

## 572. posiedzenie Komisji Kolonizacyjnej

by Harry Harrold

*Harry po raz pierwszy wziął udział w larpie w 1983 roku, a rok później zaczął prowadzić gry. Jest bardzo, jest bardzo dumny ze swojej pracy przy larpach UK Fest: wcielając się w role NPC i pomagając zaprojektować Odyseję Profound Decisions. Pięć lat temu jego larpowe horyzonty znacznie się poszerzyły dzięki spotkaniu z nordyckimi larpowcami na College of Wizardry, a następnie na Knutpunkcie. Ma nadzieję, że od tego czasu jego projekty zyskały na doświadczeniu szerokiego wachlarza larpowych tradycji. Jego ulubionym wspomnieniem z larpów pozostaje wygrana bitwa w grze pvp, choć na drugim miejscu plasują się łzy podczas gry, którą pomagał prowadzić. Bloguje na stronie larpx.com*

**Uczestnicy:** 4-6. Uczestnicy wspólnie prowadzą larpa

**Odpowiednie dla:** Każdy wiek

**Całkowity czas:** 45-60 minut

**Zajęcia poprzedzające larpa:** w pobliżu jacuzzi

**Sam larp:** wszystko odbywa się w jacuzzi.

**Wanna z hydromasażem powinna być:** w pewnym sensie prywatna, gdzie osoby postronne mogą zobaczyć, że ludzie są w wannie z hydromasażem, ale nie mogą usłyszeć szczegółów tego, co się dzieje.

**Aktywności po larpie:** mogą być wszędzie

### O tym larpie

Powiedzieć, że ten larp wiele zawdzięcza twórczości Douglasa Adamsa, to ogromne niedopowiedzenie. Statek B floty Golgafrincham Ark pojawił się w:

- Powieści Restauracja na końcu wszechświata.
- Szóstym odcinku serialu telewizyjnego z 1981 roku.
- Szóstym odcinku oryginalnego serialu radiowego.
- (Film nie będzie pomocny).

Jeśli nie zetknąłeś się z żadnym z nich, larp prawdopodobnie nie będzie miał żadnego sensu. Mimo wszystko spróbuj i daj mi znać, jak ci poszło. Zdecydowanie polecam jednak kupić je wszystkie. Nawet wersję filmową.

### Podziękowania

Douglas Adams, który jest w dużej mierze odpowiedzialny za moje życie od 10 roku życia. Chciałbym mu podziękować.

### Wprowadzenie

Po tym, jak ich statek kosmiczny rozbija się na planecie, niektórzy z pozostałych pasażerów i załogi tworzą komitet, aby omówić, co robić dalej. Spotykają się regularnie w wannie kapitana, aby podjąć decyzję.

Ale ci szczęśliwi rozbitekowie być może nie nadają się idealnie do odbudowy cywilizacji...

## **Tajemnica**

Golgafrincham jest, a raczej była, planetą z problemem. Problem wspólny dla wielu „zaawansowanych” cywilizacji. Nadmiar bezużytecznych idiotów. W przeciwieństwie do innych „zaawansowanych” cywilizacji, mieli sprytny plan, aby poradzić sobie z tą straszną sytuacją. Zabrać ich na pokład potężnego statku kosmicznego. Wysłać go, by rozbił się na innej planecie. Pozbyć się ich.

## **Historia**

Golgafrincham było skazane na zagładę, a jego mieszkańcy musieli opuścić planetę. Trzy potężne statki miały zabrać mieszkańców Golgafrincham daleko, daleko stąd. Arka A dla przywódców. Arka C dla robotników. Arka B dla reszty: telefonistów, fryzjerów, konsultantów ds. zarządzania, dyrektorów ds. marketingu, trójwymiarowych twórców, samoorganizujących się węzłów medialnych, menedżerów interesariuszy, hakerów wzrostu i facylitatorów innowacji. Ten larp jest o nich. Oni nie znają Sekretu. Wierzą w historię. Teraz się rozbili, a ich zadaniem jest przygotowanie nowego domu dla liderów i pracowników, którzy wkrótce przybędą. Z pewnością...

## **Co będzie potrzebne**

**Sprzęt:** Nie jest wymagany żaden sprzęt, chociaż laminator może pomóc tym, którzy chcą zabrać ze sobą informacje o postaci do wanny z hydromasażem.

**Rekwizyty/kostiumy:** Nie są wymagane żadne rekwizyty ani kostiumy, ale gracze mogą chcieć przydzielić rolę kapitana graczowi, który posiada najładniejszy lub najbardziej odpowiedni kapelusz. Wszyscy gracze powinni dodatkowo wiedzieć, gdzie przez cały czas znajduje się ich ręcznik.

## **Instrukcje**

### Wprowadzenie

Zapoznaj się z dokumentem wprowadzającym, dostępnym na stronie zasobów Bubbles.

## **Postacie**

Postacie w tym larpie tworzą komitet kolonizacyjny.

Znają historię, ale nie znają sekretu. Każda z postaci, z wyjątkiem kapitana, ma sugestię, co powinni zrobić rozbitekowie.

- Pierwszy sugeruje, by założyli religię.
- Numer Dwa sugeruje, by wypowiedzieli wojnę następnemu kontynentowi.
- Dyrektor ds. marketingu sugeruje, by skupili się na Projekcie Koła.
- Konsultant ds. zarządzania sugeruje przyjęcie liścia jako prawnego środka płatniczego.
- Fryzjer sugeruje utworzenie Podkomitetu Rozwoju Pożarnictwa Fryzjerów.

Larp jest przeznaczony do rozgrywania w jacuzzi, w pomieszczeniach lub na zewnątrz, ale może być również rozgrywany za pośrednictwem wybranego systemu wideokonferencyjnego.

### **Przebieg larpa**

Larp składa się z sześciu etapów:

- 1) Przydziel graczom Kapitana oraz 3-5 innych postaci. Daj im odprawy dotyczące ich postaci.
- 2) Po przeczytaniu i nadaniu imion swoim postaciom, gracze decydują o dwóch konkretnych relacjach:
  - każdy wskazuje na kogoś, kogo nie lubi i będzie podkopywał przy każdej okazji
  - każdy wskazuje na kogoś, komu chce zaimponować i kogo aprobatę chce zdobyć.

W tym miejscu należy dać graczom trochę czasu na zmianę sposobu wskazywania, jeśli zajdzie taka potrzeba, by wzmocnić potencjalną narrację larpa. Jeśli w larpie bierze udział pięciu lub sześciu graczy, każdy z nich powinien wskazać cztery razy: dwa razy za niechęć i dwa razy za sympatię. Jeśli wolisz, możesz wygenerować relacje losowo, na przykład wyciągając litery Scrabble z torby.

- 3) Następnie gracze powinni rozpocząć odliczanie 25 minut.
- 4) Larp rozpoczyna się, gdy kapitan zarządzi spotkanie.
- 5) Podczas larpa postacie omawiają wady i zalety możliwych sposobów działania.
- 6) Krótko po tym, jak odliczanie czasu dobiegnie końca, Kapitan decyduje, co ocalali powinni zrobić dalej, a larp się kończy.

### **Bezpieczeństwo**

Oczekuje się, że ten larp będzie w większości nieszkodliwy, ale debata jest jego głównym tematem. Gracze powinni znać i stosować technikę „OK Check-In”. Jedna osoba daje znak ręką „OK” drugiej osobie. Drugi gracz odpowiada na jeden z trzech sposobów: „kciuk w górę” oznacza, że wszystko jest w porządku i gra może być kontynuowana; »kciuk w dół« oznacza, że gracz nie jest w porządku i powinien otrzymać wsparcie od innych graczy w przerwie w grze, aby rozwiązać tę sytuację; równa ręka oznacza, że gracz nie do końca wie, jak się czuje lub że nie jest ani bardzo dobrze, ani bardzo źle. Powinno to być traktowane jako „kciuk w dół” przez osobę pytającą.

Jeśli nie znacie się dobrze, negocjujcie również granice, takie jak: zakaz popychania, nadmiernego chlapania, wulgarnego języka i/lub kradzieży gumowej kaczki innej postaci.