



Министерство культуры
Красноярского края
**Красноярская краевая детская
библиотека**
Отдел обслуживания читателей-детей
11-16 лет

**Литературные игры
по серии книг Джоан Роулинг
о Гарри Поттере
в практике работы библиотеки:
методико-библиографическое
пособие**

**Красноярск
2020**

Составитель:

А. О. Николаева, ведущий библиотекарь отдела обслуживания читателей-детей 11-16 лет Красноярской краевой детской библиотеки

Редактор:

О.С. Козлова, редактор отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Компьютерная верстка:

Р.К. Блинова, ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Ответственный за выпуск:

Т.Н. Буравцова, директор Красноярской краевой детской библиотеки

Бобэоби пелись губы,
Вээоми пелись взоры,
Пиээо пелись брови,
Лиэээй — пелся облик,
Гзи-гзи-гзэо пелась цепь.
Так на холсте каких-то соответствий
Вне протяжения жило Лицо.

Велимир Хлебников, «Лицо», 1911 г.

Больше сотни лет назад футуристы декларировали отказ от традиционных форм искусства, занимались поиском новых художественных форм и нового литературного языка. Они были новаторами, взорвавшими русскую поэзию, совершившими прорыв в поэтическом мышлении. Именно творчество футуристов убедило современников, а затем и потомков: так писать можно. Нам тоже.

Уважаемые коллеги, признайтесь, когда вы прочли название данного пособия, вы решили, что речь в нем пойдёт о литературной игре как форме проведения массового мероприятия, к которой мы так часто прибегаем в своей работе. Но нет.

В данной памятке мы будем говорить о литературной игре в более широком смысле, как об игре с полноценным стихотворным текстом или прозаическим произведением.

Давайте будем немножко футуристами, разнообразим привычные нам формы библиотечной работы, вступим на эту территорию абсолютной свободы и позволим себе смелые литературные ходы без оглядки. Потому что в литературе не бывает норм и абсолютных запретов.

Для примера мы рассмотрим три интересных и актуальных варианта литературных игр, разработанных по мотивам книг Джоан Роулинг о Гарри Поттере:

- литературная «Мафия»;
- текстовые квесты;

– настольно-ролевые игры.

Но прежде, чем мы начнём, хочу отметить, что главная особенность игр, о которых пойдёт речь, состоит в том, что шанс найти подходящий вам вариант в интернете минимален. Буквально. Чтобы использовать в своей работе подобную игру, вам предстоит самостоятельно её разработать, задействовав при этом собственные творческие способности и воображение по максимуму. Разумеется, в основу ваших игр вы можете положить практически любое литературное произведение. И это одно из главных достоинств литературных игр для библиотечной практики.

Литературная «Мафия» по мотивам книг Джоан Роулинг о Гарри Поттере

Игра рассчитана на детей 12-14 лет. Впрочем, хорошо подойдёт и для взрослой, и для смешанной аудитории. Количество участников игры – не менее 10 человек, но лучше больше.

Литературная «Мафия» является разновидностью психологической ролевой игры – «Мафия».

Из истории: игра придумана весной 1986 года студентом факультета психологии МГУ Дмитрием Давыдовым, уроженцем Каменска-Уральского. Автором были придуманы основные принципы и правила игры, которые можно варьировать. Сначала в «Мафию» играли в общежитиях, аудиториях и коридорах МГУ.

После того, как некоторые студенты университета уехали за границу получать послевузовское профессиональное образование, игра стала распространяться по странам Европы, а затем и другим частям света. Например, первое появление игры «Мафия» в США документируется 1989 годом, в летнем лагере Пенсильвании. По словам автора, переехавшего в 1991 году

в Бостон, игра базируется на культурно-исторической теории советского психолога 1920-х годов Л. С. Выготского.

Как уже упоминалось, литературная «Мафия» является разновидностью классической «Мафии» – тематической. Выбрать можно практически любую книгу или же подобрать в качестве «мафии» и мирных жителей персонажей из различных литературных произведений.

В данном пособии описаны особенности проведения литературной «Мафии» по мотивам книг о Гарри Поттере.

Итак, завязка сюжета: магическое сообщество потрясено! Тёмный лорд вернулся. Вместе со своими приспешниками – пожирателями смерти осаждает школу чародейства и волшебства «Хогвартс», чтобы выманить и уничтожить своего злейшего врага – Гарри Поттера. Он обещает освободить школу, при условии, что Гарри сдастся. Но друзья Гарри Поттера, учителя школы, да и все её студенты готовы дать отпор пожирателям. Приготовьтесь к сражению. И опустите ваши волшебные палочки. Они вам сегодня не понадобятся. Ваше «оружие» сегодня: логика и умение анализировать, наблюдательность и хитрость, а также вера в победу.

А теперь познакомимся с правилами, они несколько отличаются от правил классической «Мафии». Пошагово: Ведущий раздаёт карточки участникам. Игроки знакомятся со своими персонажами.

1. Ведущий объявляет наступление ночи словами «Хогвартс засыпает» - участники закрывают глаза. Первая ночь – ознакомительная. Ведущий знакомится с персонажами: Дементором, Тёмным лордом и пожирателями, домовым эльфом, директором школы, близнецами Уизли.

Персонажей ведущий будит по очереди словами: «Просыпается...». После того, как названный персонаж проснулся (открывает глаза), ведущий укладывает его

обратно спать со словами: «... засыпает» (*закрывает глаза*).

2. Ведущий объявляет наступление утра словами: «Хогвартс просыпается». Все игроки открывают глаза. Идёт обсуждение, где игроки по очереди высказывают свои подозрения о принадлежности того или иного персонажа-участника игры к рядам пожирателей смерти.
3. Ведущий объявляет наступление ночи. По очереди будит активных игровых персонажей, которые выполняют действия в соответствии со своей карточкой.
4. Ведущий объявляет наступление утра и сообщает о событиях, произошедших ночью. Например, «сегодня ночью случилась непоправимая беда! Пожирателями смерти был убит добрый волшебник!». Затем идёт обсуждение.

Каждый игрок высказывает своё мнение с подозрениями и предположениями о том, кто является пожирателем смерти. Своё мнение нужно аргументировать, строить подозрения на основе анализа ситуации, стараясь не полагаться на звуки, услышанные ночью. Нередко игроки, опираясь на ночные звуки, вроде шуршания рядом, вздохов и т.п., делают неверные выводы. Существует вероятность, что игроки шевелятся ночью независимо от того, какую роль они выполняют, активную или пассивную.

Игроки высказывают мнение поочерёдно, чтобы это не превратилось во всеобщий гвалт. После чего идёт голосование: каждый игрок называет персонажа, которого считает пожирателем (*не обязательно придерживаться той кандидатуры, против которой высказывался при обсуждении*). Названный игрок поднимает вверх палец – для подсчёта голосов. Голосование также проходит поочерёдно. Игрок,

набравший большее количество голосов, отправляется в тюрьму Азкабан, тем самым, выбывая из игры. Удобнее, если выбывший игрок выходит из круга, чтобы оставшиеся игроки не путались, кто в игре, кто уже нет. Выбывший игрок не имеет права комментировать дальнейшую игру и давать подсказки.

5. Игра продолжается в том же порядке, пока не произойдёт следующее:

- как и в классической «Мафии», игра заканчивается победой волшебников или победой пожирателей, или же, если победа той или иной команды становится математически невозможна.
- в нашей версии игры возможен и иной исход (*по желанию организатора*): победа ждёт пожирателей, если выходит из игры Гарри Поттер – главная цель Тёмного лорда. Победа ждёт волшебников, если выходит из игры Тёмный лорд.

Теперь, когда мы вспомнили правила игры, давайте познакомимся с игровыми карточками. Персонажи названы в том порядке, в каком они просыпаются ночью:

Дементор. Страж Азкабана. Каким-то образом оказался у стен осаждённого Хогвартса. Лишает радости всякого. Просыпается ночью первым. Выбирает любого игрока, лишая его возможности этой же ночью выполнять свои игровые действия. Об этом выбранному игроку жестом скрещенных рук сообщает ведущий (*при условии, что не был выбран один из волшебников, которые не просыпаются ночью*).

Пожиратели смерти. Совместно выбирают жертву.

Тёмный лорд. Главный злодей. Просыпается вместе с пожирателями. Имеет решающий голос в спорных ситуациях с выбором.

В случае, когда выбирается другой вариант игры (*при гибели Гарри Поттера автоматически побеждают пожиратели или при гибели Тёмного лорда*

автоматически побеждают волшебники) Тёмный лорд просыпается отдельно от пожирателей и проверяет игроков, разыскивая Гарри Поттера.

Если ему удаётся обнаружить свою цель, то следующей ночью он просыпается вместе с остальными пожирателями и указывает им на нужного игрока. Тем самым, завершая игру своей абсолютной победой. Также просыпается, если во время хода пожирателей они не могут выбрать жертву из двух игроков, чтобы разрешить спорный момент.

Домовой эльф. Выбирает любого игрока, чтобы оказать ему помощь. Если этот игрок был до того выбран пожирателями, то он исцеляется.

Директор школы. Проверяет игроков. За одну ночь может проверить одного игрока. Если ему удаётся вычислить пожирателя или Тёмного лорда, днём во время голосования он намекает остальным игрокам на его причастность к злу.

Распределяющая Шляпа. Уникальная в своём роде карта, дающая игроку возможность самому решить, за какую сторону он будет играть – за пожирателей или волшебников. Он решает это сразу же, как только получает карту (*ведущий будит Шляпу в первую ознакомительную ночь, чтобы Шляпа могла «озвучить» свой выбор*).

Лунатик. Игрок, который просыпается ночью вместе с пожирателями, но днём, намекает остальным игрокам на одного из пожирателей, так как знает их всех в лицо. Самая опасная карта.

Остальные игроки являются волшебниками. Они не просыпаются ночью. Кроме одного игрового персонажа – **близнецов Уизли**. Его ведущий будит в самую первую ночь, чтобы узнать, кому выпала эта карта. Если игрок с этой картой становится жертвой пожирателей, он остаётся в игре до следующей атаки пожирателей.

Игровой нюанс: ведущий может утром не назвать игрока, который был выбран пожирателями и вылечен домовым эльфом.

Лайфхаки.

Чтобы разнообразить вашу игру, можно использовать некоторые игровые приёмы. Их я рекомендую для более опытной аудитории, проигравшей уже не одну партию.

1. Игрок, выбывший из игры во время дневного голосования, не открывает карту, чтобы интрига сохранялась до конца игры. Исключения – Гарри Поттер и Тёмный лорд.
2. Подключить дополнительные игровые карточки: Дементор, Распределяющая Шляпа, Лунатик, близнецы Уизли.
3. Как вы все знаете, в Хогвартсе много привидений. Во время игры, выбывший в последнюю ночь игрок (*то есть перед текущим дневным голосованием*), играющий роль волшебника, может стать привидением и отдать свой голос в случае, если при голосовании игроки набрали равное количество голосов. Привидение может голосовать только один раз.

Огромный плюс этой игры в том, что можно использовать для создания собственного набора карт практически любое книжное произведение. Например, создать литературную «Мафию» по мотивам книг Артура Конан Дойла о Шерлоке Холмсе:

- **Мафия:** профессор Джеймс Мориарти, Себастьян Моран, Ирэн Адлер.
- **Комиссар:** мистер Лестрейд.
- **Доктор:** доктор Джон Ватсон.
- **Мирные жители:** Шерлок Холмс, миссис Хадсон, Майкрофт Холмс, Мэри Морстен, Стэмфорд, Лора Лайенс, Генри Баскервиль, Джеймс Мортимер, Джабез

Уилсон, Вильгельм Готтсрейх Сигизмунд фон Ормштейн.

По необходимости, можно добавить ещё персонажей из произведений.

Текстовый квест по мотивам книг Джоан Роулинг о Гарри Поттере

Игра рассчитана в первую очередь на аудиторию, хорошо знакомую с текстом книг. Будет интересна детям 10-14 лет. Впрочем, хорошо подойдёт и для взрослой, и для смешанной аудитории. Количество участников игры может варьироваться. От одного игрока до целого класса. В последнем варианте ответы следует согласовывать.

Из истории: Текстовые квесты по-другому можно назвать интерактивной художественной литературой. Это своего рода разновидность компьютерных игр, в которых взаимодействие с игроком осуществляется посредством текстовой информации. Развитие этого жанра, в связи с низкими возможностями компьютерных ресурсов, началось практически вместе с появлением компьютерных игр (появились уже в 1975 году) и не прекратилось даже с появлением графических игр.

И это несомненно отличный способ занять себя за идеальным сочетанием чтения литературы и атмосферой присутствия в сюжете.

Пусть вас не смущает тот факт, что большинство текстовых квестов существует в виртуальной среде. Вы можете использовать их и вне её, а именно, в устном варианте, либо в визуальном - оформленные в виде слайдовой презентации с гиперссылками.

Составляя текстовый квест, вы становитесь мастером игры. И её дальнейший успех будет в большей степени зависеть от вас, вашего воображения и собственно идеи, которую вы положите в основу вашего квеста.

В данном пособии предложен вариант несложного текстового квеста по мотивам книг о Гарри Поттере.

Он базируется не на классическом построении квеста с вариантами выбора сюжетных ответвлений, а в первую очередь на знании игроками текста и, собственно, заклинаний.

Для этого квеста вам необходимо приготовить набор карточек с наименованиями заклинаний и их значениями.

Авада Кедавра	Убивающее заклятие. Нет противодействия. Заклинание запрещено Министерством магии, является непростительным заклятием.
Акцио	Манящие чары. Притягивают к себе предмет. Употребляется как в чистом виде («Акцио»), так и с указанием предмета, который надо притянуть («Акцио, мётлы»).
Алохомора	Отпирающее заклинание. Отпирает замки, но не все.
Бомбардо	Взрывное заклятие.
Вингардиум левиоса	Заклинание Левитации. Поднятие предмета в воздух.
Имперิโอ	Управление противником, абсолютное подчинение противника. Заклинание запрещено Министерством магии, является непростительным заклятием.
Конфундус	Управление противником, абсолютное подчинение противника. Заклинание

	запрещено Министерством магии, является непростительным заклятием.
Круцио	Заклинание используется для пыток, вызывает адскую боль, запрещено Министерством магии, является непростительным заклятием.
Люмос	Заклинание освещения. Зажигает огонь на конце палочки.
Нокс	Гасит огонь на конце палочки; контрзаклинание к «Люмос».
Обливиэйт	Заклинание стирания памяти.
Петрификус тоталус	Проклятие полной парализации тела. Полностью обездвиживает противника.
Протего	Щитовые чары. Отражает заклинания противника. Не способно противостоять Непростительным заклятиям.
Ревелио	Заклинание обнаружения невидимых объектов.
Редукто	Взрывающее заклятье. Взрывает, крошит на куски, разрушает предмет.
Ридикулус	Заклинание против боггарта. Превращает страшилище в посмешище.
Экспекто патронум	Вызов Патронуса.

Экспелиармус	Заклинание разоружения, выбивает палочку или другое оружие из рук противника.
--------------	---

Перед игроками на столе набор карточек, на которых напечатаны самые известные заклинания из Гарри Поттера. Игрокам рекомендуется внимательно ознакомиться с предложенными заклинаниями, вспомнить, в каких ситуациях их лучше использовать и отложить запретные заклинания, которыми они точно не будут пользоваться.

Завязка сюжета: вы любопытные юные волшебники – ученики школы чародейства и волшебства Хогвартс. Случайно услышанный вами разговор (нет-нет, вы его вовсе не подслушали!) навёл на интересные размышления. Где-то в школе спрятан сундук, в котором хранится нечто ценное. И спрятал этот сундук вроде бы кто-то из учеников, уже давно выпустившихся из школы. У вас нет никакой карты, только энтузиазм. И помните, об этом секрете, скорее всего, знаете не только вы, но и ученики других факультетов. Чтобы завладеть сокровищем (надеюсь, в сундуке всё-таки сокровища!), вам придётся применить множество магических заклинаний. Надеюсь, вы хорошо их знаете.

К сожалению, у вас нет мантии невидимки. Впрочем, как и у других учеников, если вы, конечно, не Гарри Поттер. Так что все вы в равных условиях. И победа зависит только от вашей внимательности.

В ходе игры прописаны заклинания, которые игроки должны выбрать из предложенных (в тексте выделены жирным шрифтом). Перед началом игры можно заранее оговорить условия:

- лёгкий уровень. Игроки могут пользоваться карточками во время игры. И если ошибаются в выборе, выбирают повторно и продолжают игру;

- средний уровень. Игроки могут пользоваться карточками во время игры. Но если ошибаются в выборе, то имеют только одну повторную попытку. Если ошибаются вновь, игра заканчивается, и сокровища оказываются не найденными;
- продвинутый уровень. Игроки не могут пользоваться карточками во время игры, запомнив их перед началом, во время ознакомления. Имеют шанс дважды за игру воспользоваться карточками. Если ошибаются в выборе, игра заканчивается.

Ход игры.

Вы тихонько крадётесь по сонным и тихим школьным коридорам. Очень темно. Ничегошеньки не видно. Но ведь у вас в руках палочки! Почему бы не наколдовать себе немного света?

Люмос

Отлично, так гораздо лучше! Только не светите в глазах волшебникам, которые дремлют в картинах на стенах. Им это не понравится. На всякий случай вспомните заклинание, которое позволит вам быстро погасить свет. Мало ли что!

Нокс

Отлично! А теперь снова зажгите свет и вперёд. Вы продолжаете тихонько красться по коридору. Никто не встречается вам на пути. Где же искать сокровища? Все всё прячут в выручай-комнате. Но вам прекрасно известно, что, если вы пытаетесь отыскать её в корыстных целях, комната вам ни за что не откроется. Так что вы отказываетесь на время от мыслей о выручай-комнате и отправляетесь дальше. Отличное место, чтобы скрыть что-нибудь любопытное, это подземелья и чердаки. Там всегда отыскивается множество интересных штук. Спустимся в подземелье. В подземелье ведёт дверь. Дверь заперта. Каким заклинанием вы воспользуетесь?

Алохомора

Вы спускаетесь вниз на несколько пролётов и снова замечаете какую-то дверь. На двери тяжёлый навесной замок. Отопрём дверь?

Алохомора

Алохомора не срабатывает. Попробуем что-то другое?

Бомбардо

Отлично! Мы внутри. В комнате куча швабр и тряпок. Кажется, это всего лишь кладовка. Вряд ли здесь кто-то что-то спрятал. Но что, если сундук невидимый?

Ревелио

Никакого сундука тут, конечно, не оказалось. Вы покидаете комнату и движетесь вглубь по тёмному мрачному коридору. Тссс! Кажется, вдали слышатся чьи-то шаги. Скорее гасите свет!

Нокс

Впереди вас совершенно точно кто-то есть. Он вас пока не услышал, вон как топочет, да ещё и путь себе подсвечивает. Вы думаете, идти ли дальше или вернуться, как вдруг натываетесь на камень и запинаетесь. Вам удаётся удержать равновесие, но тот впереди теперь совершенно точно вас услышал. Он быстро гасит палочку и кричит: «Остолбеней!» вы успеваете взмахнуть палочкой, чтобы отразить заклятье.

Протего

И кричите в ответ, чтобы выбить из рук невидимого противника палочку.

Экспеллиармус

Вы решаетесь парализовать невидимого противника и используете.

Петрификус тоталус

Вы слышите глухой стук и решаетесь зажечь свет.

Люмос

Вы осторожно подходите к лежащему на холодном полу телу. Это один из учеников другого факультета. Какое-

то время он так полежит, так что вы успеете осмотреть подземелье.

Впереди вы неожиданно встречаете завал. Кажется, коридор завалило камнями. Или кто-то намеренно его засыпал. Можно воспользоваться взрывающим заклятьем, оно шумное, но действенное.

Редукто

Камни с грохотом разлетаются во все стороны, едва не задев вас. Вы испуганно отступаете и всматриваетесь в открывшийся впереди проход. Наконец, пыль рассеивается, и вы видите впереди множество дверей. За одной из них точно спрятан сундук! Так вы думаете, решительно двигаясь вперёд, и распахиваете первую же дверь.

Алохомора

Вы пытаетесь приманить сундук, воспользовавшись заклинанием.

Акцио сундук

Неожиданно к вам и правда вылетает сундук. Да так стремительно, что кажется сейчас врежется прямо в вас. Скорее воспользуйтесь заклинанием левитации.

Вингардиум левиоса

Сундук зависает прямо перед вами. Вы опускаете его на пол и осторожно тянете на себя крышку. Она с неожиданной прытью откидывается, и на вас стремительно выскакивает что-то страшное-престрашное. Чего вы боитесь больше всего?

О, ужас, перед вами.... Кажется это боггарт. Все знают, что нужно представить на месте боггарта что-то смешное и произнести соответствующее заклинание.

Ридикулус

Боггарт растерян, его смущает ваш громкий смех, и он ретируется куда-то прочь по коридору.

Вы с любопытством заглядываете в сундук. И видите на дне несколько конфеток и записку.

«Тут больше ничего интересенького нет, увы, я пришёл раньше вас. Но я честно оставил вам несколько очень-очень вкусных конфеток «Берти боттс», надеюсь, попадётся не со вкусом блевоты».

Вы разочарованно вздыхаете. Суёте в рот конфетку и аккуратно закрываете сундук. Сундук пусть себе и дальше стоит. Замок вот даже можно починить, чтобы следующим любопытным пришлось попотеть, прежде чем они заглянут внутрь и обнаружат там пустоту. Лучше уж пустота, чем боггарт. А если сундук заперт, то и боггарт в него не заберётся. Вы используете исправляющее заклинание.

Репаро

И возвращаетесь в замок.

А на полу всё ещё лежит несчастный слизеринец. Вы решаетесь стереть ему память, чтобы он потом не вспомнил о вашей встрече в подземелье, и используете заклинание.

Обливиэйт

Вы отлично справились, так держать. Настоящие юные волшебники!

После прохождения квеста участников можно угостить конфетами «Берти боттс», которые продают в «Читай городе».

Подобный квест можно составить по любому книжному произведению, обыгрывая сюжет полностью или же какие-то определённые отрывки текста.

Настольно-ролевая игра по мотивам книг Джоан Роулинг о Гарри Поттере

Игра рассчитана на подростков возрастной категории 12-16 лет. Впрочем, хорошо подойдёт и для взрослой, и для смешанной аудитории. Количество участников игры – не более 7 человек, либо командный вариант.

Из истории: Настольно-ролевая игра – это вид ролевой игры, в которой участники устно описывают

действия своих персонажей, опираясь на их особенности. Единственным окном между игроками и миром, в котором находятся их персонажи, является мастер. Мастер игры описывает игрокам ситуацию, в которой оказались их персонажи, и изменения ситуации в результате их действий.

Настольно-ролевую игру можно придумать практически по любой книге, обыграв отдельный эпизод, основной сюжет или же смоделировать собственный сюжет по мотивам произведения. Для проведения настольно-ролевой игры требуется минимальное оборудование.

Особенностью настольно-ролевой игры является её продолжительность – от одного часа. Исходя из этого, следует выбирать либо командный вариант игры, либо ограничивать количество участников.

Ход настольно-ролевой игры строится следующим образом:

1. Мастер описывает сложившуюся ситуацию (*завязка сюжета*) и игровую цель персонажей (*собрать нужные ингредиенты, добраться до определённого места, победить чудовищ и тому подобные варианты, в зависимости от идеи игры*).
2. Игрок описывает свои действия (*иду туда-то, делаю то-то*) и бросает кубик. От числа, выпавшего на кубике, зависит успех всего «предприятия».
3. Мастер игры по результату броска кубика описывает дальнейшую ситуацию данного игрока. От 3 и ниже – не повезло (*вас поймали, обнаружили, арестовали, схватили... вы упали, провалились... и иные варианты, описывающие провал предприятия*). От 4 и выше – повезло (*вы успешно проникли, забрались, собрали, получили*). Мастер может также в зависимости от выпадения на кубике

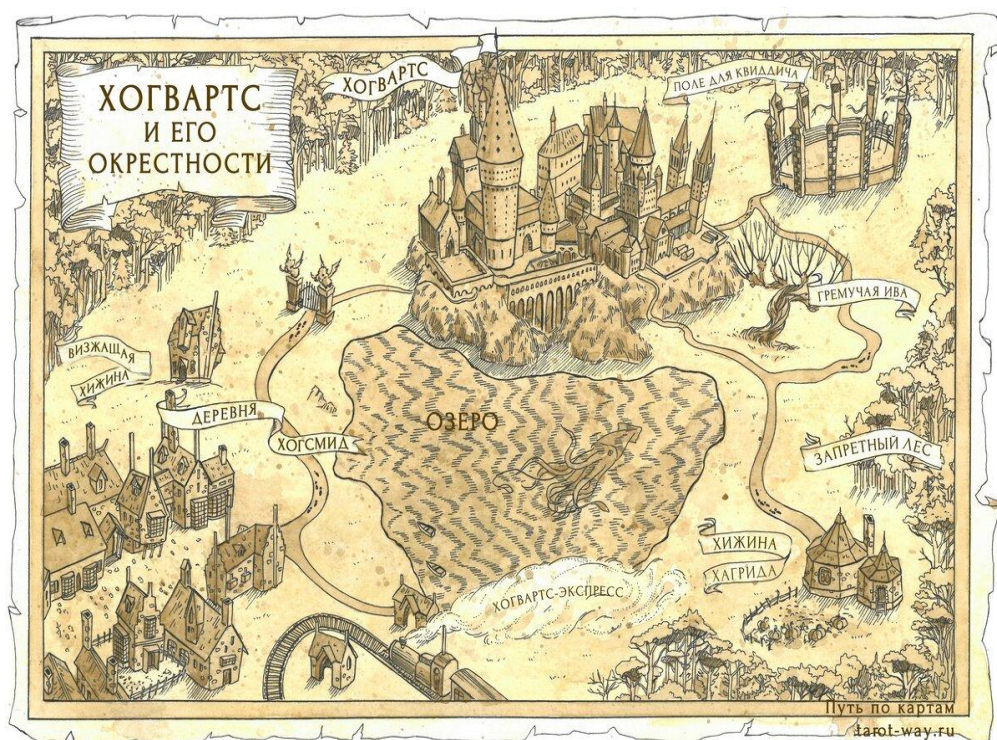
минимального и максимально значения добавлять к общим результатам наказания или бонусы. К примеру, при выпадении единицы, мастер объявляет, что игрок столкнулся с препятствием, которое ему предстоит преодолеть в следующий ход, прежде чем он сможет вернуться к своей основной цели. И, наоборот, при выпадении на кубике шестёрки, мастер одаривает игрока возможностью сделать ещё один ход или неожиданным подарком в виде дополнительных ресурсов и иных благ.

1. В игру вступает следующий участник. По схеме, описанной выше. И так со всеми остальными игроками.
2. Игрок, начавший игру, делает свой второй ход.
3. Игра идёт по тому же принципу, что описан в пунктах 2-4 до своего логического завершения.
4. Игра заканчивается, когда один из игроков выполнил игровую задачу.

В данном пособии описаны особенности проведения **настольно-ролевой игры по мотивам книг о Гарри Поттере.**

При подготовке к проведению игры следует подобрать возможные игровые ситуации. При условии, что вы собираетесь использовать игровые дуэли, распечатайте памятки с магическими заклинаниями. Для игры может понадобиться книга Дж. Роулинг «Фантастические звери и места их обитания».

На столе перед игроками размещается для наглядности карта школы Хогвартс и её окрестностей.



Для каждого игрока или команды выбираются фигурки-жетоны. Кубик – главный атрибут настольно-ролевой игры.

Наличие карты и жетонов не является обязательным условием. В настольно-ролевых играх можно играть, вообще не используя никакой наглядности.

Ход игры.

1. Мастер обозначает завязку сюжета.

Индивидуальный вариант. Каждый из вас ученик школы чародейства и волшебства Хогвартс, но у каждого из вас своя история и своя цель. И так сложилось, что цели эти могут быть достигнуты одним и тем же способом – приготовлением оборотного зелья. Все вы так или иначе сможете его приготовить... наверно. Вот только кто окажется проворнее и быстрее. Выберите для себя одну из предложенных ролей (можно предложить участникам придумать свой вариант):

- увлечённый зельевар, который мечтает сварить все известные науке зелья;
- такой же баламут, как всем известные близнецы Уизли, обожающий розыгрыши и мечтающий устроить что-то грандиозное, прибегнув к выше названному зелью;
- «сумасшедший» зоолог, мечтающий под видом одного из учителей проникнуть в хижину Хагрида, чтобы вывести что-то запретное;
- ученик, влюблённый в ученицу другого факультета, мечтающий под видом её подруги вывести, как она к нему относится;
- несчастный, не получивший разрешение на посещение деревни Хогсмид, мечтающий выбраться туда под видом другого ученика;
- искренний фанат всемирно известного Гарри Поттера, мечтающий о подвигах и победах, который хочет превратиться в одного из друзей Гарри, чтобы поближе познакомиться с кумиром;
- ученик, заинтересовавшийся действием оборотного зелья и решившийся опробовать его на себе, чтобы превратиться ненадолго в птицу, чтобы полетать над школой *(не делайте так! С помощью оборотного зелья нельзя превращаться в животных. Это опасно!)*;
- любитель квиддича, который не смог попасть в команду и мечтает сыграть хотя бы раз, пусть даже и под чужим обликом.

Командная версия. Школьный год заканчивается. Ещё каких-то пара месяцев и будут подсчитаны очки факультетов. Каждый факультет мечтает о победе, чтобы флаги именно их цветов развевались в большом зале. И вы решаетесь схитрить, чтобы достать для своего факультета дополнительных *(не очень честных, но сильно желанных)* очков. Для этого вы варите оборотное зелье, чтобы

превратиться в одного из деканов факультета, «нанести удар» по сопернику и добавить очков своему факультету. Выберите факультет, за который будете играть.

1. Мастер игры объявляет цель игры: ваша задача, перемещаясь по территории школы и её окрестностей, собрать необходимые вам ингредиенты, чтобы приготовить оборотное зелье. Его рецепт есть в книге «Сильнодействующие зелья», хранящейся в Запретной секции библиотеки Хогвартса.
2. Теперь игроки, получившие цель и подсказку, начинают игру. Первым шагом станет проникновение в запретную секцию библиотеки, чтобы добыть там книгу «Сильнодействующие зелья». Каким способом они попытаются проникнуть в запретную секцию, будет зависеть от их фантазии и удачи.

Пример, первый игрок объявляет: *«Я знаю, что у Гарри Поттера есть мантия-невидимка, а мы с Гарри неплохо ладим, думаю, он одолжит мне её ненадолго. Воспользовавшись мантией, ночью я пробираться в запретную секцию библиотеки, нахожу нужную книгу и переписываю рецепт»* или *«Я угостил библиотекаря мадам Пинс блевотным батончиком, который купил у близнецов Уизли. Пока она отлучилась на некоторое время, я быстренько проник в запретную секцию и нашёл нужную мне книгу. Рецепт я переписал»* и другие подобные варианты. Затем игрок бросает кубик.

3. Мастер игры, внимательно выслушав игрока, смотрит на результат, выпавший на кубике. Если цифра 4 и выше, значит игрок смог осуществить свой план. Мастер объявляет: «Отличный план, тебе удалось добыть рецепт зелья. Изучи его внимательно, прежде чем делать следующий ход». Если цифра ниже 4, то игроку не повезло, мастер объявляет:

«Твой план провалился. Тебя неожиданно поймал за ухо профессор Снейп и снял несколько очков с твоего факультета». Слова мастера могут варьироваться на усмотрение самого мастера и его манеры речи, также как и варианты поощрения или наказания игроков.

4. Вступает в игру следующий игрок. Он также называет свои действия. Затем бросает кубик. Мастер анализирует результат и определяет дальнейшую судьбу игрока. Далее ход следующего игрока. Все игроки ходят по очереди.
5. После того, как игроку или команде удаётся проникнуть в запретную секцию, он получает текстовые инструкции по приготовлению зелья.

Текстовая инструкция по приготовлению оборотного зелья.

Процесс приготовления занимает примерно месяц. А значит, у вас есть ровно месяц на то, чтобы приготовить оборотное зелье.

Рецепт оборотного зелья.

Если вы имеете все ингредиенты, вы можете начать варить оборотное зелье. Некоторые ингредиенты, которые вам потребуются, трудно найти, так что вам нужно быть изобретательным и внимательным.

Инструкции были разбиты на два этапа, и вы должны завершить первый этап процесса зельеварения, прежде чем переходить ко второму, даже если у вас есть все ингредиенты.

Необходимы старание и упорство, это сложное зелье. Даже взрослые ведьмы и колдуны прилагают все силы, чтобы правильно его сварить.

Этап 1	
Положите в котёл три пучка водорослей.	<i>Можно достать один раз в месяц в полнолуние из озера.</i>
Добавить в котёл два пучка спорыша.	<i>Растёт в Запретном лесу неподалёку от Хогвартса.</i>
Помешайте три раза по часовой стрелке.	
Взмахните волшебной палочкой.	
Оставьте зелье настаиваться 60—80 минут (время зависит от котла).	
Добавьте в котёл четырёх пиявок.	<i>Можно выловить из озера (утром или днём)</i>
Добавьте в ступку две меры сушёных златоглазок.	<i>Златоглазок (насекомое) можно наловить на поляне или в Запретном лесу).</i>
Измельчите содержимое ступки до состояния мелкого порошка.	
Добавьте в котёл две меры полученного порошка.	
Нагревайте котёл 30 секунд на среднем огне.	
Взмахните волшебной палочкой.	
Этап 2	
Положите в котёл три меры шкуры Бумсланга.	<i>Этот ингредиент можно украсть из личного хранилища профессора Снейпа.</i>
Положите в ступку одну меру рога Двурога.	<i>Этот ингредиент можно украсть из личного хранилища профессора Снейпа.</i>
Измельчите содержимое ступки до состояния мелкого порошка.	
Добавьте в котёл одну меру полученного порошка.	
Нагревайте котёл 20 секунд на среднем огне.	
Взмахните волшебной палочкой.	

Оставьте зелье настаиваться 18—24 часа (время зависит от котла).	
Добавьте в котёл один ковшик настойки златоглазок.	
Помешайте три раза против часовой стрелки.	
Добавьте в зелье кусочки человека, которым хотите стать.	<i>Можно использовать волос.</i>
Взмахните волшебной палочкой для завершения.	

На основании этих инструкций строятся дальнейшие игровые действия. Игроки или команды могут добывать необходимые ингредиенты в любом порядке. Главное успеть приготовить зелье первым. Каждый игрок/команда в свой ход называет действие и бросает кубик, мастер же анализирует результат, выпавший на кубике, и объявляет об удаче или провале операции.

Примеры действий:

«Я отправляюсь в Запретный лес, чтобы нарвать там спорышей»; «Я не знаю, когда будет полнолуние. Спрошу у профессора Трелони, наверное, она в курсе»; «Я пришёл в класс к профессору Снейпу, он как раз варил зелье. Постою рядом. Он, конечно, рассердится, но, может, мне удастся раздобыть его волос для зелья».

Игра заканчивается, когда один из игроков или команда собрали все нужные ингредиенты и приготовили обратное зелье.

Некоторые игровые правила для игроков:

- игроки не могут формулировать свои действия таким образом, чтобы они приводили к мгновенной победе — например, «Я зашёл в Запретный лес, чтобы собрать спорышей и неожиданно увидел сундук, в котором лежали все нужные мне ингредиенты»; охватывали разом добычу нескольких ингредиентов (исключение

шкура Бумсланга и рог Двурога) – например, «Я нырнул в озеро за водорослями и мне в ногу впилась пиявка. Какая удача! Конечно же, я её тут же поймал!»; игроки не могут приписывать своему действию дополнительно для себя в виде лишних ингредиентов, удачного стечения обстоятельств и тому подобного. Всё это является игровой привилегией мастера;

- игрок может напасть на другого игрока, чтобы отвоевать нужный ингредиент. В таком случае объявляется магическая дуэль. Игроки, направив друг на друга палочки, произносят магические заклинания. Остальные участники следят за тем, успевает ли атакуемый произнести щитовые чары. Тот, кто первым выбивает палочку из рук противника, может отобрать у проигравшего один из ингредиентов.

Заклинания, которые можно использовать в магической дуэли:

Атака

Риктусемпра — чары щекотки.

Инфлэтус — заклинание раздувания.

Коллошу — заклинание приклеивания обуви к полу.

Заклинание пальцекусания — заставляет кусать пальцы на ногах.

Таранталлегра — заставляет танцевать.

ЛокомоторВиббли — заклинание ватных ног.

Остолбеней — кратковременно парализуют жертву.

ПетрификусТоталус — полный паралич жертвы.

Защита

Протего — щитовые чары.

Силенцио — заклинание немоты. Даже невербальные заклинания после наложения Силенцио работают не в полную силу.

Левикорпус — подвешивает врага вверх ногами.

Экспеллиармус — выбивает из руки волшебную палочку.

Импедимента — чары помех.

Некоторые игровые правила для мастера:

- Мастер в зависимости от числа выпавшего на кубике, формулируя дальнейшую ситуацию для каждого игрока, может добавлять ему бонусы (на кубике от 4 до 6) или давать дополнительные испытания (на кубике от 1 до 3). К примеру, игроку, которому на кубике выпало «1», мастер говорит: «Пробираясь по запретной секции библиотеки, вы вдруг натываетесь на профессора Мак Гонагалл, которую мучила бессонница, и она решила почитать что-нибудь скучное. Она очень рассержена и наказывает вас. Вам придётся повторить попытку, но перед этим вы отрабатываете своё наказание, пропуская следующий ход».
- Также испытаниями могут стать встречи с магическими существами. Напротив, если на кубике выпадает «5» или больше: «Собирая спорышей в Запретном лесу, вы находите под кустом бутылёк с зельем удачи. В следующий раз, даже если на кубике выпадет меньше «4», вы всё равно справитесь с поставленной задачей».

Произведения Джоан Роулинг для читателей-детей 12+:

- Гарри Поттер и философский камень [Текст] / Дж. К. Роулинг. – М.: Росмэн-Пресс, 2011. - 400 с.
- Гарри Поттер и тайная комната [Текст] / Дж. К. Роулинг. – М.: Росмэн-Пресс, 2004. - 301 с.
- Гарри Поттер и Кубок огня [Текст] / Дж.К. Роулинг. – М.: Росмэн, 2006. - 668 с.
- Гарри Поттер и узник Азкабана [Текст] / Дж.К. Роулинг. - М.: Росмэн-Пресс, 2011. - 512 с.
- Гарри Поттер и Орден Феникса [Текст] / Дж.К. Роулинг. – М.: Росмэн, 2006. - 827 с.
- Гарри Поттер и принц-полукровка [Текст] / Дж. К. Роулинг. – М.: Росмэн-Пресс, 2005. - 670 с.
- Гарри Поттер и дары смерти [Текст] / Дж. К. Роулинг. – М.: Росмэн-Пресс, 2007. - 640 с.
- Фантастические звери и места их обитания [Текст] / Джоан К. Роулинг. – М.: Росмэн, 2009. - 128 с.

Дополнительные материалы о вселенной Гарри Поттера:

Энциклопедия о Гарри Поттере [Электронный ресурс] /–
Режим доступа:

<https://harrypotter.fandom.com/ru/wiki/Портал:Старт>

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

