

Правила по съемкам

Два раза за игру персонажам нужно будет поучаствовать в съемках мультфильмов. Расписание съемок и первый состав съемочной группы делают организаторы съезда (мастера), вам нужно будет только явиться на репетиции и съемочную площадку вовремя.

Съемки состоят из двух этапов - репетиции (45 минут) и работа на площадке (15 минут).

Репетиция

Когда вы придете на репетицию, вам будет выдано:

1. Творческое задание - место действия и направление сюжета.
2. Листы сценария для заполнения.
3. Доступ в реквизиторскую для просмотра реквизита и его заказа.

Вашей задачей на этом этапе будет совместно придумать сценарий вашего мультфильма и отрепетировать его.

Мультфильм - это набор кадров, с титрами (подписями). Не более 20 кадров на один мультфильм. На съемке вы изображаете по отдельности каждый кадр. Он фиксируется фотографом. После съемок отдел монтажа сделает из получившегося у вас мультфильм.

Не забывайте внести свой сценарий в Лист сценария - кратко, но ёмко опишите сценку в колонке "Видеоряд" и напишите титр в колонке "Титры" (если он требуется).

Не забывайте, что вы герои мультфильмов и то, что происходит на экране для вас не менее реально, чем происходящее в остальное время. Даже больше - максимально важные вещи с героями происходят именно на экране, так что не бойтесь раскрывать себя во всей красе, проявляя лучшие свои свойства.

Работа на съемочной площадке

На съемочной площадке у вас будет строго 15 минут, чтобы отснять свой сценарий.

Оператор и статист, объявляющий сцены предоставляются организаторами съезда (игротехи). Кроме того на площадке будет висеть фон, изображающий место действия вашего мультфильма.

Работа на площадке подчинена определенному ритму:

- Статист объявляет кадр согласно сценарию (*"Кадр 7. Все удивлены, кроме Пирата и Бандита"*);
- Вы занимаете позиции на фоне места действия;
- Статист объявляет "Камера!";
- Оператор (фотограф) нажимает на кнопку и объявляет "Снято!";
- Статист объявляет следующий кадр.

И так пока не будут отсняты все кадры из Листа сценария.

Сразу после съемки каждый участник съемочной группы получает один БЗЛ от статиста.

Если вы не укладываетесь по времени в отведенное время, ваш мультфильм не будет доснят. Освободить площадку через 15 минут для следующей группы нужно обязательно!

Просмотры

На игре будет два круга съемок, после которых последую просмотры. Просмотр первого круга состоится в 15:00 субботы, второй - в 22:30.

После просмотров идёт голосование. Всем смотревшим будут выданы бланки, на которых они смогут отметить один понравившийся им больше всего мультфильм, кроме того, где они снимались. По результатам голосования актеры, участвовавшие в самых успешных мультфильмах получают БЗЛ.

Финальное голосование

Под конец съезда состоится финальное голосование, определяющее будущее мультипликации на ближайшее десятилетие.

Пять героев, набравших наибольшее количество БЗЛ смогут предложить свои варианты будущего, после чего состоится всеобщее голосование, где вы сможете решить, в каком мире вы хотите жить в будущем десятилетии.

В этом голосовании вы будете принимать участие не одним голосом, но накопленными БЗЛ, распределяя их по своему усмотрению между всеми кандидатами. Вы сможете отдать их все одному из них или распределить так, как сочтёте нужным.

Правила по поединкам

Правила по поединкам - старейшие правила Съезда. Они были созданы ещё в тридцатых годах. Созданы для того, чтобы спорные вопросы разрешались весело и справедливо. Эти правила едины и обязательны для соблюдения всеми участниками Съезда.

0. Поединок - это не боёвка.

Правила по боёвке будут выложены отдельно, и они чертовски просты.

1. Для чего может понадобиться поединок?

Для того, чтобы получить от соперника один из важных игровых ресурсов:

- Балл зрительской любви (далее - БЗЛ). ВАЖНО: в игре нет других способов получить чужие БЗЛ. БЗЛ нельзя украсть или отнять силой. Один поединок позволяет забрать ТОЛЬКО ОДИН БЗЛ.
- Предмет. В игре много разных ценных предметов. 99 процентов предметов на игре отчуждаемы. Один выигранный поединок позволяет забрать у соперника один игровой предмет.
- Честное слово. Слово, которое не может нарушить даже самый хитрый и коварный злодей. Например, помочь (или не мешать) в каком-то деле, повести себя определённым образом, рассказать что-то, применить волшебную особенность и т.д.

ВАЖНО: данное честное слово действительно нельзя нарушить.

Надеемся, вы понимаете, но на всякий случай: “Союзмультфильм” - та игра, где физическое уничтожение (или доведение до такового путём типа: “Если я выиграю поединок, ты дашь мне честное слово, что пойдёшь и утопишься в болоте!”) соперника - это то, что максимально не органично. Если в этом есть сомнения, перечитайте, пожалуйста, текст: <https://vk.com/@-201096578-eto-ne-te-skazki>

2. Когда и кого можно вызывать на поединок?

Здесь мы вопреки своим традициям вкладываем в правила немного передачи нарративных прав. Помните вопрос анкеты “За что твоего персонажа любят зрители?”, где нужно было дать три качества персонажа? Именно эти качества и легли в основу части вашего груза: “Условия, чтобы вызвать кого-то на поединок”.

- Каждое качество из списка в грузе можно проявить с тем, чтобы потом вызвать кого-то на поединок, только один раз. Конечно же, это не значит, что в дальнейшем ваш персонаж лишится своего качества и не сможет его проявлять.
- Продолжим с уже известным вам примером Злой мачехи из “Золушки”. Одно из качеств мачехи - она искренне любит своих близких. В грузе это качество превращается в “Прояви свою искреннюю любовь и заботу по отношению к близким”. То есть, Мачехе нужно создать некую игровую ситуацию, в которой максимально ярко бы раскрылось то качество, за которое его любят зрители (конечно же, можно быть и случайно вовлечённым в такую ситуацию). После того, как качество было проявлено, персонаж чувствует в себе силы сразиться с другим героем за что-то важное. И наступает следующая фаза.

3. *Вызов на поединок*

- Подойдите к тому персонажу, с которым хотите состязаться, расскажите ему, почему вы вызываете его на поединок и что будет стоять на кону. Например, наша Мачеха вызывает на поединок крокодила Гену с тем, чтобы забрать у него один БЗЛ. ВАЖНО: отказаться от поединка нельзя ни при каких обстоятельствах.
- “Консервировать” поединки нельзя. В ближайшее время после того, как качество проявилось, должен быть брошен вызов на поединок. Если у вас впереди важное игровое событие, на котором вы не можете не присутствовать (например, репетиция или съемка), бросайте вызов сразу после него.

4. *Выбор оружия*

То, каким образом будет проходить состязание, всегда выбирает вызванная сторона. Это не значит, что у нас на игре 84 способа состязаться, и каждый игрок заведомо выбирает вариант, в котором он лучше. Способов состязания будет шесть, и это разные дворовые и не очень дворовые игры позднесоветского периода (помним, что на дворе у нас 1991 год). Пока мы выбираем из множества вариантов шесть, в комментариях к этому тексту вы можете предложить свои варианты. Критерии: длительность игры - не более десяти минут, игра рассчитана на двоих, играть в неё интересно и не слишком травмоопасно. Рассматриваются и подвижные, и интеллектуальные игры, и игры, где нужно проявить актерское мастерство.

5. *Выбор секундантов*

Оба участника поединка выбирают себе секунданта - того, кто будет внимательно следить за тем, чтобы правила игры во время поединка не были разрушены, того, кто в случае выигрыша засвидетельствует передачу БЗЛ, предмета или данное честное слово. Если у вас нет проверенного секунданта поблизости - возьми первого встречного, который согласится быть вашим секундантом.

6. *Если ничья?*

Игра играется ещё раз, до первого поражения одного из противников

7. *Если выиграл тот, кого вызвали?*

Каждый остаётся при своём. Вызвавший на поединок не теряет ничего, кроме использования механики самого поединка. На поединок за игру можно вызвать трижды (по количеству качеств, за которые любят персонажа зрители).

Шесть вариантов игр для поединка

Дартс

Для этой дуэли вам понадобится мишень и дротики, которые вы можете взять в реквизиторской.

Правила просты - у каждого противника есть по три дротика. Секунданты отмеряют пять шагов от мишени и отмечают рубеж для бросков. С этого расстояния нужно набрать максимальное количество очков по следующим правилам:

- “В яблочко” - 50 очков
- “Рядом с яблочком” - 25 очков
- “Внутреннее кольцо” - утроение очков сектора
- “Внешнее кольцо” - удвоение очков сектора
- Остальное попадание в мишень - очки согласно сектору попадания

Спорные попадания решаются секундантами совместно.

Кто набрал больше очков - тот и победил в поединке.

В дурака

Карты для игры можно взять в реквизиторской.

Простая карточная игра “Дурак” колодой из 36 карт. Каждому из противников раздаётся по шесть карт, следующая карта назначает козырь. Переводить нельзя. Подкидывать “в догонку” можно.

Кто первый избавился от всех карт в руке и не имеет возможности добрать из колоды - тот победил в поединке.

Если вы не знаете правил игры - найдите секунданта, который вам их объяснит.

Дуэль на скороговорках

Противники по очереди, начиная с защищающегося, произносят по скороговорке. Кто первый запнется - тот проиграл.

Запинание фиксируется согласным решением двух секундантов.

Крокодил

Для этого варианта вам потребуется ещё два или три персонажа, не участвующие в дуэли, но выступающие жюри. Возьмите первых согласившихся встречных.

Правила очень просты. Каждому из участвующих в поединке последовательно загадывается одно слово. Он должен при помощи мимики, жестов или танцев показать контрольной группе задуманное слово не издав ни звука.

Слово загадывает противник, секунданты совместно контролируют время.

Кто справится с объяснением быстрее - тот и выиграл.

В города

Правила этой игры просты - надо произносить названия городов, начинающихся на последнюю букву города, который назвал соперник. Если последняя буква "Ы", "Ъ", "Ь", "Ё" или "Й" вы имеете право использовать предыдущую подходящую букву.

На ответ вам даётся три секунды, которые отсчитывают секунданты. Первый, кто не уложился во время, проигрывает. Назвавший несуществующий город (который не знают противник и оба секунданта) - проигрывает.

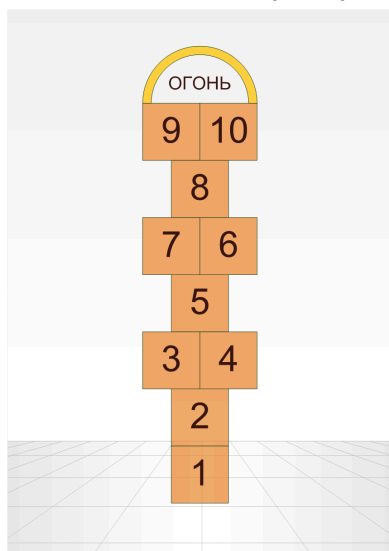
Классики

Начертите классическое поле для классиков 1-10 (или используйте уже имеющееся).

Задача противников - пропрыгать на одной ноге по всем клеткам последовательно в порядке счёта и перепрыгнуть "огонь".

Секунданты совместно ведут счёт времени. Кто справился быстрее - тот победил в дуэли.

Выступление за клетку, наступание в огонь или другая ошибка по согласному мнению обоих секундантов добавляет +1 счёт к итоговому результату.



Правила по честному слову

Если персонаж начинает фразу с ключевого словосочетания “Честное слово”, то следующее за ним предложение является игротехнической информацией.

Пример: “Честное слово, я тебя ни капельки не боюсь!”

Правила по способностям

У каждого из персонажей есть особая способность. Они крайне разнообразны и влияют на разные сферы игры. В способности будет написана необходимая игротехническая информация по её применению, но мы не ограничиваем вас в отыгрыше помимо указанного.

Если у способности есть материальный компонент (например, листочек с эффектом, он будет в вашем конверте с грузом).

Многие способности имеют ограничения по применению (например, работают только на животных). Мы полагаемся на вас в определении этих границ (например, является ли Чебурашка животным). Также многие способности ограничены по количеству применений. Пожалуйста, не забывайте считать и будьте честны.

Правила по боевке

Если вы хотите подраться с другим персонажем, чтобы доказать своё превосходство - вы можете это сделать. Это не принесет вам БЗЛ, предметов или слова чести, но может помочь в других ситуациях.

В результате боевого взаимодействия проигравший персонаж окажется на 15 минут не способен вступать в бой или вызывать кого-то на поединок - он будет чувствовать себя побитым.

Правила боя просты:

1. Вы знаете вашу Силу. Обычно сила персонажа равна 2, но она может модифицироваться способностями и обстоятельствами.
2. Вы заявляете бой, положив человеку руку на плечо и сообщив ему о ваших намерениях в игровой форме (“Выходи на бой, злодей!”)
3. После этого вы громко считаете до пяти. За это время можно:
 - а. взяться за оружие. Редкое оружие может давать вам дополнительную Силу. Обладателям этого оружия об этом известно;
 - б. заявить о том, что вы тоже участвуете в бою и обозначить сторону.
4. Когда объявляющий бой закончит счёт, все заявившие об участии в бою в игровой форме сообщают свою итоговую силу. Например, ваша сила равна 2, а в руках у вас меч, который добавляет 2, итого получается 3. Пример фразы: “Да побью тебя трижды”.
5. Если в бою на одной стороне участвует больше одного персонажа - сложите их силы.

6. Побеждает та сторона, у кого больше силы. При ничьей выигрывает инициатор боя.
7. После этого подсчёта отыграйте бой с известным результатом.
8. Все персонажи, кроме выступавших на победившей стороне считаются побитыми.

Правила по состояниям

В игре есть состояния. Их можно получить можно благодаря способностям персонажей.

Состояния передаются двумя способами:

- 1) Если на переданном вам листочке написано ключевое слово из списка ниже (испуг или внушение), на вас сыграна специальная способность персонажа. Делайте то, что написано на листочке.
- 2) Любое обращение, следующее после фразы “Честное слово” (“Например, “Честное слово, ты считаешь меня своим лучшим другом”) - это тоже применение способности. Делайте то, что вам сказано..

Испуг

Ты испуган и должен немедленно бежать в любую соседнюю локацию. Вы не можете приближаться к источнику испуга на протяжении 15 минут.

Внушение

На листочке будет написано, что ты должен делать и сколько это длиться по времени.

Плен

На листочке будет написано, что ты должен делать и сколько это длится по времени.

Прочие

Возможны другие эффекты способностей. Если эффект длительный, будет приложен листочек с описанием эффекта.

Освобождение

Некоторые способности персонажей могут прекращать действие состояний досрочно. В способности будет написано, какие именно эффекты она позволяет отменить. Если написано “все”, значит все, в том числе не перечисленные здесь.

Приложение 1. Пример листа сценария

Название сценария: (будет указано в листе сценария)
Место действия: (будет указано в листе сценария)
Название мультфильма: вы придумываете самостоятельно

Участники съемочной группы:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Кадр	Видеоряд	Титры
1		
2		
3		