

"Гра престолів. Битва королів."
(оригінальна редакція ВЦ)

Вступ

Престол – це в буквальному стародавньому сенсі «місце для сидіння». Тобто гра престолів – це гра учнівських столів (парт) проти викладацького або між собою. Володар престолу зазвичай має королівський титул, який важко отримати, а ще важче утримати, тож без справжньої битви завоювати престол неможливо. Тож, битва королів за престол починається...

Ідея і сюжет гри

В грі беруть участь 9 гравців (+1, який може приєднатися по ходу гри), серед яких визначається 1 переможець. Кожен грає індивідуально, відповідаючи на питання ведучого.

Гра складається з 2 етапів: попереднього (3 тури) та основного (8 або 9 турів). На попередньому етапі гравці кілька турів набирають базові бали (+1) без зміни складу учасників; на основному етапі гравці набирають призові бали (+2), причому в кожному турі вибуває один гравець з найменшою кількістю балів. Після кожного туру відбувається перерозподіл балів за певними критеріями. Гра ведеться до остаточної перемоги одного з гравців за кількістю балів.

Гравці можуть використовувати нотатники для запису певних елементів питання для використання у подальшому обмірковуванні та підготовці відповіді. Підсумкова відповідь пишеться учасником на аркуші і демонструється аудиторії після команди ведучого.

У грі є журі, що складається з 3 осіб (наприклад, представник адміністрації чи студради, представник викладачів, представник студентства). Журі слідкує за ходом гри, має можливість звернутися до ведучого з інформацією про порушення регламенту, а також перевіряє відповідність лотів для жеребкування та веде протокол гри. Ведучий у разі виникнення спірних ситуацій може звернутися до журі, яке голосуванням вирішує долю спору. Якщо журі не може винести вердикт більшістю голосів, рішення приймає ведучий.

Для гри ведучим готуються 6 категорій питань:

- 1) з пропущеними літерами (мінімум 3) – для попереднього етапу;
- 2) з перестановкою літер (мінімум 3) – для 1 раунду основного етапу;
- 3) з варіантами відповідей (мінімум 3) – для 2 раунду основного етапу;
- 4) звичайні питання (мінімум 3) – для 3 раунду основного етапу;
- 5) питання для бінарного вибору (мінімум 27) – для дуельних двобоїв;
- 6) питання ведучого (мінімум 1) – для гри з глядачами.

Питання можуть бути підготовлені у текстовому вигляді, у вигляді відеоролика, графічного чи фотозображення, з використанням аудіозапису. Також мають бути підготовлені кілька додаткових питань, які не входять до переліку стартових, але можуть бути додані під час гри у зв'язку з порушенням правил гри та непередбаченими обставинами.

Під час гри ведучий обирає питання на свій власний розсуд.

Склад учасників

Сценарієм гри передбачено такий розподіл ролей:
ведучий – верховний мейстер
помічник ведучого – правиця
помічник за інформацією – мейстер над шептунами
помічник за підрахунками – мейстер над монетою
помічник у залі – лорд-командувач
журі – мейстри над законами
гравці – лорди
глядачі - вільний народ

До складу основних учасників входять 9 гравців. Кожен гравець до початку гри обирає собі титульні символи – герб та банер однієї з великих родин Вестеросу. Після гри з глядачами в разі отримання правильної відповіді до гравців може приєднатися автор вдалої спроби, який обирає собі титульний символ однієї з запропонованих на вибір менших за значенням родин.

Правила гри

А. Загальний перебіг гри:

9 гравців займають місця згідно розташування на карті їх родин.

1 етап (3 тури) – «скликаємо прапори», попередній етап для набору базових балів. Кожна правильна відповідь +1 бал. Час на роздуми – 30 секунд.

Проміжний раунд – «з грязі в князі», гра з глядачами. Автор правильної відповіді розташовується згідно «географії» обраного ним герба.

2 етап (3 раунди по 3 тури) – «битви королів», основний етап для набору призових балів. Кожна правильна відповідь +2 бали, якщо є хоча б один переможець. Час на роздуми – 30 секунд. Перед початком кожного туру розігрується «карта долі» - бонусний бал (+1 або -1). Кожен гравець як представник родини Вестеросу, має певну властивість («джокера»), яка може бути задіяна один раз за гру. Після кожного туру вибуває один учасник з найменшою кількістю балів. Перед останнім (фінальним туром) гравець, що має меншу кількість балів, може скористатися «дарунком богів», щоб збільшити вартість питання на певну кількість балів.

Б. Хронологія гри:

- 0 Жеребкування родин
- 1 Оголошення короткого витягу з правил
- 2 Представлення та розстановка гравців
- 3 Етап 1, тур 1, «скликаємо прапори»
- 4 Етап 1, тур 2, «скликаємо прапори»
- 5 Етап 1, тур 3, «скликаємо прапори»
- 6 Проміжний раунд, «з грязі в князі»
- 7 Передбачення
- 8 Перестановка гравців

- 9 Розіграш «карти долі»
- 10 Етап 2, раунд 1, тур 1, «бойові порядки»
- 11 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 12 Розіграш «карти долі»
- 13 Етап 2, раунд 1, тур 2, «бойові порядки»
- 14 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 15 Розіграш «карти долі»
- 16 Етап 2, раунд 1, тур 3, «бойові порядки»
- 17 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 18 Розіграш «карти долі»
- 19 Етап 2, раунд 2, тур 1, «військова нарада»
- 20 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 21 Розіграш «карти долі»
- 22 Етап 2, раунд 2, тур 2, «військова нарада»
- 23 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 24 Розіграш «карти долі»
- 25 Етап 2, раунд 2, тур 3, «військова нарада»
- 26 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 27 Розіграш «карти долі»
- 28 Етап 3, раунд 3, тур 1, «велика битва»
- 29 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 30 Розіграш «карти долі»
- 31 Етап 3, раунд 3, тур 2, «велика битва»
- 32 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 33 Розіграш «карти долі»
- 34 Вибір «дарунку богів»
- 35 Етап 3, раунд 3, тур 3, «велика битва» («королівська битва»)
- 36 Гра на вибування («турнірний двобій»)
- 37 Підведення підсумків
- 38 Нагородження

В. Доповнення до правил:

1) результати туру

Тури попереднього етапу та 1-го і 2-го раунду основного етапу завершуються після питання, відповіді на яке дозволяють визначити хоча б одного переможця. Якщо на питання не дано жодної правильної відповіді або дано правильну відповідь усіма без винятку гравцями, тур вважається незакінченим (умови проведення «битви» є неприйнятними – занадто складне або занадто просте питання), гравці не отримують балів, ставиться наступне питання. Тур автоматично закінчується після 3-го питання, незважаючи на результати відповіді на нього.

Якщо переможця або переможців немає, бали гравцям не нараховуються, підводяться підсумки туру. В разі порушення відповідних правил гри за рішенням журі може бути призначене додаткове питання, яке не зараховується до нумерації «неприйнятних».

В разі наявності переможця або переможців кожен гравець, що дав правильну відповідь, отримує +1 бал (попередній етап) або +2 бали (основний етап).

Тури 3-го раунду основного етапу завершуються після одного питання за будь-якого результату відповідей гравців. Додаткове питання туру призначається лише за рішенням журі в разі порушення відповідних правил гри. За результатами туру кожен гравець, що дав правильну відповідь, отримує +2 бали.

2) вибуття гравців

Після кожного туру основного етапу має вибути один гравець, який має найменшу кількість балів. Якщо таких гравців кілька, то діють наступні правила:

а) вибуває гравець, який неправильно відповів на останнє питання;

б) призначається «турнірний двобій» між претендентами, обраними за бажанням або/та в результаті жеребкування.

Гравець, що вибуває, втрачає -1 бал в заліку, якщо кількість його балів більша за 0. Якщо гравець вибуває автоматично (варіант а), то він має право на власний розсуд передати свій +1 бал та банер комусь з учасників. Якщо гравець вибуває в результаті «двобою» (варіант б), то його +1 бал та банер отримує переможець «двобою». Якщо гравець, що вибуває, має 0 балів, +1 бал не передається й не нараховується, а банер передається за загальними правилами.

3) «турнірний двобій»

Дуель, або «турнірний двобій», призначається, якщо претендентів на вибуття більше одного і критерій правильності останньої відповіді не має остаточного впливу. Якщо ж таких претендентів більше двох, то їм пропонується добровільна участь у двобої з умовою отримання +1 балу від суперника в разі перемоги, якщо суперник має хоча б 1 бал. Якщо добровільних учасників двобою недостатньо або забагато, вони відповідно добираються або відбираються жеребкуванням.

Кожен учасник двобою отримує 2 «турнірні щити» з написами «так» та «ні». Гравці розташовуються спинами один до одного на відстані кількох кроків і мають відповідати на питання ведучого без часу на роздуми, піднімаючи відповідний «щит». Кожна правильна відповідь оцінюється в +1 бал (бали у «двобої» не йдуть у загальний залік гри). Дуель продовжується до тих пір, поки один з гравців здобуде перевагу в 2 бали або поведе у рахунку після 2 балів (2:0,3:1,3:2,4:3,5:4...).

4) бонусні бали («карти долі»)

Перед кожним туром основного етапу жеребкуванням визначається гравець (гравці), який отримує «бонус» певного типу (+1 чи -1 бал). Події, які характеризують «бонуси», розподіляються в лотах у співвідношенні 3:2:1:1 (позитивні:негативні:підступні:нейтральні).

Позитивний бонус: +1 бал гравцю;

негативний бонус: -1 бал гравцю;

підступний бонус: +1 бал гравцю за рахунок -1 балу іншого гравця;

нейтральний бонус: бали учасників без змін.

Перед першим туром основного етапу лоти «бонусів» витягає учасник з глядачів (10-й учасник) або, у разі відсутності такого, помічник ведучого. Перед кожним наступним туром лоти витягає учасник, який вибув у попередньому турі.

Використані карти більше не використовуються протягом поточної гри.

Дію карти можуть змінювати «джокери» гравців за умови використання кожного не більше 1-го разу за гру.

5) характерна риса дому («джокер»)

Кожна родина Вестеросу має певну властивість, притаманну одному з представників дому (герою-«джокеру»). Ці властивості відомі завчасно і використовуються лише один раз за гру під час виникнення відповідних умов.

Аррини) 1 раз за гру нейтралізує дію негативної карти («джокер» - Ліза Аррен). Вступає в дію, якщо Арринам випала негативна карта.

Баратеони) 1 раз за гру подвоює дію позитивної карти («джокер» - Станіс Баратеон). Вступає в дію, якщо Баратеонам випала позитивна карта.

Ланістери) 1 раз за гру обертає негативну або підступну карту проти суперника («джокер» - Тайвін Ланістер). Вступає в дію, якщо Ланістерам випала негативна або підступна карта.

Тірели) 1 раз за гру отримує +1 бал на початку турніру в дуельному двобої («джокер» - Лорас Тірел). Вступає в дію, якщо Тірели беруть участь в турнірному двобої.

Мартели) 1 раз за гру має імунітет проти вильоту в 1-му турі основного етапу («джокер» - Доран Мартел). Вступає в дію, якщо Мартели претендують на виліт після 1-го туру основного етапу.

Старки) отримує +1 бал після попереднього раунду, якщо набрано максимум балів («джокер» - Роб Старк). Вступає в дію, якщо Старки набрали 3 бали після попереднього етапу.

Таргарієни) 1 раз за гру має можливість тимчасово отримати +1 бал після туру основного етапу зі зняттям -1 балу через 1 тур («джокер» - дракон Візеріон). Вступає в дію, якщо Таргарієнам загрожує виліт, діє також протягом наступного туру.

Грейджой) має можливість забрати 1 бал у будь-кого з суперників після попереднього етапу, якщо набрано не більше 1 балу («джокер» - Еурон Грейджой). Вступає в дію, якщо Грейджой набрали 0 або 1 бал після попереднього етапу.

Таллі) 1 раз за гру в основному етапі має можливість перехопити 1 бал вибуваючого суперника, якщо передається не в результаті турніру («джокер» - Брінден Таллі). Вступає в дію, якщо гравець, що вилітає, вибув за балами без проведення турнірного двобою.

10-й учасник) 1 раз за гру в 3 раунді (перед 7 туром) має можливість забрати 1 бал у сюзерена (якщо той у грі) («джокер» - ренегат). Вступає в дію перед 7 туром, якщо гравець і його сюзерен є у грі.

6) проміжний етап

Між попереднім та основним етапом проводиться проміжний етап, що складається з одного туру, гри з глядачами («з грязі в князі»). Після питання ведучого глядачі мають можливість по черзі запропонувати свої варіанти відповіді. Переможцем вважається перший, хто дасть повну правильну відповідь, або за відсутності такої один з претендентів, чия відповідь на думку ведучого була найближчою до правильної.

Переможець туру отримує +1 бал, приєднується до гравців, обирає собі одну з «менших» родин Вестеросу, герб та банер.

Кожен з претендентів, які дали частково правильну відповідь, але не стали переможцями, мають право зробити ставку на переможця гри і отримати приз провісника («триокого ворона») по закінченню гри.

7) «дарунок богів»

Перед останнім (фінальним туром) гравець, що має меншу кількість балів, може скористатися «дарунком богів», щоб збільшити вартість питання на певну кількість балів.

Кожен додатковий бал коштує 10 секунд, відповідно максимальна кількість «дарованих» балів дорівнює 3 за умови миттєвої відповіді. Вартість питання і час на роздуми для учасника-фаворита фіналу не змінюється.

За умови використання учасником «дарунку богів» інший учасник (фаворит) у разі правильної відповіді не може мати менше балів, ніж його суперник, тобто максимально учасник-претендент може розраховувати на «турнірний двобій».

8) категорії питань

1 етап («скликаємо прапори»), пропущені літери (3 тури) - питання: визначення слова, слово з набором відомих літер і пропусків для заповнення (опціонально, слова з дефісами, апострофами або словосполучення з пробілами); відповідь: правильне слово (або словосполучення).

Проміжний етап («з гязі в князі»), гра з глядачами – питання ведучого: визначення слова або фрази (структурована відповідь); відповідь – варіант, найбільш наближений до правильного.

2 етап, 1 раунд («бойові порядки»), перестановка літер (3 тури) – питання: визначення слова, слово з набору переставлених літер; відповідь: правильне слово.

2 етап, 2 раунд («військова нарада»), варіанти (3 тури) - питання: визначення слова, набір з 4 варіантів відповідей; відповідь: правильне слово або номер варіанта.

2 етап, 3 раунд («велика битва»), звичайні (3 тури) - питання: визначення слова; відповідь: правильне слово.

Дуелі («турнірний двобій»), питання з двома варіантами - питання: твердження або визначення; відповідь: «так» чи «ні».

9) жеребкування

По ходу гри відбувається три типи жеребкувань:

а) вибір «карти долі» - перед першим туром основного етапу обирає учасник з глядачів, в інших турах – учасник, що вибув у попередньому турі.

Склад: 21 лот з «картами долі» - конверти з подіями (повний склад у жеребкуванні, не повертаються).

б) вибір дійових осіб «карти долі» (1 або 2 в залежності від «карти») - перед першим туром основного етапу обирає учасник з глядачів, в інших турах – учасник, що вибув у попередньому турі.

Склад: 10 лотів для розіграшу дійових осіб «карти долі» - «драконячі яйця» (повний склад у жеребкуванні, повертаються), після вибуття кожного учасника відповідний лот прибирається.

в) вибір 2-х учасників «турнірного двобою» для гри на виліт – обирають самі претенденти.

Склад: потрібна кількість лотів (за кількістю претендентів на виліт) для розіграшу учасників дуелі – «драконячі яйця» (потрібна кількість з позначкою учасника, інші - порожні).

10) медіа-демонстрація

Під час гри перебіг подій та актуальні події відображаються на екрані (екранах) в таких форматах:

а) хронометраж - відлік часу;

б) рахунок – герби (банери) учасників з кількістю балів

в) ілюстрації до питання

Г. Додаткові елементи гри:

1) лавка штрафників (стіна)

Якщо під час гри з зали прозвучить підказка, відповіді гравців не зараховуються, а порушник відправляється на лавку штрафників («стіну»), де чекає на закінчення гри, коли кожен з штрафників має відповісти на окреме питання ведучого або виконати певне завдання (опціонально).

2) додаткові питання

У разі непередбачених обставин (технічного браку, нерозв'язних спірних ситуацій, масових підказок тощо) ведучий має право вводити у гру додаткові питання для доповнення основних.