



Афганистан

Карибский кризис

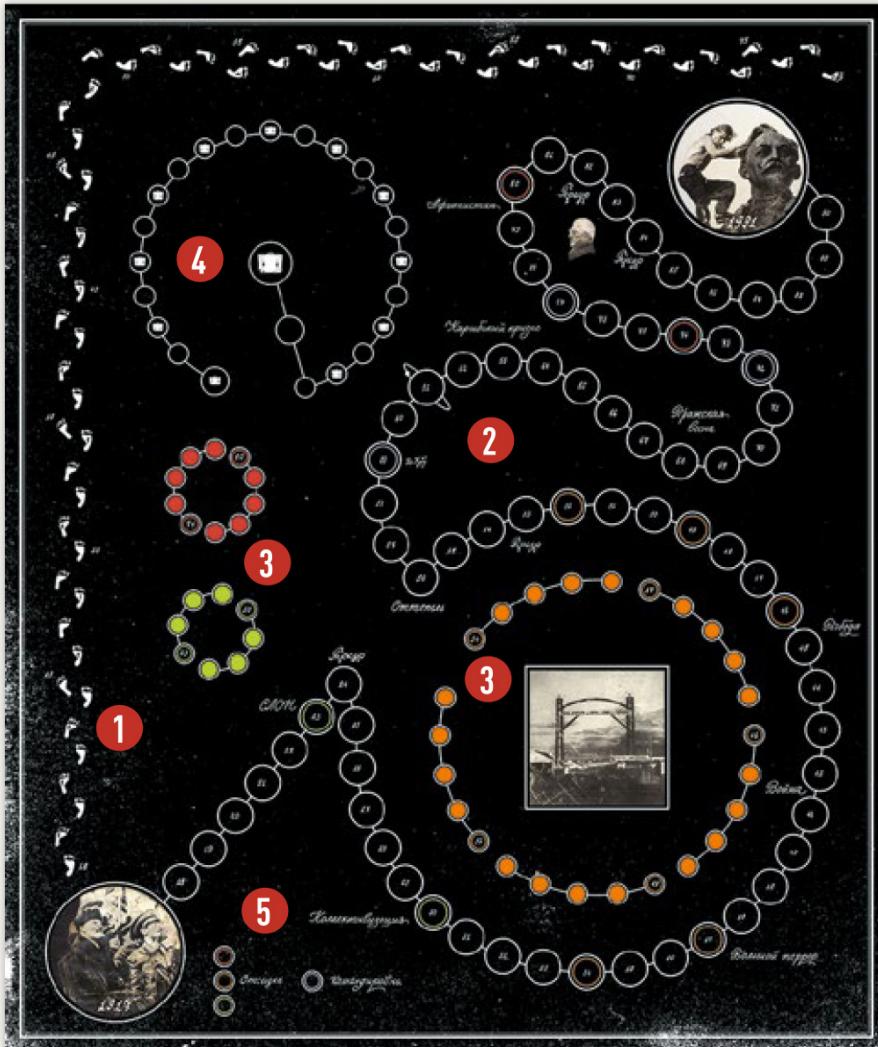
Ча́жская
весна

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО СОВЕТСКОЙ ИСТОРИИ



1917

ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ИГРА



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- 1 линия жизни
- 2 линия истории
- 3 отсидки
- 4 командировка
- 5 условные обозначения



АНКЕТА ПЕРСОНАЖА

В анкете можно отметить особенности биографии персонажа и его семьи и делать записи о поворотных моментах.



КАРТОЧКИ ВАШИХ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ (6 КАРТОЧЕК)

События можно добавить. Для этого предусмотрены незаполненные карточки.

КЛАССЫ (48 КАРТОЧЕК)

Класс персонажа определяет, как именно конкретное событие повлияет на его судьбу. Существуют стартовые классы (с одного из них начинает игру каждый новый персонаж) и приобретенные. Для удобства на карточках каждый класс обозначен пиктограммой.

СТАРТОВЫЕ КЛАССЫ

- ↖ рабочий
- ↗ крестьянин
- ♂ бывший (до 1953 года)
- ♀ неформал (с 1954 года)

ПРИОБРЕТЕННЫЕ КЛАССЫ

- 🌐 специалист
- ☭ военный
- ☭ чекист
- ☒ враг народа



КАРТОЧКИ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ И ДОСТИЖЕНИЙ (148 КАРТОЧЕК)

С помощью этих карточек, получаемых на линии истории, формируются биографии игровых персонажей. Достижения советской эпохи сгруппированы по категориям: архитектура, космос, кино, Нобелевские премии, культурные контакты и литература.



СОБЫТИЯ ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ (40 КАРТОЧЕК)

Эти карточки, получаемые на линии жизни, влияют на судьбу персонажа игрока или тех, кому они будут «подкинуты».

ОТСИДКИ (40 КАРТОЧЕК)

Определяют судьбу персонажа в лагере — на кругах отсидки.

КОМАНДИРОВКИ (18 КАРТОЧЕК)

Определяют жизнь персонажа в путешествиях по западным странам.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ

В игре могут участвовать от 2 до 8 игроков. За одного персонажа может играть один или два человека, объединившись в команду. На поле не должно присутствовать более 4 персонажей одновременно, оптимальное количество — три персонажа.

ПОРЯДОК ИГРЫ

1

Разложите карточки годов по десятилетиям, остальные — по типам, чтобы во время игры быстро находить нужные. Если число игроков (команд) более трех, возьмите два кубика, во всех остальных случаях — один.

2

Заполните Анкеты персонажей — придумайте имя, происхождение, занятие, возраст (от 18 до 55).

3

Возьмите подходящую карточку стартового класса персонажа:



рабочий



крестьянин



бывший

4

Поместите две фишки одинакового цвета на поле. Одну — на линию личной жизни в соответствии с возрастом персонажа. Вторую — на стартовый 1917 год.

5

Первым ходит игрок, у которого самый младший персонаж. Бросок кубика определяет движение по линиям истории и личной жизни — одно значение для обеих линий. Сначала переместите фишку

по линии личной жизни. Если фишка попадает на ♡, следует взять карточку события личной жизни и отыграть ее эффект. Затем перемещается фишка на линии истории. Игрок вслепую берет одну карточку с соответствующим годом на рубашке и выполняет действия, обозначенные на ней (если карточек не осталось, ничего не происходит).

6

Отыгранные карточки следует складывать в порядке получения рядом с карточкой стартового класса персонажа. При смене класса персонажа новая карточка класса кладется так, чтобы ее видели все игроки (см. *Как составлять биографию персонажа*).

7

Смерть и эмиграция означают создание нового персонажа и получение новой карточки стартового класса. *Отсидка* и *командировка* переносят персонажа с линии истории в соответствующие круги на поле. Подробнее о ♦ и ☠ читайте на следующей странице.

8

Когда один из игроков доходит до 1991 года, остальные делают по последнему ходу и игра завершается.



9

Расскажите истории своих персонажей, упомянув их предысторию и учитывая все собранные карточки. Рассказывать можно по очереди или перебивая друг друга (см. *Как рассказывать историю*).

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ЭФФЕКТЫ КАРТ

Собираемые игроками карточки делают персонажей участниками и свидетелями многих исторических событий, происходят с ними и «личные» события. Большинство из них так или иначе влияют на судьбу персонажа. Основные эффекты карт:

БРОСОК КУБИКА

Даже в самые сложные времена судьба вашего персонажа зависит от случая. Бросьте один кубик, чтобы определить, как событие повлияет на вашего персонажа.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ И ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если не указано иначе, эти действия следует выполнить сразу после получения карточки с таким эффектом и только на той линии, на которой карточка получена.

СМЕНА КЛАССА ПЕРСОНАЖА

Определенные события (например война, репрессии, достижения) могут изменить стартовый или приобретенный класс и по-разному влияют на персонажей разных классов. Новый класс отменяет все эффекты предыдущего.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Персонаж погибает, если это указано в карточке или по достижении конца линии жизни. В этом случае в игру вводится новый персонаж, родственник погибшего. Для этого игрок берет новую карточку стартового класса, делает запись о гибели персонажа в Анкете и описывает нового (в графе *Семейное положение*). Все полученные после этого карточки личных и исторических событий относятся к новому персонажу.

ЭМИГРАЦИЯ

При движении по линии истории ваш персонаж может «отправиться в эмиграцию» и покинуть Советскую Россию. В этом случае в игру вводится новый персонаж, родственник эмигрировавшего (см. эффект *Смерть персонажа*).

РЕПРЕССИЯ И ОТСИДКА

Если при движении по линии истории вы вытянули карту с репрессией и вас арестовали, переместите фишку с линии истории на круг отсидки с соответствующим годом и возьмите карту класса *Враг народа* (персонаж-чекист в этом случае погибает сразу). Перемещение по кругу отсидки происходит вне зависимости от бросков кубика: каждый новый ход — на одно деление, игрок тянет карточку события отсидки и отыгрывает указанный в ней эффект. Одновременно по обычным правилам происходит движение по линии жизни. Смерть или выход из круга отсидки возвращают фишку на линию истории. Карточка исторического события повторно не берется.

КОМАНДИРОВКА

Если при движении по линии истории вы вытянули карту с поездкой в командировку и обладаете необходимым для выезда классом персонажа (*Специалист*, *Чекист*, *Военный*), то переместите фишку с линии истории на круг командировки. Движение по кругу командировки определяется броском кубика. Завершив командировку, персонаж возвращается на тот же год, в котором командировка началась. Карточка исторического события повторно не берется.

КАК СОСТАВЛЯТЬ БИОГРАФИЮ ПЕРСОНАЖА

Выкладывайте карточки личной жизни и исторических событий в порядке получения сбоку от карточки начального класса персонажа и таким образом формируйте его биографию.

Смерть или эмиграция персонажа означают создание нового: возьмите карточку стартового класса, положите ее под биографическим рядом предыдущего персонажа и начните новую линию биографии сбоку от нее.

В конце игры вы сможете посмотреть на историю нескольких поколений своих персонажей.

КАК РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИЮ

После того как игра на поле закончилась, участники (или представители команд) рассказывают о своих персонажах на основе собранных биографий.

Можно описать предысторию персонажей, их судьбы, связь разных персонажей игрока (команды). Карточки биографии — основа рассказа, но почему

произошло то или иное событие, как оно повлияло на персонажа — решает игрок. Рассказывать историю можно последовательно или наперебой.

Последовательный рассказ. Начиная с первого человека, дошедшего до финального года, все по очереди рассказывают истории своих персонажей. Единственное правило — нужно включить в рассказ все изначальные условия персонажа (персонажей) из анкеты и все собранные карточки.

Рассказ наперебой. Первый игрок рассказывает историю своего персонажа и выкладывает на стол карты классов и событий, о которых идет речь. Другие игроки могут перебивать и начинать вести свою линию, если в рассказе упомянут год, имя или феномен, который присутствует в биографиях их персонажей. В таком случае на стол выкладывается карточка, благодаря которой переход к другому персонажу стал возможен, затем требуется кратко рассказать его биографию (выкидывая карточку изначального класса) и продолжить историю. Задача в этом случае — как можно скорее избавиться от собранных карточек.

При подготовке игры использованы:

архив Международного Мемориала, портал Архи.ру (фотограф — Денис Есаков), работы Школьного конкурса «Человек в истории. Россия — XX век», фотоархив «История России в фотографиях» (Мультимедиа Арт Музей), электронный корпус личных дневников «Прожито».

Авторы: Наталья Барышникова, Роман Воронцов, Никита Ломакин, Василий Старостин.

В разработке игры участвовали:

Сергей Бондаренко, Алексей Макаров, Наталья Ракитина, Анна Соколова, Наталья Стефанович, Маргарита Хаханова, Иван Шеманов, Светлана Шуранова.

Дизайн: бюро «Верстак» (www.verstak.ru) при участии Александры Беспаловой. Дополнительную информацию об игре и ее героях ищите на memo.ru/projects/boardgame.



⌚ 1 час
👤 2-8 чел.

*В память
об Арсении Рогинском*

4 октября 2016 года Минюст РФ внес Международный Мемориал в реестр «некоммерческих организаций, выполняющих функцию иностранного агента». Мы обжалуем это решение в суде.