĄCYCH;**
- **TRYB USTAWIONY NA OFFLINE (CZERWONY) - WRAZ Z ODPOWIEDNIM OŚWIETLENIEM;**
- **PASTERZE USTAWIENI NA KRAWĘDZI PRZESTRZENI GRY.**

Następnie prowadzący informuje pasterzy o tym, że właśnie zaczyna się ich pierwszy dzień w nowej pracy w fabryce owiec. Gdy zdecydują się oni wejść w przestrzeń gry, *Elektryczne Owce* wreszcie się zaczynają i trwać będą do czasu spełnienia warunków ich zakończenia.

2.3. PRZEBIEG (GRA WŁAŚCIWA)

ROLA PASTERZY I TESTY

Pasterzom zależeć powinno na jak najszybszym przeprowadzeniu pierwszego testu. Po jego zakończeniu (o którym decydują sami pasterze komendą *koniec testu*) następuje głosowanie wśród owiec - ustawiają się one w stacjach dokujących tej owcy, która ich zdaniem najlepiej sprawdziła się we właśnie odbytym zadaniu. Owca (lub owce w przypadku remisu) z największą ilością głosów udaje się do stacji rozszerzeń, gdzie czeka na nią prowadzący. Po zakończeniu procedury, pasterze powinni zmienić tryb (z testowego na dowolny inny) i przygotowywać się do kolejnego testu, na przykład rozmawiając z owcami, wydając im proste polecenia itd.

PROCEDURA ROZSZERZEŃ

Za każdym razem, gdy owca udaje się po rozszerzenie, prowadzący instruuje ją o tym, że powinna wybrać jedno z dostępnych rozszerzeń, sugerując się jedynie ilustracjami. Po wyborze powinna zapoznać się z treścią z rewersu, a następnie przyczepić rozszerzenie na swoim oznaczeniu z numerem (tak, aby widoczna była tylko ilustracja). Zabronione jest pobieranie dwukrotnie tego samego rozszerzenia, a jeśli któreś z nich fizycznie się wyczerpią, wybór ograniczony zostaje do pozostałych.

Prowadzący powinien zaznaczyć, że niektóre możliwości z rozszerzeń mogą wpływać na możliwości gracza czy nawet pozwalać mu naginać ogólnie obowiązujące zasady (patrz wydruki) - ponownie opierając się na własnej interpretacji.

EWALUACJA

Prowadzący może (w dowolnym momencie, ale najlepiej po rozdaniu kilku rozszerzeń) zachęcać pasterzy do przeprowadzania sceny ewaluacji. W jej trakcie owce powinny zostać, jedna za drugą, poddane podsumowaniu przez pasterzy - skomentowane powinny zostać ich osiągnięcia, możliwości oraz zadane kilka prostych pytań. Rezultatem ewaluacji powinno być przypisanie przez pasterzy konkretnej desygnacji (roli w społeczeństwie po opuszczeniu fabryki) każdej z owiec.

Forma przebiegu tej sceny może być dowolna, w zależności od rozwoju akcji. Jej celem jest wprowadzenie różnorodności pomiędzy testami i umożliwienie innego rodzaju wyrażenia się przez owce. Odbyć się ona powinna przynajmniej raz w trakcie gry, nie ma jednak konkretnego umiejscowienia w jej przebiegu.

ZAMIANA RÓL I WARUNKI ZAKOŃCZENIA GRY

Gdy po teście wybrana zostanie owca mająca już co najmniej trzy unikalne rozszerzenia, prowadzący powinien zaproponować jej procedurę *Awans i zamiana ról* zamiast standardowej nagrody. Najlepiej by było, gdyby owca nie znała nazwy procedury przed podjęciem decyzji.

Po przeprowadzeniu procedury (patrz wydruki) gra przebiega w naturalny sposób. Nowa owca zachowuje się tak, jakby gra dla niej dopiero co się zaczęła. Dla nowego pasterza jest to pierwszy dzień w nowej pracy (karta postaci nie jest tutaj konieczna), a jego partner po prostu otrzymał nową osobę do pomocy po zakończeniu zmiany przez poprzednika. Reakcje pozostałych owiec zależą tylko i wyłącznie od nich i już posiadanych przez nie rozszerzeń.

Gdy obie procedury *Awans i zamiana ról* zostaną wydane, gra zbliża się do zakończenia. Pozostał czas jeszcze tylko na jeden test, po którym prowadzący powinien przeprowadzić ostatnią scenę gry.

2•4 ZAKOŃCZENIE

OSTATNIA SCENA

Po procedurach związanych z *Awansem i zamianą ról* wśród uczestników zapanować może spory chaos (któremu na pewno nie pomogą możliwości związane z posiadanymi przez nich rozszerzeniami). W odpowiednim momencie (np. zaraz po skończeniu pierwszego testu, następującego po drugiej zamianie) prowadzący powinien zgasić całe oświetlenie w pomieszczeniu. Następnie (po raz pierwszy i ostatni jawnie ingerując w przestrzeń gry) powinien on głośno i wyraźnie zacząć powtarzać następującą wypowiedź:

Dzień testowy nr 221 zakończony. Wszystkie owce muszą udać się do stacji dokujących.

Dzień testowy nr 221 zakończony. Wszystkie owce muszą udać się do stacji dokujących.

Powtarzać to powinien do momentu aż wszyscy uczestnicy (w tym i obecni pasterze) nie znajdą się w stacjach dokujących. Po tym fakcie, w przestrzeni gry uruchomione powinno zostać standardowe światło, a uczestnicy zaproszeni na debriefing - już poza swoimi postaciami.

DEBRIEFING

Ostatnia scena ma być zamknięciem głównej części gry, ale niekoniecznie zakończeniem historii. W trakcie debriefingu prowadzący powinien zachęcać uczestników do dzielenia się własnymi spostrzeżeniami i komentarzami - tworząc, po raz pierwszy dla uczestników, możliwość szczerej rozmowy o ich przeżyciach.

Dobrym pomysłem może być np. poproszenie każdego z nich o wybranie rozszerzenia (emocji), z którym najbliżej mu było podczas gry i udzielenie krótkiego komentarza do swojego wyboru. Można też zapytać czy więcej frajdy w fabryce miały owce, czy pasterze oraz dlaczego. Albo po prostu pozwolić uczestnikom na samodzielną wymianę obserwacji. Ważne jednak, aby sam debriefing nie trwał za długo i nie odpływał w opowieści o tym, co działo się na grze bez szerszego kontekstu.

NISZCZENIE STACJI DOKUJĄCYCH

Po tym, gdy debriefing zajmie już dość czasu, prowadzący zaprasza wszystkich uczestników do niszczenia ich stacji dokujących (czyli po prostu posprzątania części przestrzeni gry). To nie tylko symboliczny sposób na zakończenie gry, ale także jasno postawiona aktywność fizyczna, oznajmiająca koniec *Elektrycznych Owiec.*

PORADY DLA PROWADZĄCEGO

NIE PRZYSPIESZAJ WARSZTATÓW

Mimo że warsztaty mogą wydawać się mało istotne dla ogólnego przebiegu gry, warto poświęcić na nie sporo czasu. Dokładnie wytłumacz, co może dziać się w trakcie gry i bądź pewna/pewien, że wszyscy uczestnicy startują z tego samego poziomu.

TRZYMAJ SIĘ Z BOKU

Po starcie gry, udział prowadzącego powinien być w niej minimalny. Nie przeszkadzaj uczestnikom w rozgrywce, a jeśli musisz z kimś porozmawiać lub zwrócić uwagę, rób to poza centrum wydarzeń tak, aby nikt cię nie słyszał.

NIE NARZUCAJ WŁASNEJ WIZJI I PRZYPOMINAJ O INTERPRETACJI

Jak wielokrotnie było podkreślane, *Elektryczne Owce* to gra, której przebieg zależy wyłącznie od pomysłów uczestników. Pozostawiaj im jak najwięcej pola do popisu i zachęcaj do samodzielnych pomysłów. Na zadawane pytania często warto odpowiadać *A jak sądzisz?* albo *Zinterpretuj to jak chcesz.*

PONAGLAJ PASTERZY, JEŚLI TO KONIECZNE

Gra sterowana jest wewnętrznie przez pasterzy - to od tego, jak często uruchamiać będą testy zależy, jak szybko będzie się rozwijać czy kiedy zostanie doprowadzona do końca. Jeśli zauważysz zbyt długi przestój, zaproś ich na bok i poproś o przeprowadzenie testu. Możesz m też wtedy pomóc w wymyśleniu kolejnego testu. Podobnie jest w przypadkach, gdy testy trwają zbyt długo - jeśli zauważysz zbytni przestój, poproś pasterzy o zakończenie testu i przejście do głosowania owiec.

PILNUJ PRAWIDŁOWEJ ZMIANY TRYBÓW

Pasterze często zapominają o konieczności zmiany oświetlenia przy przechodzeniu między trybami - warto im wtedy pomóc, np. samodzielnie zmieniając jego kolor. Dbaj też o to, aby owce miały wystarczająco dużo czasu na swobodną grę - jakkolwiek kuszące mogłoby się wydawać trzymanie ich ciągle w trybie *offline*, nie wpływa to pozytywnie na ogólne doświadczenie.

DBAJ O PŁYNNY PRZEBIEG PROCEDURY ROZSZERZEŃ

Za każdym razem, gdy wybrane po testach owce przyjdą do stanowiska rozszerzeń, wytłumacz całą procedurę i upewnij się, że wszystko zostało całkowicie zrozumiałe.

ZACHĘCAJ DO UŻYWANIA REKWIZYTÓW

Jeśli w miejscu prowadzenia gry znajdują się jakieś możliwe do wykorzystania rekwizyty (jak choćby krzesła czy stoły) zachęcaj zarówno owce, jak i pasterzy, do wykorzystywania ich w trakcie testów.

NIE BÓJ SIĘ IMPROWIZOWAĆ

Jak zostało wielokrotnie zaznaczone w tym dokumencie - *Elektryczne Owce* nigdy nie będą przebiegać tak samo dwa razy. Nie bój się zmieniać gry w celu zrobienia jej lepszej dla wszystkich uczestników i reaguj, jeśli jest to konieczne.