

ТИХИЙ ГОД

THE QUIET YEAR



Игра Джои Макдалдно

Особая благодарность Хозяевам сезонов:



Шерил Троскин-Золер



Дилан Никс



Энди Мур

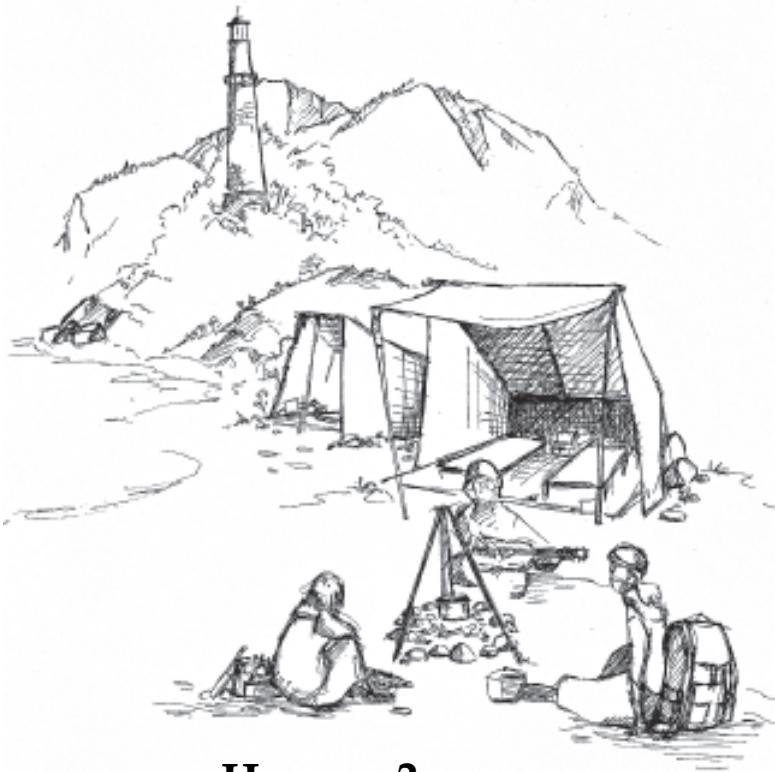


Стефан Скапиччио

Перевод: Мотин Александр, 2014 г.

Вёрстка и вычитка: Кулиш Сергей, 2016 г.
(sokrata@yandex.ru, skype: sokrat_anime)

Версия от 26.12.2016



Что это?

Это игра про создание карты. Вы совместно исследуете преграды, которые предстают перед общиной, пережившей конец времён. Это игра о сложных решениях общины и последствиях этих решений. Когда вы играете, вы принимаете решения, и они отражаются на карте, делая её более подробной.

Часть карты будет изображена при помощи пиктограмм, другая - обозначений. Игроки работают сообща, чтобы создавать и управлять общиной, но они также играют роль адвокатов дьявола, чтобы создавать проблемы и напряжённые ситуации в игре.

Что нужно для игры

Для игры в "Тихий год" понадобится от 2 до 4 игроков и 2-4 часа времени. Также потребуются:

- Лист бумаги (лучше в клеточку),
- Карандаши, ластики и лист для заметок игры,
- Шесть шестигранных кубиков (чем мельче, тем лучше),
- 20 жетонов протеста (можно использовать камешки или стекляшки),
- Специальная колода карт игры "Тихий год",
- Хотя бы одну копию карты-памятки (есть в конце документа).

Если у вас нет специальной колоды карт, то:

- Используйте обычную, скачав таблицу Оракулов по адресу (англ.): <http://buriedwithoutceremony.com/wp-content/uploads/2015/12/The-Oracle.pdf>

- Или возьмите в конце книги (рус.)

- Или изготовьте колоду самостоятельно, распечатав PDF-файл с картами. Скачать PnP-версию (Print-And-Play) на русском можно по адресу:

Часть I: Сборы

Как советчик, прочитайте эту книгу полностью, выполните указания, перечисленные в этой главе до того, чтобы собрать игроков за общим столом.

http://www.mikuru.ru/files/rpg/the-quiet-year/The_Quiet_Year_RU-Cards.pdf

Подготовьте место

Прежде чем вы начнёте обучать игре других, потребуются некоторые приготовления. Очистите стол или другое игровое место от ненужных вещей. Стремитесь к максимальному порядку.

Разделите колоду на четыре стопки (согласно сезонам) и сложите их в колоду в порядке сезонов. Положите лист бумаги в центр стола - он станет вашей будущей картой. Вокруг разложите все необходимые принадлежности: карандаши, ластики, жетоны протеста, лист для заметок и карту-памятку. Напишите на длинной стороне листа заметок такие столбцы: *Изобилие, Нужда, и Имена*.

Скоротечный год

Полная партия в "Тихий год" занимает, вместе с обучением, 3-4 часа. Если вы хотите сыграть более короткую партию, следуйте этим рекомендациям:

Перед игрой уберите по 4 карты из каждой стопки (которые отображают сезоны).

Убедитесь, что вы убрали Короля Бубен (Лето) и оставили в игре Короля Пик (Зима).

Примечание: Кто такой советчик под заголовком разделов?

Советчик - от английского facilitator, это человек, обеспечивающий успешную групповую коммуникацию. В игре - это тот, кто лучше всех знает правила, как правило, владелец книги.



Часть 2: Обзор

Как советчик, прочтите для группы текст, поданный в этой главе и следуйте инструкциям отмеченными курсивом.

Начиная рассказ

Прочтите громко

Долгое время мы воевали с Шакалами. Теперь, мы наконец то изгнали их и у нас в руках оказалось это: год относительного мира.

Один спокойный год, в котором мы должны построить нашу общину и вновь научиться работать вместе. Вместе с Зимой придут *Пастыри стужи* и мы можем не пережить этого. В этот момент игра закончится. Но мы ещё не знаем об этом. То, что нам известно прямо сейчас, это то, что у нас есть шанс построить что-нибудь.

Объясняя инструменты

Теперь давай ознакомимся с инструментами:

Укажите на лист бумаги Это наша карта. Перед игрой мы набросаем кое-какой ландшафт. С течением игры мы будем обновлять карту, чтобы отобразить новые открытия, конфликты и возможности. Части карты будут отмечены картографическими отметками, другие будут отображены символами. Мы постараемся не писать слов на карте, так что общие обозначения подойдут как нельзя лучше.

На протяжении игры мы ответственные за то, что мы нарисуем на карте. Если вы рисуете плохо или вообще не умеете рисовать – ничего страшного, но все игроки должны будут рисовать.

Укажите на кубики Это кубики проектов. Когда наша община начинает проект, мы располагаем кубик на карте, чтобы показать сколько недель займёт реализация проекта. С каждой неделей значения кубика уменьшается на 1. Когда значение на кубике достигнет нуля, проект будет завершён.

Укажите на жетоны протеста Это Жетоны протеста. Они отражают любое напряжение и разногласия, которые могут возникнуть в общине.

Укажите на карту-памятки Это карта с подсказкой хода. Она будет напоминать нам, что и в каком порядке происходит в каждой неделе Тихого года.

Объясняя колоду



Весна Лето Осень Зима

Укажите на стопки по порядку, и объясните, что они отображают четыре сезона. Возьмите стопку пик, покажите всем Пикового Короля.

Когда выпадет эта карта игра закончится. Она может выпасть в любой момент на протяжении Зимы.

Перемешайте пики и положите их рубашками вверх на стол. Перемешайте кресты, и положите их на пики рубашками вверх. Повторите с бубнами и червами. После того, как вы перемешаете каждую стопку, напомните группе какие сезоны они означают.

Кем мы являемся

В этой игре у нас с вами две роли. Первая - отражает наблюдение за общиной с высоты птичьего полёта, и заботу о её судьбе. Вторая, к сожалению, подразумевает внедрение дилемм, как учёным проводящим эксперимент. Тихий Год требует постоянно перемещаться между этими ролями.

Мы не представляем отдельных персонажей и не действуем за кулисами. Вместо этого, мы представляем текущие настроения внутри общины. Когда мы говорим или принимаем действия, мы можем представлять как одного человека, так и группу любого размера. Если мы берём на себя заботу о судьбе этих людей, то Тихий год служит источником богатого опыта и, в то же время, увеличительным стеклом, под которым можно рассмотреть деятельность общины в напряжённой ситуации.

Нам также предоставляется возможность ставить перед общиной новые проблемы и задачи. Это часто случается, когда мы тянем карту из стопки или используем действие *Открыть что-то новое*. Беспристрастно внедряя дилеммы, и затем возвращаясь к нашей роли представителей общины, мы создаём напряжённую ситуацию и делаем ощущение успеха общины реальным. Если здесь есть проблема, с которой вы столкнулись в реальной жизни (к примеру жестокие действия всегда находят оправдания), представьте ситуацию, которая переформулирует проблему в вопрос.

Набросок местности

Перед началом игры, мы должны установить некоторые факты об общине и о том, что их окружает. Мы начнём с вводного обсуждения (на две минуты, не больше) о основном ландшафте и среде, в которой будет жить община. Это может быть также просто как если кто-нибудь скажет “как на счёт общины в скалистой пустыне?” И все согласно закивают. В этот момент каждый из нас должен добавить одну особенную деталь местного ландшафта. Когда мы представим наши детали местности, мы должны будем зарисовать их на карте. Наброски должны быть грубыми и простыми, чтобы оставить место для будущих рисунков. Изображение общины должно быть достаточно большим, возможно на треть листа. Если нет никаких дополнений, численность общины составляет 60-80 членов.

Например, группа решит, что их игра будет проходить в лесу. Первый игрок представляет деталь: “Хорошо, лес наполнен молодыми, хилыми деревьями”. Следующий игрок добавляет, “И поселение расположено у подножия крутой горной гряды”. Третий игрок добавляет “Мы расположились в старом шахтёрском лагере”. Последний игрок добавляет “И деревья в этой зоне были полностью вырублены”. Как только детали озвучены, игроки добавляют их на карту.

Все должны представить детали и нарисовать их на карте прежде чем предпринимать что-либо дальше.

Начальные ресурсы

Теперь, мы должны обсудить важные ресурсы для нашей общины, что-то, чем мы можем обладать в избытке или в чём-то нуждаться.

Например:

- Чистая питьевая вода,
- Источник энергии,
- Защита от хищников,
- Сносное убежище,
- Припасы.

Выбор ресурса делает его важным, если до этого он таковым не являлся. Если вы выбрали “бензин”, это значит то, в чём нуждается ваша община и чего она хочет.

Как группа, теперь мы выбираем один ресурс, который у нас будет в Изобилии. Он заносится в лист заметок под “Изобилием”, и как бы это не звучало, но нужно изобразить изобилие этого ресурса на карте. Другие ресурсы будут отнесены к “Нужде”, и игроки, которые их назовут должны изобразить нехватку этих ресурсов на карте. Помните, что символы вполне подойдут, а использования слов лучше избегать.

После того как ресурсы были названы и было решено, который из них будет в Изобилии, он должен быть отображён на карте перед дальнейшими действиями.



Неделя

Базовой единицей игры в Тихом году является неделя. Каждая неделя – это ход, который совершает каждый игрок, передавая дальше по часовой стрелке. Недели должны занимать в среднем 2-3 минуты.

На протяжении недели происходит следующее:

- Активный игрок берет с колоды карту, читает написанный на ней текст и выполняет инструкции на ней. В обязательном порядке выполняются условия, выделенные жирным шрифтом,
- Кубики проектов уменьшаются на 1, и каждый завершённый проект убирается,
- Активный игрок выбирает и предпринимает действие (*Открыть что-то новое, Провести обсуждение* или *Начать проект*).

Часть 3: Правила

Прочтите группе блоки представленные в этой части. По необходимости дайте игрокам прочесть их самостоятельно. После прочтения - начинайте игру.

Вытягивая карты

В колоде 52 карты, и у нас 52 недели. Они не обязательно сыграют их все - *Пастыри стужи* могут прийти в любой момент Зимы.

Большинство карт позволяют выбрать один из двух вариантов, которые разделены полем с надписью “или...”. Выберите вариант, которая кажется вам наиболее подходящим или интересным и прочтите его в слух. Карта может задать вам вопрос, принести дурные вести или создать новые возможности. Многие карты обладают особыми правилами, которые выделены жирным шрифтом. Как только вы взяли карту, на вас ложится ответственность за принятие решений, которые ставятся в карте.

Если карта задаёт вопрос, подумайте, как ваш ответ может быть отображён на карте. Если он подходит - обновите карту, чтобы отобразить новую информацию. Например, если карта спрашивает вас о спальнях местах для общины, можете нарисовать несколько тентов возле края леса.

Работая над проектами

Если снятая вами карта не говорит другое (написано жирным шрифтом), следующий этап хода - это уменьшение каждого кубика проекта на 1. Если значение на кубике достигает 0, то кубик убирается и проект считается завершённым. Кто бы ни начал проект, он должен объявить о нем всем и нарисовать его на карте. Если проект был закончен раньше (по причине того, что карта говорит "проект закончился раньше" жирным шрифтом), то это налагает ответственность на текущего игрока объяснить почему так произошло и отразить это на карте. Если выделенный шрифт говорит вам поставить кубик проекта на карту, значит значения этого кубика в эту неделю не уменьшается. Проект только-только начался. Когда проект завершается, это означает, что его осуществление протекало успешно и имело положительный эффект для общины. В некоторых случаях имеет смысл запустить исследовательский проект, лишённый надежды на успех. Но даже в этом случае это ощущается как шаг вперёд, не назад. Это не всегда означает, что община счастлива результатам.

Провести обсуждение

Ещё одним типом действия является *Провести обсуждение*. Вы можете начать обсуждение с вопроса или с объявления. Начиная с вас и затем по часовой стрелке, каждый выражает своё мнение и приводит свой аргумент, не больше 1-2 предложений. Если вы задали вопрос, вы должны отвечать последним. Если вы выдвинули объявление оно полностью за вами.

Обсуждение никогда не заканчивается единым решением или подведением итогов. Каждый высказывает своё мнение и на этом действие заканчивается. Это пример того как работают обсуждения в общинах: они довольно грубые и обладают неубедительными доводами.

Каждое обсуждение должно быть привязано к ситуации на карте. Когда обсуждение заканчивается, покажите ситуацию, к которой оно относилось маленькой точкой.

Примеры обсуждений:

- Должны ли мы мстить рейдерам? (Или если это звучит как объявление: Мы должны воздержаться от мести или насилия),
- Можем ли мы использовать школьный автобус как спальное место для деревенских детей?

Очень важно, чтобы мы оставались лаконичными. Если кто-то из нас почувствует, что нужно задержаться на какой-либо теме чуть дольше, он может вернуться к ней в будущем.

Открыть что-то новое

Один из типов действий: *Открыть что-то новое*. Введите новую ситуацию. Это может быть проблема, возможность или всего понемногу. Нарисуйте эту ситуацию на карте. Рисунки должны быть маленькими и простыми: меньше дюйма и нарисованы за пол минуты.

Всякий раз, когда ситуация кажется чересчур предсказуемой или простой, мы можем использовать это действие, чтобы ввести новые конфликты и дилеммы. Когда вовлечены индивидуальные персонажи, мы даём им именам и записываем из на нашем листе для заметок.

Примеры ситуаций:

- Был обнаружен высохший колодец на краю города,
- Заразные волки рыщут по лесу,
- Выше по течению была обнаружена разрушенная ветряная мельница,
- Странные рыдания доносятся из леса ночью,
- Возник самопровозглашённый пророк.

Начать проект

Последний тип действия - это *Начать проект*. Вы провозглашаете ситуацию и объявляете, как община разрешит её. Нет никаких рекомендаций по поводу реализации этой идеи, община просто начинает работать.

Примеры проектов:

- Мы преобразуем жёлоб шахты в погреб для продуктов,
- Мы убьём этих волков,
- Мы принесём в жертву новорождённого, чтобы задобрить Ходоков ветра.

Всей группой быстро решите, как много недель займёт завершение проекта (от 1 до 6). Помните, что вы небольшая община. Довольно трудно построить дом или восстановить водяную мельницу. У вас есть необходимые инструменты или специалисты способные справиться с этим? Будьте щедрыми в своих предложениях, но помните, что дефицит и сложности — это нормально. Если проект займёт больше чем шесть недель, его нужно разбить на этапы. Положите кубик на карту, где будет строиться ваш проект, на кубике будет показано количество недель до завершения проекта.

Обновление ресурсов

В начале игры у нас будет один ресурс в Изобилии и множество в Нужде. Этот список служит проводником в понимании здоровья общины. На протяжении игры мы будем обновлять эти списки, чтобы отображать изменения в нашей ситуации, в любой момент, когда посчитаем это уместным. Может завершение проекта приведёт к отсутствию Нужды или даже создаст Изобилие. Некоторые карты недель будут значительно влиять на этот список.

Баланс между действиями

Открыть что-то новое позволит нам ввести новые ситуации или дилеммы в игру. *Провести обсуждение* позволит нам обговорить состояние карты и общины. *Начать проект* позволит нам расти и развиваться. Грамотно распределяя эти действия мы каждую неделю сможем принимать важные решения. Важно соблюдать баланс между этими тремя типами действий. Мы не должны использовать *Открыть что-то новое*, чтобы избежать наших проблем, путём внедрения недостающих нам ресурсов. Не стоит также *Провести обсуждение* о ситуации, к которой мы имеем посредственное отношение или даже не вовлечены в неё.

Сдержанность

Играя в Тихий год, мы должны воздержаться от свободно текущей беседы по поводу того, что должно произойти дальше. Выше была приведена специальная механика, позволяющая выразить своё мнение или протест. Когда мы играем, мы не должны говорить вне хода или в обход этой механики. Работая, эти правила показывают, как трудно вовлечь всю общину в какое-либо дело и каким образом напряжение или несогласие накапливается неделями, если не месяцами.

Также мы должны избегать конкретизации персонажей. Если мы постараемся ассоциировать себя с кем-то конкретным, то эти персонажи обретут имена, и будут задействованы в ситуации на карте. Игра ломается, если мы попытаемся использовать эту систему для рассказа истории о конкретных людях. Так, как только возможно, мы должны быть сосредоточены на нуждах и потребностях общины, а также путей их удовлетворения. Мы должны использовать персонажей с именами, чтобы усилить широту взгляда с высоты птичьего полёта, но не более.

Протест

Если вы чувствуете, что не согласны с текущим курсом общины или с обсуждаемым вопросом, вы можете взять жетон Протеста и положить его перед собой. Это ваш способ выразить своё несогласие или недовольство. Если кто-то начинает проект, который вам не по душе, вы не можете выразить своё несогласие в процессе хода. Вы имеете право взять жетон Протеста.

Жетоны лежат перед игроками до конца игры, как напоминание о прошлых несогласиях. Главная задача этих жетонов – социальное обозначение. К тому же, вы можете вернуть жетоны обратно двумя способами: просто решив, что его пора убрать или найдя компромисс.

Если вы хотите поступить по-своему, осознано нанеся вред общине, вы можете сбросить жетон Протеста, как оправдание своим действиям. Но это может быть рычагом для того, что остальные возьмут жетоны протеста.

Если же кто-то делает то, что вам весьма по душе, вы можете вернуть жетон протеста обратно, как знак возобновлённого доверия и признак того, что прошлые разногласия были улажены.

Темп игры

В начале игры у нас есть только базовый набросок ландшафта. От этого места мы и начнём рисовать события. Как и в каком темпе это будет происходить?

Карты Весны будут задавать множество вопросов по поводу окружающей местности и внутреннего устройства общины. Мы должны использовать Весну, чтобы ознакомиться с механикой и структурой игры. Здесь не должно быть большого количества споров или разногласий и это в порядке вещей. Летом наступает черед больших свершений и опасностей. Мы будем разделять нашу общину нашими действиями и даже могут быть посеяны семена разногласия. Осенью опасность и провалы станут более близкими и осязаемыми. Это будет самый трудный сезон. Зимой, община продолжит работу и приготовления, и мы как игроки будем сражаться с горькой иронией осознания того, что *Пастыри стужи* могут прийти в любой момент.

Если для новых событий остаётся мало места или кажется, что община вдоль и поперёк изучила мир, который их окружает, мы можем ввести новые проблемы. Что случилось, когда дитя убило свою мать? Что случилось, когда кто-то предал нас и это стоило нам провизии?

Вы готовы начать. Сыграйте, чтобы узнать, что случилось.



Часть 4: Дополнения

Как советчик, ознакомьтесь с этой главой. В процессе игры вы можете ссылаться и читать из этой главы важные и подходящие части.

Анализ

Если вы чувствуете, что кто-то нарушает правила, остановите его. Найдите необходимый раздел правил и громко прочтите его. Старайтесь делать акцент на том, как звучат правила нежеле на ошибке игрока. Позвольте участникам самим быть судьями своих ошибок.

Разделение общины

Иногда, среди общины возникают фракции, которые раскалывают её по причине отсутствия единого решения по поводу того или иного вопроса. Обстоятельства могут привести к разделению общины на два лагеря, возможно, как часть большого проекта. Правила действуют так же только голоса игроков звучат как голоса каждой общины. Конфликт может возникнуть как внутри каждой общины, так и между ними. Обсуждения могут вестись как о личном проекте каждого лагеря, так и об общих начинаниях.

В застенках

Если ваша община находится под землёй или на территории какого-либо предприятия или просто большого помещения, стоит подключить воображение при трактовке тех или иных карт. Например, “погода”, может обозначаться как циркуляция воздуха и земные толчки.

Странные артефакты

События Тихого года проходят в мире, пережившем крах цивилизации, а это значит, что пейзаж выглядит постапокалиптически и странно. Игроки могут сами решать, как много “странного” они хотят допустить в игре. Это утверждение особенно верно для продвинутых технологий, постапокалиптических мутаций и сверхъестественных вещей. Неплохо будет ввести что-нибудь неординарное где-то в середине Лета. Весной установите погоду и ландшафт, а также необычные элементы, которые могут там существовать и на протяжении игры раскрывать их и обыгрывать их участие.

Пастыри идут

На протяжении игры, лучше всего будет оставить *Пастырей стужи* как таинственную загадку, давая о них лишь туманные намёки, но никогда-конкретные ответы. Игра заканчивается, когда выпадает Пиковый король. Текст на карте читается громко, и игра немедленно заканчивается. После окончания будет неплохо обсудить, что же значит для общины приход Пастырей, чем они являются или обсудить события, которые произошли с общиной на протяжении года. После завершения игры снимаются налагаемые правилами ограничения, и можно вести обсуждение в свободной форме.

Часть 5:

Примеры

Здесь приведены два примера, призванных показать, как работает игровая механика и как её элементы взаимодействуют друг с другом. Прочтите их чтобы избежать возможность заминок во время игры.



Пример 1: Подготовка

Лиза, Рей и Кейт решили сыграть в Тихий Год. Лиза объясняет игру и проделала необходимые приготовления, описанные в Части 1.

Лиза: Хорошо. Спасибо, что согласились сыграть со мной. Я в восторге! Я начну с того, что прочту вступительное слово и затем мы определим несколько начальных установок.

Лиза читает Начало истории вслух, и затем делает паузу, чтобы остальные обдумали сказанное. После, она читает Объяснения инструментов и колоды. Лиза читает Кем мы являемся и набросок ландшафта включая примеры.

Лиза: Отлично, итак, где мы находимся? Какие у вас двоих идеи?

Рей: Первое, что приходит мне в голову - это расположить нас поближе к побережью. Туда, где ветрено и влажно.

Лиза: Я думаю это великолепно. Я бы ещё добавила редколесье, вроде небольшого горного леса. Кейт?

Кейт: Я тоже за побережье. Давайте добавим деталей: может быть наша община расположилась недалеко от широкой бухты.

Кейт быстро набрасывает на карте бухту и обозначает грубыми штрихами волны, чтобы показать границу воды.

Рей: Я бы ещё добавил маяк и возможно небольшой склад возле него.

Рей рисует вид маяка в три четверти и небольшой прямоугольник возле, обозначая склад.

Лиза: Хорошо, теперь я. Я хочу, чтобы окрестности были покрыты топиями и высокой травой. В это место будет вести бухта.

Лиза рисует волнистые линии и тёмные пятна, чтобы обозначить болота, и добавляет несколько кочек. Закончив рисовать окрестный ландшафт, она переходит к прочтению Начальных ресурсов.

Лиза: Помните, что названные нами ресурсы могут быть в Нужде так и в Изобилии.

Рей: Я выбираю рыбу.

Лиза: Я, пожалуй, остановлюсь на питьевой воде.

Кейт: А я выберу ткани. Это понадобится вам обоим.

Лиза: Замечательно. Рыба, питьевая вода и ткани. Из этих трёх, что-то одно должно быть в Изобилии.

Игроки согласились, что наиболее интересным вариантом будет иметь в Изобилии ткани и в Нужде рыбу и питьевую воду. Какая исключительная ситуация для морской общины! Три выбора были занесены в лист для заметок. Кейт рисует небольшой клетчатый плед возле склада, чтобы показать Избыток тканей. Плед и склад на карте приблизительно одного размера, так что это в порядке вещей. Лиза рисует пустой стакан возле бухты, чтобы показать Нужду в питьевой воде, а Рей рисует рыбий скелет в воде, чтобы показать Нужду в рыбе.

Лиза: Хорошо! Остановимся с нашей общиной на этой точке. Нас около 60-80 человек, живущих на побережье, богатых тканями, но без рыбы и питьевой воды.

Выходит нечто интригующее. Теперь мы перейдём к части 3 в этой книге, где мы прочтём правила по ходам. Пара страниц и мы готовы к игре. Кто хочет начать?

Кейт берёт книгу и начинает читать секцию, помеченную как Неделя. Затем она передаёт книгу по кругу.

Пример 2: Три недели

Сейчас середина Лета, и ход Рея. Он снимает карту со стопки. Это 7 бубен (Лето). Там написано два варианта. Он не выбирает: “Бесконтрольная ситуация становится опасной. Что это? Как всё пошло наперекосяк?”

Рей: “Введите тайну на краю карты.” Хорошо, мальчик, искал что-то в болотах и нашёл там странный скелет. Позвав друзей, он достал его из трясины. Он чем-то напоминает аллигатора, за исключением того, что его конечности торчат из разных мест туловища, а на черепе слишком много глазниц. Может быть мутант?

Рей тратит около пол минуты, чтобы нарисовать странный хребет животного над болотами. Его рисунок не более дюйма в ширину.

Он тут же заглядывает в карту-подсказку. Следующим шагом является уменьшение кубика проекта. На карте лежат два кубика со значениями 3 и 2. Каждый из этих кубиков показывает проект, над которым работает община. Рей переворачивает каждый из них, уменьшая значения на 1.

Рей: В своё действие я выбираю Провести обсуждение. У меня такой вопрос: “Когда мы закончим проект по ремонту лодок, мы вернёмся к нашим попыткам разведки? Или сейчас слишком опасно?”

Лиза уменьшает кубик проекта с 2 до 1. Ремонт лодок закончится через неделю.

Лиза: Окей. В мою неделю я Начну проект. Мы боимся нападения пиратов, поэтому не плохо было бы подумать о защите. Так что мы натренируем местных и вооружим их тем, что они найдут в этом армейском джипе. Как много времени это займёт?

Игроки быстро соглашаются, что наиболее логичным будет то, что проект займёт 2 недели. Лиза кладёт на карту кубик, цифрой “2” вверх возле изображения джипа, так как он больше всего подходит как “ядро” проекта. Опять-таки, нельзя оспорить начало этого проекта, но у Рея и Кейт есть возможность взять жетоны Протеста. Однако они этим не пользуются.

Теперь ход Кейт. Она снимает со стопки 2 бубен (Лето), и выбирает один из двух вариантов.

Кейт: Хорошо. “Прибыли новички. Кто они? Почему они страдают?”. Я думаю, это одинокий человек, которого вынесли волны. Он голоден и в бреду. Он был в плену у пиратов, но ему удалось сбежать и самому, вплавь добраться до берега. Мы принимаем его и сколько можем себе позволить, делимся едой.

Кейт рисует небольшого палочного человечка. Следующий шаг, уменьшение кубиков на столе. Ремонт лодок завершён и проекту по подготовке местных до завершения остаётся неделя.

Все взвешивают сказанное и приводят по аргументу.

Лиза: Я думаю, что разведка будет полезна для нашей безопасности, поэтому можно пойти на небольшой риск.

Кейт: Нет. Если мы навлечём на себя гнев ещё одного пиратского флота, это может разрушить нашу общину.

Рей: Я думаю, что мы должны сконцентрироваться на патрулировании побережья, при этом держать наши лодки в безопасных водах.

Рей обозначает доки с точкой, которая означает обсуждение. На этом его неделя заканчивается. Следующей ходит Лиза, и она снимает 9. Она выбирает одно из двух действий и читает вслух.

Лиза: Ох, хех, ребята. “Проект провалился. Который? Почему?”. Лодки более важны для общины, я считаю. Так что проект “солнечного ковчега” отменяется. Некоторые люди решают, что мы не можем так расходовать парусину и дерево, для реализации этого проекта, поэтому он сворачивается.

Лиза убирает кубик с карты. Рей и Кейт сохраняют молчание о решении Лизы, так как сейчас не их ход и не Обсуждение. Они могут взять жетон Протеста, чем и пользуется Кейт. Она не очень довольна действиями членов общины.

Лиза: Отлично. Я начала ремонт лодок месяц назад и теперь он завершён. Что было сделано? Что же, мы залатали прорехи и просмолили днища. Теперь они снова на плаву.

Лиза обновляет карту, рисуя картинку лодки возле похожей перечёркнутой картинке.

Кейт: Теперь, своим действием я выбираю Открыть что-то новое. Так как наши лодки теперь на плаву, мы находим странное цветущее морское растение, которое растёт недалеко от берега. Оно покрыто иголками и странными цветами. Никто не знает, что с ним делать.

Она рисует несколько закорючек в воде, чтобы показать странное растение. На этом её ход окончен. Каждый из них занял не более 2-3 минут. Весь пример занял 7-8 минут игры.

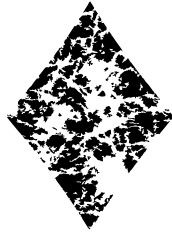
Для более подробной информации о Тихом годе, включая маленькие коллекции начальных окрестностей, посетите:

<http://buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year/>



Весна

А (Туз)	Какая группа людей имеет наивысший статус в общине? Что должны делать люди, чтобы попасть в эту группу?	или...	Есть ли чёткое разделение на семьи в общине? Если так, то какая форма семьи принята?
2	На карте есть большой водоём. Где он? На что он похож?	или...	На карте есть большое, рукотворное строение. Где оно? Почему оно заброшено?
3	Прибыли новички. Кто они?	или...	Двое юношей общины завязали драку. Что спровоцировало их?
4	Каких базовых и важных инструментов не хватает общине?	или...	Откуда вы достаёте еду? Почему это место опасно, чтобы доставать оттуда вещи?
5	Есть тревожная легенда об этом месте. О чём она?	или...	Тревожащие погодные знаки уничтожили что-то. Как и что?
6	Есть ли дети в вашей общине? Если да, то какую они выполняют роль?	или...	Сколько лет старейшим членам общины? Какие у них особые нужды?
7	Где все спят? Кто не доволен таким положением вещей и почему?	или...	Какие хищник бродят в округе? Вы в безопасности?
8	Была найдена старинная часть механизма. Сломанная, но подлежащая починке. Что это? Для чего оно может использоваться?	или...	Найдена старинная часть механизма, проклятая и опасная. Как община её уничтожит?
9	Харизматичная юная девушка убеждает всех помочь ей со сложным проектом. Что это? Кто к ней присоединиться? Начните проект об этом.	или...	Харизматичная юная девушка подбивает людей к опасной или неприятной деятельности. Зачем она это делает? Как отреагирует община?
Ю Ю	Где-то на карте есть ещё одна община. Где они? Что вас разделяет?	или...	Какая вера или учение объединяет вашу общину?
Ю (Валет)	Вы видите хорошее знамение. Что это?	или...	Вы видите плохое знамение. Что это?
Ю (Дама)	Какое самое прекрасное место недалеко от общины?	или...	Какая самая ужасная вещь в этой местности?
Ю (Король)	Юноша начал копать и обнаружил что-то неожиданное. Что это?	или...	Старик рассказал о своих прошлых преступлениях и злодеяниях. Что он наделал?



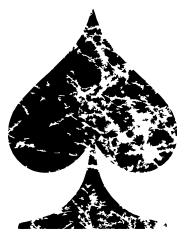
Лето

A (Туз)	Часть людей в общине хотят быть услышанными. Кто они? Чего они просят?	или...	Часть людей общины устроила погром. Что и почему они повредили? Это навсегда?
2	Прибыли новички, кто они? Почему они в бедствии?	или...	Кто-то покинул общину. Кто? Что они ищут?
3	Лето - время работы на земле. Начните проект, связанный с выращиванием еды.	или...	Лето - время борьбы и накопления военной мощи. Начните проект, связанный с боевой готовностью и противостоянием.
4	Самый старший среди вас умер. Что стало причиной смерти?	или...	Самый старший среди вас очень болен. Работа о нем и поиск лекарств требует усилий всей общины. Не уменьшайте кубик проектов на этой неделе.
5	Проект окончился раньше. Что привело к скорому завершению?	или...	Стоит погожая погода и люди чувствуют наполняющий их потенциал. Начните новый проект.
6	В окрестностях появились чужаки. Почему они опасны? В чем их слабость?	или...	В окрестностях появились чужаки. Как много? Как их приветствуют?
7	Добавьте тайну на краю карты.	или...	Бесконтрольная ситуация становится большой проблемой. Что это? Как все пошло наперекосяк?
8	Кто-то пытается захватить власть в общине с помощью силы. Они преуспели? Почему они это сделали?	или...	Упрямый член общины привлекает всех к своей идее. Начните глупый проект.
9	Проект провалился. Который? Почему?	или...	Что-то пошло не так и часть припасов пришла в негодность. Добавьте новую Нужду.
10	Вы нашли тайник с припасами или ресурсами. Добавьте новое Изобилие.	или...	Нужда оставалась без внимания слишком долго! Начните проект, который избавит общину от Нужды.
J (Валет)	Хищники и плохое знамение проявились. Вы были беспечны, и кто-то пропал при неизвестных обстоятельствах. Кто?	или...	Хищники и плохое знамение проявлялись. Что вы предпримите, чтобы все были в безопасности и под присмотром? На этой неделе не уменьшайте кубики проектов.
Q (Дама)	Проект закончился раньше. Который? Почему? <i>Если на текущий момент нет проектов, скука ведёт к склоке.</i> Подрались два человека, из-за чего?		
K (Король)	Лето так скоротечно. Снимите две карты с колоды и совершите два действия на этой неделе.		



Осень

А (Туз)	Община увлечена одним проектом. Которым? Почему? Выберите одно:		
	<ul style="list-style-type: none">• Они решают потратить ещё время, чтобы довести дело до совершенства. Добавьте три пункта к кубику проекта,• Они бросают все остальные дела, чтобы сосредоточиться на одном. Все остальные проекты провалились.		
	<i>Если текущих проектов нет, общину посещает великое видение. Поддержите обсуждение по поводу этого видения, в добавок к остальным действиям на этой неделе.</i>		
	2	Кто-то вернулся в общину. Кто? Где они были?	или... Вы обнаружили тело. Люди узнали его? Что случилось?
	3	Кто-то покидает общину после обнаружения ужасного предупреждения. Кто? Что указано в предупреждении?	или... Кто-то выставляет ужасное предупреждение, и община прикладывает все силы, чтобы избежать несчастья. Что в предупреждении? Начните проект, отражающий это.
	4	Сильнейшие из вас умирают. Что стало причиной смерти?	или... Слабейшие из вас умирают. Кто ответствен за их смерть?
	5	Прихожане прибыли. Кто они? Почему они выбрали вашу общину и для чего?	или... Небольшая банда мародёров идёт через эти земли. Сколько их? Какое у них оружие?
	6	Поселите тёмную тайну между членами общины.	или... Между членами общины возник конфликт и в результате, проект провалился.
	7	Проект работает не так как ожидалось. В корне измените суть проекта (не увеличивайте количество недель). Когда он завершится, вы должны объяснить общине, как он теперь работает.	или... Что-то пошло не так и община лишилась припасов. Добавьте новую Нужду.
	8	Кто-то саботировал проект, и проект провалился . Кто это сделал? Почему?	или... Кто-то был пойман, пытаясь саботировать труды общины. Как община отреагирует?
9	Община работает старательно и в результате проект заканчивается раньше.	или... Группа выдвигается, чтобы более детально изучить карту и обнаруживает то, что раньше было упущено из виду.	
10	Урожай был обильным. Добавьте Изобилие.	или... Холодные осенние ветра гонят прочь ваших врагов. Уберите угрожающие вам силы с карты.	
J (Валет)	Проект заканчивается раньше. Который? Почему?		
	<i>Если нет текущих проектов</i> расслабленность порождает злобу, а злоба ведёт к жестокости. Кто пострадал?		
Q (Дама)	Болезнь ходит по общине. Выберите одно:		
	<ul style="list-style-type: none">• Вы тратите неделю, чтобы установить карантин и победить болезнь. Кубик проектов на этой неделе не уменьшается,• Никто не знает, что с этим делать. Добавьте “Здоровье и плодородие” в Нужду.		
K (Король)	Естественное бедствие обрушилось на окрестности. Что это? Выберите одно:		
	<ul style="list-style-type: none">• Вы сосредотачиваетесь на обеспечении безопасности общины. Уберите Изобилие и один из проектов проваливается,• Вы сосредотачиваетесь на сохранении припасов и тяжёлом труде. В итоге несколько человек погибает.		



Зима

А (Туз)	Пришло время запастись энергией и ресурсами. Проект проваливается, но добавьте Изобилие.	или...	Пришла пора поторопиться и скорее получить результаты. Проект заканчивается раньше, но добавьте Нужду.
2	Упёртые члены общины берут под контроль работу над проектами. Проект проваливается, и затем разные проекты заканчиваются раньше.	или...	Упёртые члены общины пытаются взять контроль над работой. Как они это делают? Отобразите конфликт, кубики проектов не уменьшаются на этой неделе.
3	Кто-то приходит с искусным решением большой проблемы и в итоге проект заканчивается раньше. В чём заключается идея?	или...	Кто-то приходит с планом по обеспечению безопасности и комфорта общины в течение самых холодных месяцев. Начните соответствующий проект.
4	Все животные и малые дети рыдают и не хотят останавливаться. Обсудите это, в дополнения к остальным действиям на этой неделе.	или...	Великая жестокость раскрылась. Что это? Кто это понял?
5	Зимняя стужа уничтожила источник продовольствия. Это был ваш единственный источник, добавьте Нужду.	или...	Зимняя стужа оставляет всех замёрзшими, уставшими и несчастными. Кубики проектов не уменьшаются на этой неделе.
6	Пришло время сосредоточить свои усилия и укрепить границы. Проекты, расположенные за поселением, проваливаются, а все остальные уменьшаются на 2 на этой неделе.	или...	Кто-то находит невероятную возможность на краю карты. Начните проект, чтобы отобразить это открытие.
7	Как выглядит зима в этих землях? Как члены общины реагируют на погоду?		
8	Зима сурова, и вместе с отчаянием растёт страх. Выберите одно: <ul style="list-style-type: none">• Потратить неделю, успокаивая народ и развеивая их кровожадные настроения. Неделя заканчивается немедленно,• Объявить войну кому-либо или чему-либо. Это считается как начало проекта.		
9	Кто-то пропал. Они одни посреди стужи. Выберите одно: <ul style="list-style-type: none">• Община начинает серьёзные поиски и пропавших находят. Кубики проектов не уменьшаются на этой неделе,• Об этих людях больше никто не слышал.		
10	В подготовке к предстоящему году, община начала огромное дело. Начните проект, которому потребуется по крайней мере 5 недель для завершения.		
J (Валет)	Заражённые чужаки прибыли, ища пристанища. У них с собой ресурсы необходимые общине. Выберите одно: <ul style="list-style-type: none">• Принять их в общину. Уберите нужду, но также добавьте болезнь в общину,• Оставьте их у порога. Что у них могло быть? Как эта нужда станет более острой на этой неделе?		
Q (Дама)	Вы видите хорошее знамение. Что это?		
K (Король)	<i>Пастыри стужи</i> прибыли. Игра окончена.		

Карта-памятка

Перед игрой

Подготовьте колоду

Разделите и перемешайте каждую стопку. Положите сезоны друг на друга по порядку.

Набросок местности

Обсудите местность, где будет проходить ваша игра.

Затем, каждый игрок предлагает одну деталь местности и рисует ее на карте.

Начальные ресурсы

Каждый игрок называет важный для общины ресурс.

Игроки совместно решают какой из них в Излишке. Остальные в Нужде.

Запишите Изобилие и Нужду в лист заметок и нарисуйте их на карте.

Каждую неделю

Активный игрок снимает карту и читает её. Затем выполняет выделенным инструкциям.

Все кубики проектов уменьшаются на 1. Завершённые проекты отражаются на карте.

Активный игрок предпринимает действие (смотри правее).

Действия

Открыть что-то новое
Введите новую ситуацию и отразите её на карте.

Провести обсуждение
Начните обсуждение. Каждый должен высказать аргумент.

Начать проект
Начните проект, над которым начнёт работать община. В группе обсудите его течение.