

All-in: приют потерянных судеб

Наше время. Руан. Франция

Казино «Cartes de vie» (фр. «Золотой мираж»)

Логлайн:

В казино с особой тематикой, предполагающей наделение всех работников и гостей определенным званием в честь карт, начинают происходить пропажи и смерти людей. Параллельно высшие игроки начинают свою партию, где необходимо собрать комбинацию из людей-карт. Соперническая обстановка накаляется и эти «недетские» происшествия начинает расследовать главный герой, ранее учившийся на психотерапевта. В ходе работы обычным уборщиком он постепенно натывается на новые скрытые секреты казино.

Особенность места:

Действие происходит в казино, где каждого работника и гостя наделяют специальным званием в честь определенной карты.

Также казино имеет такую особенность, что гости играют не только на фишки (деньги), но и на статус (высочайший – короли и тузы, + остальные карты в зависимости от положения). Хороший статус предполагает более обходительное обращение, посадка в лучших залах и множество привилегий, в том числе и скрытое мошенничество.

Получается, что там складывается очень накаленная обстановка и соперничество за статус между игроками.

Описание главным героем системы казино:

Дело в том, что все люди здесь превращаются в живые карты. Да-да. У каждого гостя и работника есть своё звание, соответствующие определённой карте и масти. Места для всех ограничены (всего 52 основные карты, в которые входят и игроки, и персонал, в том числе и я, но свою карту я раскрою чуть позже). Нижние игроки быстро вылетают, а их места мечтают занять новые. Даже войти в здание без своей карты нельзя: они строго проверяются, как пропуска, и раз в месяц обмениваются на новые в случае утери статуса или его повышении. Сейчас я более подробно расскажу о системе, чтобы вы тоже могли окунуться в нашу игру.

2 джокера – владельцы казино. Они как правило не играют (за редкими исключениями), но тем не менее руководят всеми процессами. Их статус нейтрален.

Крупье (8 женщины и 8 мужчин).

У женщин постоянный статус дам. Никто из игроков не может занять их карту. Женщины крупные теряют её только при уходе с работы. На каждую масть по двое дам. У мужчин дилеров постоянный статус вальтов, так же с повторяющимися мастями. Каждый день обязательно работают 6 мужчин и 6 женщин.

Из работников у нас есть ещё 4 бармена, 4 уборщика и финансист/бухгалтер (работает 5 дней в неделю, статус нейтрален). Каждый день работают по 3 бармена, меняясь на роль официанта между собой, и 3 уборщика. Этот рабочий персонал всегда занимает звание семёрок, их масти могут повторяться.

Все остальные гости могут занимать высшие позиции (тузы и короли), почитаемые (от 10 до 8), средние (от 6 до 4) и низшие (3 и 2).

Самым престижным, но в то же время ответственный статус у четырёх игроков, возглавляющих каждую масть. Они руководят всеми игроками масти, следят за их передвижением по званиям, выигрышами, и т.д.

Выше них только 2 игрока, возглавляющих 2 чёрные и 2 красные масти. Они состоят в верховном совете с четырьмя главами каждой отдельной масти и принимают окончательные решения при разногласиях между ними. Все члены этого совета игроки с большим стажем и доверием, потерять своё место они могут только при особых обстоятельствах, а не от проигрыша.

Стоит упомянуть и двух дополнительных завсегдатаев казино – это два брата (11 и 15 лет), являющийся племянниками владелицы казино. Так как владельцы почти всегда на работе и практически живут там, дети также находятся в казино довольно часто. До совершеннолетия они не имеют определённой масти и являются нейтральными персонажами, как и их тётя.

Как уже упоминалось, помимо звания все делятся на 4 группы по масти, между которыми также можно переходить. Основными принципами принадлежности по масти в большей части служат не достижения, а характер, чтобы людей можно было различать и по их личным качествам.

♣ Трефы – самые безбашенные, причудливые и рискованные, у множества из них имеется страсть к курению. Все они очень яркие личности, жестокие игроки, у многих тяжёлое прошлое и безумный азарт. Самая рискованная и неукротимая масть.

♦ Бубны – самые интеллектуальные, внимательные, дотошные, но при этом утончённые во всём люди. Весьма расчётливы и прагматичны.

Как правило у них наибольший интерес к выигрышу, поэтому играют они аккуратно и без риска. Самая проницательная и дальновидная масть.

♥ Червы — более эмоциональные, непредсказуемые, но при этом всегда выходят на компромисс и уступки. Как правило они душа компании, но как игроки не особо сильны. Самая надежная и чистая масть.

♠ Пики — самая грузная и отъявленная компания. Среди них больше всего жуликов и много пристрастившихся к выпивке. Играют они, полагаясь больше на удачу, соответственно часто проигрывают, но выигрывают еще чаще и больше, чем остальные. Самая почитаемая и пугающая масть.

Краткое описание сюжета (заявка):

Молодой парень, у которого было непростое детство и юность (переход из семьи в семью, детский дом и непростая учеба на психотерапевта) устраивается работать в необычное казино, в котором все люди, как игроки, так и работники, носят звание карт. Звание карты зависит от статуса, а масть от личных характеристик человека. Так как у работников один не меняющийся статус, он смотрит на остальных беспристрастно и как бы со стороны, пытаясь понять и переосмыслить каждого и заглянуть ему в душу. Сначала всё проходит как обычно: богатые игроки ставят, проигрывают или выигрывают кучу денег, играя между собой или приглашая игроков статусом ниже, которые в свою очередь пытаются вырваться в перед и занять более выгодные позиции, мечтая о роскоши, игре в дорогих залах и крупных выигрышах. Однако, в скором времени пропадает одна девушка крупье. Кажется, будто она не вышла на работу и больше не хочет появляться в казино. Потом на работу не выходит один из барменов. Его подозревают в побеге с девушкой. На пару дней всё утихает и от девушки приходит письмо, что она якобы действительно уехала. Некоторые начинают подозревать новую крупье, будто она заплатила прошлой, чтобы занять её место и стабильно зарабатывать дальше, а возможно и проникнуть в систему казино и обокрасть его в стоворе с барменом. На следующий день, поздно ночью находят умершего от передоза таблетками низко-статусного игрока. В этот вечер он проиграл много денег и казалось, что он решил свести счёты с жизнью. Однако главный герой замечает таблетки, принятые игроком, и благодаря некоторым знаниям в области психиатрии понимает, что он не мог достать их сам и ранее не принимал. Тогда он начинает более пристально следить за игроками. В высшем

совете, представители которого возглавляют масти, также начинаются внутренние противоречивые упрёки в сторону друг друга. В то же время один из оставшихся барменов рассказывает, что он услышал странный разговор высших игроков, где они предлагали «начать игру живыми картами и три первые карты уже выпали на стол» (дама, семёрка и четверка). Зная правила и задумку игроков, становится понятным, какие могут быть следующие жертвы, если эта «раздача» действительно началась. Боясь потерять клиентов, владельцы придумывают устроить «алмазный турнир», в котором выигрыши увеличиваются, а победитель получает уникальное коллекционное украшение из самого дорогого камня – красного алмаза. Игроки будто сходят с ума, и даже работники начинают играть сначала по приглашениям, а потом втягиваются в игру. Все узнают об странной игре с «живыми картами» от болтливой китайки-уборщицы и каждая масть начинает противостоять друг другу. К открытию турнира в первом отборочном туре обязаны присутствовать как все гости, так и работники. Так как это был начальный этап, всех собрали в подвальной зале, который давно не использовался, а возможно в нем и вовсе никогда не играли. Все разошлись на несколько залов и начали игру на равных условиях и с равными ставками. Однако, когда участники начали расходиться, входная дверь оказалась заперта, а в одной из комнат нашли записку «приветствую в моей игре!». Перепуганные игроки начали подозревать, что теперь эта злочастная игра действительно набирает обороты, и чтобы выжить им придётся либо выигрывать, либо собирать (убирать) определённых игроков. Подозрения сразу пали на высших игроков и совет, однако как выяснилось, они и правда затеяли такую игру, но в совершенно безобидном виде (им требовалось выиграть определённую сумму у нескольких игроков-карт и в случае победы эта карта засчитывается в незримую комбинацию). Не все поверили в эту историю. Спустя немного времени, некоторым людям стало плохо. Оказалось, что одна из бутылок спиртного была отравлена. Два игрока скончались, один пока остался в живых. Позже некоторые люди начали пропадать из комнат. Все в замешательстве, боятся сдвинуться с места и подозревают друг друга, но под давлением понимают, что им надо продолжать играть.

Йохан смог выбраться из заточения, идя на голос зовущего его Эрни. Он попадает сначала в потайную комнату братьев, потом в подвал, где всё это время находились пропавшие бармен и крупье.

Их повели наверх, к Блейку (старший брат), где он раскрыл свой замысел по уничтожению казино. Оказывается, что эту игру затеял он, втянув и младшего. Они почти с рождения и практически каждый день находились в казино. Это можно сказать было для них всем, эта была вся их жизнь, тёмная и навязанная. Не сформировавший своё понятие о реальном мире, старший из братьев всё же хотел выбраться из этой клетки в нормальный мир и наказать всех растрачивающих свою жизнь на азартные развлечения людей.

Воспользовавшись моментом и знанием про потайные уголки заведения, он решил расправиться с неприятными ему личностями и местом раз и навсегда, устроив поджог. Но некоторых своих любимых гостей он решил отпустить (среди них был и главный герой, пытавшийся устроить с ним переговоры и переубедить, что, к сожалению, не удалось воплотить). (Пропавших людей он не убивал, а заманивал в техническую комнату – это и были его любимчики, которых он собирал, чтобы потом отпустить и они остались в живых; алкоголь он отравил теми же таблетками, что и ранее отравленного игрока – это был его ненавистный гость, как и все те, кто много выпивал из оставшихся в подвале).

Неожиданно младший брат сломался и передумал участвовать в расправе, для него по началу это казалось забавой, но осознав замысел брата, он отказал в помощи. Между ними началась драка, в ходе которой они оба упали с верхнего этажа в нижний проход и погибли. Осознав, что он натворил, старший брат не мог себе простить такую утрату и решил завершить свой план, однако последние слова Эрни переубеждают его и в последний момент он решает выпустить игроков, которым уже пытался помочь Йохан. Сам он после этого взял умершего брата и пошёл с ним в огонь.

Здание почти полностью сгорело и его больше не восстанавливали. Украшение пропало. Для всех посетителей это был переломный момент, они переосмыслили ценности, некоторые вовсе перестали играть.

Содержание:

I. Пролог

- начало рассказа от неизвестного героя

II. Экспозиция 1

- описание места и героев, правила заведения

III. Завязка

- первая пропажа
- вторая пропажа

IV. Развитие

- первая смерть
- подозрения и догадки
- начало «игры»
- война мастей

- на грани провала
- «Алмазный турнир»
- заключённые
- отравления
- избранные

V. Кульминация

- истинный похититель
- предательство брата/план под угрозой
- падение
- поджог

VI. Экспозиция 2

- рассказ главного героя о своём детстве

VII. Развязка

- спасение
- руины

VIII. Эпилог

- публикация работы, написанной в казино/успех
- окончание рассказа и путь героя в новую жизнь

Последовательность основных сцен:

Стоя в аэропорту перед отъездом и изучая карту, успешный парень по имени Йохан вспоминает и рассказывает читателю историю из своей жизни двумя кодами ранее. Однако пока что мы видим только его руки и не знаем лица повествователя.

Йохан устраивается работать в необычное казино, в котором все люди, как игроки, так и работники, носят звание карт. Звание карты зависит от статуса, а масть от личных характеристик человека. Главный герой описывает локацию, основные правила и принципы заведения, а также игроков, их звания и характер.

Для Йохана наступает первая осень, когда он свободен от важных дел и пытается найти себя (после отчисления на последнем курсе из университета, где он учился на психотерапевта).

Главный герой наконец получает признание и уважение, начинает верить в себя. Так как у работников один не меняющийся статус,

он смотрит на остальных беспристрастно и как бы со стороны, пытаюсь понять и переосмыслить каждого и заглянуть ему в душу. Тогда же он начинает вести личный дневник про игроков и вместе с одним из барменов пишет научную работу «Все или ничего: как крайности ведут к ненужным расходам». Тогда же у него появляются чувства к одной из посетительниц заведения. Кроме того, он находит общий язык с племянниками владелицы казино. Йохан уделяет мальчикам время и даже пытается учить. На работе сначала всё проходит как обычно: богатые игроки ставят, проигрывают или выигрывают кучу денег, играя между собой или приглашая игроков статусом ниже, которые в свою очередь пытаются вырваться в перед и занять более выгодные позиции, мечтая о роскоши, игре в дорогих залах и крупных выигрышах. Однако вскоре на работу не выходит одна из женщин крупье, а через несколько дней пропадает и один из барменов, помогающий Йохану в написании его работы.

В казино начинают ходить слухи и странные догадки. И после нескольких дней затишья находят умершего от передоза игрока. В то же время один из оставшихся барменов рассказывает, что он услышал странный разговор высших игроков, где они предлагали «начать игру живыми картами и три первые карты уже выпали на стол». Испугавшиеся провала владельцы казино придумывают провести «Алмазный турнир». Мечтающие о прибыли игроки и работники решают испытать удачу, при этом между представителями мастей начинается настоящая война. Йохан остаётся в казино, не из-за денег, а из-за множества сложившихся там связей, дорогих ему людей и незаконченной работы. Во время турнира все участники оказываются запертыми в подвальном зале. Некоторые там отравляются алкоголем и погибают, некоторые бесследно пропадают. Через время оттуда удаётся выбраться и главному герою, который пошёл на голос зовущего его мальчика.

Как оказалось, Йохан, как и пропавшие игроки, был среди избранных мальчиками людей, который они хотели оставить в живых. Остальных игроков вместе с казино они планировали сжечь в знак мести и протеста. Однако, когда младший брат передумал и отказался от этой идеи, между ним и старшим произошла драка, в ходе которой младший упал с лестницы и погиб. Не выдержав потери, старший брат решил довести дело до конца поджигает здание. Свободным игрокам удалось освободиться, но несмотря на все усилия, они не могут спасти остальных. В последний момент старший брат вспоминает последние слова младшего и решает помочь всем выбраться, после чего уходит в огонь.

Главный герой вспоминает своё тяжёлое детство, переход из семьи в семью, детский дом и сестру, с которой его разлучили.

Вспоминает учёбу, как тяжело ему давались все достижения и все остальные причины, по которым он всегда стремился к профессиональному успеху.

После пожара, казино всё же пришлось закрыть. Главный приз «Алмазного турнира» был утерян. Некоторые игроки нашли новые заведения, но многие совсем перестали играть. Девушка, которая нравилась Йохану, уехала из города. Однако он ещё долго продолжал общение со своим другом барменом. С ним Йохан дописал научную работу, которая произвела фурор и его даже решили взять обратно в университет, где он доучился последний год.

Как и в начале рассказа, сцена переносится в аэропорт, где уже успешный и уверенный в себе парень садится в самолёт и навсегда прощается с прошлым, улетаая в новую жизнь.

Главный герой: краткая история и мотивы, почему он заинтересован в казино:

Молодой парень по имени Йохан устроился работать в казино недавно, после отчисления из университета, где он учился 7 лет на психотерапевта. Подрабатывать там он начал с самого конца лета и это его первая осень после долгих лет учёбы, когда ему не нужно идти на занятия и особо важных дел у него пока нет.

Сама история начинается с событий на 2 года вперёд, когда Йохан, всё же закончивший университет, стоит на вокзале в ожидании поезда (либо в аэропорту) и в скором времени навсегда покинет свой город и страну, так как его карьера пошла вверх. Смотриа на закруженные вихрем воздуха осенние листья, он вспоминает одну картину, а за ней и всю связанную с ней историю (вспоминает он момент, когда маленький мальчик упал с лестницы (выпал из окна) и разбился. Это было в том самом казино, где он работал, и тогда в это помещении впервые на его памяти ворвался свежий холодный осенний воздух, раздувая летящие в вихре игральные карты, а Йохан впервые за долгое время почувствовал себя свободным от всех оков его сознания).

Об успехе главного героя и о том, почему именно в этот момент он вспомнил свою историю мы узнаём в конце, а пока перед нами обычный парень с не самой удачливой судьбой.

Также в начале своего рассказа Йохан рассказывает небольшую хронологическую историю своего детства и юности. Мы узнаём, что он до 6 лет жил с матерью, которая после уехала из города, оставив его своей матери. После её смерти через 2 года, мальчика

отдали семье второго ребёнка его бабушки – её сыну и невестке, у которых уже был маленький ребёнок. Когда он едва успел наладить контакт со своей новой младшей сестрой и родителями, мать семейства погибает, а отец отдаёт ребят в детский дом, откуда их в скором времени забирает последняя сестра, страдающая всевозможными пристрастиями и вредными привычками (делает она это для получения материальной помощи от государства). Всё оставшееся время до 15 лет Йохан живёт с ней, а его сестру через год забирает вновь женившийся и немного наладивший свою жизнь отец. После этого Йохан никогда их не увидит. Последние 2 года старшей школы наш герой живёт у знакомых, поступив в университет – в общежитии. Несмотря на постоянные предательства и игру с его чувствами, мальчику всегда было интересно разобраться в мотивах и чувствах других людей – это и была основная причина выбора профессии, связанной с психологией. Сам по себе он очень сдержанный, рассудительный и внимательный. Жизненные трудности хоть и причинили ему множество неприятностей, но тем не менее он всегда был самостоятельным и ответственным. Стоит упомянуть и то, что Йохан ненавидел и одновременно стремился к деньгам и признанию. Множество бед в его семье произошло именно из-за денег, а точнее их отсутствия или неразумного растрачивания того, что было. И хотя он не стремился быстро и нечестно разбогатеть, некий недостаток денег и боязнь бедности постоянно пугали его. Он был скромнен и незаметен, но хотел всему миру заявить о себе.

И так, теперь, когда мы немного узнали нашего главного героя, мы можем начать говорить о его работе.

Так как особых знаний в области азартных игр у него не было, он работал уборщиком (звание по карте 7 бубен). По началу работа была спокойная, даже интересная, а главное – необходимая, так как после исключения он уже не мог жить в общежитии и недавно начал снимать небольшую комнату, достаточно далеко от работы, но зато не очень дорогую. Йохану, постоянно живущему в бедности и стремящемуся хотя бы к маленькому успеху, было невероятно непривычно и любопытно работать в таком шикарном заведении. Он начал чувствовать себя причастным к этому великолепному миру, пусть и в роли уборщика. Особенно ему нравилось наблюдать за посетителями: за богатыми, потому что он видел в них авторитет и грезил стать таким же, а за бедными, потому что теперь он мог смотреть на них немного с высоко, имея стабильную работу, хотя они часто напоминали ему, откуда он пришёл. А главное, так как все герои занимали определённый статус по званию и масти (по успехам в игре и личным характеристикам), он изучал и их психологию, пытаясь закрыть гештальт от незаконченной учёбы (все наблюдения он записывал дома, анализировал, делал пометки и некоторые открытия).

В казино ему доверяли как работнику, особенно дети, с которыми он нашёл общий язык. Конечно, увидеть детей в таком заведении

весьма странный случай, но у всего есть исключения. Это были два брата (брат и сестра) 11 и 15 лет. Они были племянниками одного из владельцев казино и много времени проводили со своим покровителем на работе. Йохану было жаль их, исходя из воспоминаний о своём детстве. Он помнил, как постоянно оказывался с новыми, малознакомыми людьми и никто из них не мог о нём позаботиться и подарить внимание. Он чувствовал себя обузой, которая всем только в тягость и с ним приходится возиться. В этих детях он увидел самого себя и не хотел, чтобы они повторяли его судьбу. Так же он часто давал им небольшие уроки и обучал иностранному языку, немного анатомии и философии. Это была как интересная игра, для детей, которые часто пропускали занятия в школе (с базовыми предметами он также старался им помочь по мере возможности и того, что ещё помнил из начальных классов). Иногда после работы, если оставалось время, он даже делал за них домашнюю работу, смысла в этом особо не было, но он не хотел, чтобы детей выгоняли из школы или ругали.

Так, после устройства в казино к Йохану будто начали приходить новые силы, он начал надеяться на будущее, появилась заинтересованность к жизни. Он престал излишне сомневаться в себе. Кроме того, он тайно начал писать научную работу, сначала анализируя, потом расспрашивая некоторых работников казино про их жизнь и восприятие (работа «Когнитивные искажения, которые заставляют тратить»). Пока что он всё ещё чувствовал себя не на своём месте и боялся приближаться к состоятельным игрокам, поэтому расспрашивал своих коллег о их наблюдениях, хотя это было не совсем то, что ему нужно, но работа понемногу продвигалась. По этой же причине он не мог не то, что познакомиться, но даже просто заговорить с одной девушкой, причисленной к высшим игрокам. Она ему безумно нравилась, как внешне, так и своим поведением, рассуждениями и смелостью. Можно даже сказать, что она была ненормальной (как и все игроки трефы, славящиеся своим сумасшествием... они нравились Йохану не просто как странные пациенты, с которыми интересно работать, но и своим неординарным мышлением и смелыми решениями... к таким людям наш герой всегда тянулся, ведь они были противоположностью его холодной предусмотрительной натуры). И девушка эта была для него такой непонятной и далёкой, что он даже боялся приблизиться к ней и разрушить созданный им образ её неприступности.

Когда в казино начинают происходить странные вещи, Йохан будто сам становится безумным и чрезмерно увлечённым процессом. Прежде всего его события вызывают у него научный интерес. Ему кажется, что его работа может повернуть неожиданный оборот и множество тонкостей, помимо того он ведь ещё и сближается с обеспеченными игроками, может не только следить за их игрой, но даже задавать вопросы (как оказалось, множеству игроков также не хватает обычных разговоров в повседневной жизни). Постепенно он приближается и к предмету своего наибольшего восхищения

(понравившейся девушке). И главное – дети, которых ему страшно кидать на произвол судьбы и оставлять одних, как часто оставляли его самого.

Теперь наш герой уверен, что он нашёл золотую жилу, но не в плане денег, а в плане возможностей и личных интересов: шанс написать выдающееся новаторское исследование для его будущей карьеры; привлекательная девушка, которая, несмотря на недоверие к женщинам, вызывает у него неиспытанные ранее чувства; двое ребят, в которых он видит своих братьев и возможность расквитаться с детскими травмами и помочь им – всё это притягивает его и манит. Ему очень нравится этот маленький мир, где каждый может испытать удачу, и он сам, кажется, уже начал в нём осваиваться и достигать небольших успехов.