

Правила игры "Долго и Счастливо"

Долго и Счастливо - это модерируемая нарративная сценическая игра.

Все действие разворачивается только в заранее заданных **сценках**, которые идут **НЕ** в хронологическом порядке.

Цель: Создать интересную историю и раскрыть своих персонажей.

Сцены

На игре есть **Рассказчик** - мастер, который управляет сценами.

Все действие разворачивается **только** в заранее заданных сценках, которые идут не в хронологическом порядке. Вне сцены действовать нельзя.

Зритель **может войти в текущую сцену**, подняв руку, дождавшись разрешения Рассказчика.

В во время сцены Рассказчик может давать новые вводные. **Когда Рассказчик говорит, сцена замирает.**

Любые спорные конфликты (включая сражения с оружием) решаются **хлопками** зрителей на счет «три» Рассказчика. Чей хлопок громче, тот победил.

Музыка - символ **окончания сцены**. Если вы услышали музыку - замрите.

Роли и основные характеристики

У каждого игрока есть две роли:

1. **Основная:** Сказочный персонаж.
2. **Второстепенная:** Персонаж нуарного города (горожанин).

На старте у персонажа есть **"Долго и Счастливо"** или **"Разбитая мечта"**, а также **Цвета** (если он Сказка) или **Статус** (если он горожанин).

Долго и Счастливо и Разбитая мечта

Долго и Счастливо - Образ идеального будущего, ваша мечта, которая является объективно существующей вещью для Сказок. Это фокус игры, к которому вы стремитесь, но который нельзя достичь быстрым или тривиальным образом. Если кто-то при вас заговорил о чем-то похожем на ваше Долго и Счастливо - немедленно вмешайтесь в разговор.

Разбитая Мечта - Момент, когда вы уже не верите в ваше Долго и Счастливо.

В процессе игры можно как разочароваться в своей мечте, так и обрести ее снова по результатам сцен.

Цвета (Сказочность)

- **Суть:** Цвет – это сказочность, то, чего не было в чёрно-белом Фейд-сити. Коренные жители воспринимают цвета как ненормальность, угрозу и признак маргинальности.
- **Магия:** чтобы сотворить Чудо, игрок должен потратить один свой цвет, громко произнести "чудо" и описать, что происходит. Чудом нельзя убить
- **Получение Цветов:**
 - Совершить что-то, что делает ближе ваше Долго и Счастливо либо от Рассказчика
 - Получить в дар от другого персонажа (нельзя принять, если у вас Разбирая Мечта).
- **Потеря Цветов (Поблекнуть):**
 - Сотворить чудо (тратит один Цвет).
 - Подарить кому-то цвет (нельзя подарить свой последний).
 - Самостоятельно решить, что Долго и Счастливо удаляется от вас.
 - Применение огнестрельного оружия или другие "темные" действия.

Статусы (Вписанность в общество)

- **Суть:** Мера того, насколько индивидуум "вписан" в общество Фейд-сити. Высокий статус даёт привилегии и символизирует "идеального гражданина".
- **Применение:** Игрок может отменить Чудо. Для этого громко произносит "статус" и описывает, что происходит.
- **Факторы, определяющие Статус:**
 - а. документы
 - б. работа (или престижная работа)
 - с. супруг/супруга
 - д. любовник/любовница
 - е. связи (или членство в яхт-клубе)
- Статус меняется по ходу игры и является открытой игровой информацией

Лимит Цветов и Статуса

- Сумма Цветов и уровней Статуса не может быть больше **5**. Если лимит превышен, игрок выбирает, от чего избавиться.

Сражения и конфликты

- **Смерть:** Убить на игре можно только **пулей, выпущенной из огнестрельного оружия** (волшебство не убивает). Оружие моделируется сложенными пальцами.
- Когда кто-то "достаёт оружие", сцена замирает, и Рассказчик проводит голосование хлопками