

Сад расходящихся тропок

(правила по Путям и обыденности)

Обыденность (el habitual)

Он исходил яростью оттого, что его звали Тревелер, его, который никуда не трогался из Аргентины, вот только раз съездил в Монтевидео да однажды был в Асунсьоне, в Парагвае, и обе столицы вспоминал с величайшим равнодушием. В свои сорок лет он прирос к улице Качимайо, а работа в цирке администратором и всем остальным понемножку не сулила ни малейшей надежды пройти земные дороги more Varumit... Когда Талита, большая любительница энциклопедий, расспрашивала его о кочевых народах и культурах скотоводческих племен, Тревелер ворчал и возносил неискреннюю хвалу дворику с геранями, раскладному креслу и принципу не покидать угла, где ты появился на свет... Одно следовало признать: в отличие от почти всех своих друзей, Тревелер не валил вину на жизнь или на судьбу за то, что ему не удалось попутешествовать всласть. Он просто опрокидывал единым духом стаканчик можжевельники и обзывал себя дураком, каких мало.

– Разумеется, я – лучшее из его путешествий, – говорила Талита при всяком удобном случае. – Но он, глупый, этого не понимает. Я на крыльях фантазии уносила его за горизонт.

Х. Кортасар. Игра в классики

По умолчанию персонаж существует в обыденности. Здесь он решает рутинные задачи; проводит часы на работе, в кафе или библиотеке; ведет мало к чему обязывающие разговоры. В этой реальности можно оставаться до конца игры и получать от нее удовольствие, не пытаясь изменить биографию и историю.

Но, руководствуясь личным сценарием, эмоциональной или интеллектуальной необходимостью, страстью, внушением или минутным безумием, герой может сойти с путей обыденности, вступить в один из коридоров возможностей. Испытать то самое неуловимое соскальзывание в иную систему координат, которое так точно описывает магический реализм Латинской Америки.

Технически коридоры возможностей дублируют улицы и тропинки обыденности – пройдя по Пути деяния или Пути сна, герой окажется в том же самом месте (например, в казарме или асьенде), что и не вступая на них. Изменится качество самого персонажа и, как следствие, способы его взаимодействия с окружающими.

Вступая на Путь, герой точно должен знать ради какого действия туда идет – цель нельзя менять в ходе путешествия. Нельзя пускаться в это путешествие без цели.

Обратите внимание, каждый проход по Пути деяния или Пути сна дает шанс только на один поступок. Чтобы совершить следующий, нужно вернуться в обыденность и начать все с начала.

В большинстве случаев Путь – это пустой коридор (или там, где строительство затруднено, путеводная нить), помеченный красным (деяние) или синим (сон). Путь нужен не для игры с другими персонажами, не для преодоления препятствий, а для того, чтобы герой полностью прочувствовал шаг, на который решился. Тем не менее, на Путях персонажа подстерегают опасности, грозящие жизни и разуму.

Если Путь обозначен нитью, герой обязан за нее держаться. Тому, кто выпустит нить из руки, придется тем же путем вернуться к месту входа, так и не добравшись до цели.

Мы просим игроков воздержаться от бессмысленного использования Путей, особенно в начале игры – каждое перемещение по ним может оказаться для персонажа последним. Пути – это не “мистический пласт”, не надо искать на них ничего того, о чем не сказано здесь.

Дойдя по Пути до намеченного места (например, стадиона или сельвы), путешественник должен взять у выхода предмет, маркер, ясно демонстрирующий окружающим, с какого пути пришел герой (о предметах см. далее). С предметом нельзя расставаться, пока не завершено действие, ради которого пройден Путь.

Как только оно завершится, герой должен немедленно вернуться к выходу, через который попал в реальность, оставить там маркер, а потом действовать в соответствии со специальными правилами Пути, по которому шел.

В личных сценариях (независимо от формы, в которой они будут предложены разным игрокам), действия, невозможные без использования Пути деяния, будут помечены красным, без Пути сна – синим.

Путь деяния (el camino de hecho)

— Вечно разветвляясь, время ведет к неисчислимым вариантам будущего. В одном из них я — ваш враг.

Я снова ощутил то роение, о котором уже говорил. Мне почудилось, будто мокрый сад вокруг дома полон бесчисленных призрачных людей. Это были Альбер и я, только незнакомые, умноженные и преображенные другими временными измерениями. Я поднял глаза, бесплотный кошмар рассеялся. В изжелта-черном саду я увидел лишь одного человека, но этот человек казался несокрушимым, как статуя, и приближался к нам по дорожке, и был капитаном Ричардом Мэдденом.

— Будущее уже на пороге, — возразил я, — и все же я — ваш друг. Позвольте мне еще раз взглянуть на письмо.

Х.Л.Борхес, Сад расходящихся тропок

Маркер Пути деяния – знамя. Герой вправе выбрать, каким оно будет: национальным, красным, покрытым индейскими перьями с символом Великого Змея. При этом знамя с Пути деяний всегда будет эстандарте (исп. *estandarte* – знамя с золотым древком) – это позволит отличить маркер от десятка других знамен на столичных улицах.

Человека с эстандарте видят все. Он представляется окружающим уверенным, целеустремленным, немного опасным, возможно, даже одержимым.

К действиям, которые можно совершить только пройдя по пути деяния, мы относим:

- **Боевое столкновение.** Ранив противника, человек со знаменем убивает его (см. **Правила по революции и репрессиям**).
- **Вооруженное восстание.** После долгих городских боев отряд без эстандарте, взятого на Пути деяния, отступает в сельву и оставляет раненым одного бойца. (см. **Правила Революции и репрессиям**).
- **Объяснение в любви.**
- **Операцию по покупке или продаже недвижимости.**

- **Посещение la casa de citas (публичного дома).**
- **Попытку сделать вымышленный мир реальным.**
- **Человеческое жертвоприношение.**

Если на вас нападет человек, вооруженный мачете, но в другой руке у него не будет эстандарте, значит, незнакомец просто решил поупражняться в сборе тростника, а перед этим выпил текилы. Смертельной опасности такой неудачник (disafortunado) не представляет, но вы можете заподозрить, что он недолюбливает именно вас. Если молодой человек без эстандарте попытается объяснить в любви, девушка сочтет, что он шутит, причем, похоже, не самым пристойным образом.

Совершив деяние, герой не обязан возвращаться ко входу, через который вступил на Путь деяния. Достаточно оставить эстандарте у выхода. После этого персонаж мгновенно переносится в обыденность и некоторое время испытывает печаль и усталость.

Эстандарте нельзя получить иным способом, он достается только тому, кто прошел по Пути деяния. Вступая на этот путь, ты должен быть готовым сразиться за то, ради чего пришел сюда.

Если на нем героя коснутся ножом, он убит, персонаж покидает игру. Единственный способ избежать этой судьбы - разорвать или сжечь любую из ценных бумаг (см. Правила по бюрократии и коррупции). Впрочем, ты можешь взять с собой нож и попытаться коснуться противника, прежде чем он убьет тебя.

Поэтому, вступая на Путь деяния, бери с собой нож!

Путь сна (el camino de sueño)

Встречу ли я Магу? Сколько раз, стоило выйти из дому и по улице Сен добраться до арки, выходящей на набережную Конт, как в плывущем над рекою пепельно-оливковым воздухе становились различимы контуры, и ее тоненькая фигурка обрисовывалась на мосту Дез-ар; случалось, она ходила из конца в конец, а то застывала у железных перил, глядя на воду. И так естественно было выйти на улицу, подняться по ступеням моста, войти в его узкий выгнутый над водою пролет и подойти к Маге, а она улыбнется, ничуть не удивясь, потому что, как и я, убеждена, что нечаянная встреча – самое чайнное в жизни и что заранее договариваются о встречах лишь те, кто может писать друг другу письма только на линованной бумаге, а зубную пасту из тюбика выжимает аккуратно, с самого дна.

...Мы предпочли встречаться на мосту, на террасе кафе или в каком-нибудь облюбованном кошками дворике Латинского квартала. Мы бродили по улицам и не искали друг друга, твердо зная: мы бродим, чтобы встретиться. О Мага, в каждой женщине, похожей на тебя, копится, точно оглушительная тишина, острое стеклянное молчание, которое в конце концов печально рушится, как захлопнутый мокрый зонтик.

Х.Кортасар, Игра в классики

Проход по этому пути означает, что герой детально представляет какое-либо действие, вспоминает его или видит во сне. Физически персонаж остается примерно в том месте, где игрок вступил на путь Сна (например, за столиком в кафе) и, совершив один воображаемый поступок, должен вернуться туда же.

Путь Сна, или *sueño*, что по-испански значит сон или мечту, может привести в прошлое или будущее, как прошлое или будущее героя, так и в отдаленные времена. Из сна или мечты можно принести знание, которого нет в обыденности, но в них можно наткнуться на вещи страшные, непонятные или отвратительные, которые навсегда поселят тревогу и зерна безумия в вашем сердце и разуме.

Чтобы войти в коридор сна, нужен предмет-ключ: калейдоскоп, чашка кофе, раскрытая книга, зеркало, редкая монета, шахматная фигура. Все, что может привлечь внимание, заставить задуматься. Некоторые предметы помогают в путешествиях по путям сна лучше других. Другие подходят именно к вашему сюжету.

После нескольких минут раздумий сновидец обязан оставить предмет-ключ в обыденности (на столике в кафе, на полке в библиотеке, в центре ритуального узора), а сам вступить в коридор, помеченный синим.

На этом пути вам могут встретиться странные создания со скрытыми лицами, вы обязаны остановиться и отвечать на вопросы, пока незнакомцы не простятся с вами или (что значительно хуже) не скажут, что ваш сон превратился в кошмар, а мечта в одержимость. Это событие на некоторое время или навсегда изменит ход вашей игры.

У того, кто обладает ясной системой ценностей, хорошо понимает свои жизненную цель и место в этом мире, больше шансов дать правильный ответ незнакомцу.

Маркер Пути сна – маска. Скорее всего, одного из ацтекских божеств. Но, с некоторой вероятностью, европейская или африканская. Вы сами выберете подходящую у выхода в помещение, куда захотите попасть.

Окружающие не видят человека в маске – это он мечтает о них, а не они о нем.

Взаимодействовать со сновидцем может только тот, с кем он заговорил – как правило, только один человек.

Ничего из того, что происходит на Пути сна, нет в обыденности.

Но имейте в виду, даже после первого взаимодействия партнер неосознанно меняет к вам отношение. Если вы в мечтах семь раз признались в любви одной и той же девушке, она и в обыденности не поверит, что вы к ней равнодушны. Хотя объяснит свою уверенность скорее предчувствием, интуицией, впечатлением.

Перемещения по Пути сна позволяют отрепетировать важную битву или объяснение, узнать слабые стороны противника и характер возлюбленной. При удачном стечении обстоятельств вы можете повторить одно и то же путешествие несколько раз, добиться разных результатов и в конечном итоге получить сведения, необходимые для победы уже на Пути деяний.

Если в прошлый раз Педро приходил к вам в маске, чтобы драться на саблях, в позапрошлый – играть в шахматы, а теперь хочет танцевать самбу, вы обязаны танцевать. Это действие не имеет никаких последствий в обыденности, кроме одного – игрок понимает, что противник ищет его уязвимое место, а персонаж начинает подозревать, что Педро его недолюбливает, хотя вы толком даже не виделись.

Совершив намеченное действие, герой обязан вернуться в синий коридор той же дверью, которой вышел из него, оставить маску там, где она висела, и по Пути сна вернуться к оставленному предмету-ключу.

Если ключа не окажется на месте, вы не сможете сойти с Пути до тех пор, пока не увидите в одной из дверей, ведущих в обыденность, предмет, подобный вашему ключу. Книгу, зеркало или монету – причем вовсе не обязательно те, которые оставили вы.

Увидев предмет, немедленно выходите через эту дверь. Потом герой с трудом вспомнит, как, охваченный странными мыслями и смутными мечтаниями, оказался на другом конце города.

На Пути сна подстерегают и другие опасности, обычно они связаны с превращениями, инцестом, колдовством и безумием. По возможности, старайтесь избегать всяких встреч в синих коридорах. Но, если с вами заговорят, вы должны будете ответить.

О вы, боги ночи!

Боги мрака, инцеста и злодейства,

меланхолии, самоубийства!

О боги крыс и пещер, нетопырей и тараканов!

О злобные, непостижимые боги сна и смерти!

Э.Сабато «О героях и могилах»

Прошлое и будущее (el pasado y el futuro)

Любой язык - это алфавит символов, предполагающий, что у собеседников есть некое общее прошлое.

Х.Л.Борхес

После бессонной ночи, всецело погруженный в свои мысли и почти счастливый, я размышлял о том, что не существует ничего менее материального, чем деньги, ибо любая монета (скажем, монета в двадцать сентаво) несет в себе, по сути дела, целый набор потенциальных возможностей. Деньги абстрактны, повторял я себе, деньги - это будущее время. В один прекрасный день они могут обернуться прогулкой за город или музыкой Брамса, географическими картами или шахматами, чашечкой кофе или беседами Эпиктета, в которых тот учит нас презирать золото.

Х.Л.Борхес

Каждый гражданин имеет право на прошлое и на будущее.

Конституция, ст.9, §1

Во время пребывания на пути sueño вы можете оказаться в прошлом или будущем. Поскольку время на всех одно, вы можете оказаться там по своей либо вашего собеседника инициативе. Каждый реализует свое конституционное право следующим образом: достаточно произнести три слова - «Как это было?» или «Как это будет?» - и вы вместе с вашим собеседником оказываетесь в том времени, в какой стороне, проявившая инициативу, пожелает. Следом за этими двумя словами должен последовать вопрос, который вы хотите выяснить в прошлом или будущем, например: «какие слова ты тогда сказал?», «как произошла ваша встреча?», «был ли у тебя роман с Эрнандесом?», «принимал ли ты участие в репрессиях Суареса?», «что случится, если я не возглавлю эту революцию?», «куда катится страна?», «будешь ли ты так же любить меня через десять лет?» и пр.

Кроме того, необходимо предъявить какой-либо артефакт (кольцо, трубку, письмо, фотографию, пробитый пулей партийный билет и пр.), который служил бы неким обоснованием вашего права на именно такой вопрос.

Видишь это письмо? В нем тетя Амаранта пишет, что мы жили тогда в районе Палермо. Пришел некий гринго с какой-то бумагой, и нас тогда выселили. И с ним были вы. Какое участие имели вы во всем этом деле?

Ответ дается даже на самый общий вопрос одной конкретной короткой сценой. Для нее можно привлечь сторонних участников, оказавшихся поблизости, используя три кодовых слова: «Память о прошлом» или «Мечта о будущем». Это должна быть недлинная история, примерно не более десяти минут. За это время следует дать ответ на вопрос: сказать те самые слова, дать понять, был ли роман, разыграть встречу, отобразить будущее даже целой страны.

Однако: ответ будет дан с точки зрения того, кто отвечает. То есть, задавая вопрос, имейте в виду, что это не будет какая-то «объективная» правда. Врать прямо нельзя, но отражать свою точку зрения нужно.

- Исторические периоды, на которые рекомендуется ссылаться:
- Доколумбова Америка
- Войны конкистадоров
- Боливарийские войны за независимость
- Демократическая революция и гражданская война федералов и унитариев (вторая половина XIX в.)
- Времена с 20 гг. по 50 гг. в Латинской Америке (от окончания Первой Мировой до победы Кубинской революции)
- Переворот Пиночета в Чили в 1973 г.
- Времена «эскадронов смерти» в Аргентине (1976-1982 гг.)
- Референдум о власти Пиночета в Чили (1988 г.)
- Настоящее время, 2014 г. в Латинской Америке

Внимание! Правило танго и искренности НЕ ДЕЙСТВУЕТ на Пути sueño и ДЕЙСТВУЕТ на Пути деяния.

Правила по любви и ревности

- Ревность - это... "Если у тебя уводят женщину, тут не до шуток, но если ты еще сам в этом виноват, совсем уж, понимаете, не до смеха... На испанку-то мне было наплевать, хотя самолюбие взыграло. Но были вещи посерьезней..."

Х.Кортасар, Что нами движет

"С той самой ночи они делили ее. Никто толком не знает, как протекала их жизнь в этом постыдном союзе, нарушавшем благопристойный быт пригорода. Все шло гладко недели три, но долго так не могло продолжаться. Братья не произносили имени Хулианы, даже окликая ее, но искали - и находили - поводы для размолвок. Если шел спор о продаже каких-то шкур, спор был совсем не о шкурах. Кристиан всегда повышал голос, а Эдуарде отмалчивался. Волей-неволей они ревновали друг друга. Жесткие нравы предместий не позволяли мужчине признаваться, даже себе самому, что женщина может в нем вызвать что-то иное, чем просто желание обладать ею, а они оба влюбились. И это известным образом их унижало. "

Борхес, Х.Л. "Злодейка" (или в других переводах "Непрощенная")

Мужская версия

Каждый персонаж-мужчина, руководствуясь заданными ценностями и характером, любит исключительно женщин определенного типа. Тип этот обозначается маркером: цветком определенного цвета (для женщин), цветной лентой (для мужчин), который носится на видном месте, должен быть виден при осмотре беглым взглядом и не закрывается одеждой - в ходе игры и цвет маркера не меняется.

Встретив первую в ходе игры женщину с условленным маркером, мужчина влюбляется в нее и не обращает внимания на других, даже если они носят такие же маркеры.

Исключением может стать женщина с бонусным маркером - цветком с золотой нитью. Увидев ее, мужчина забывает о прежней влюбленности. Это отношение не проходит, даже если новый объект привязанности меняет бонусный маркер на обычный. И так до появления новой героини с бонусным маркером. Главное, чтобы его цвет всегда совпадал тем, который предпочитает персонаж-мужчина.

Влюбленность ничего не требует от героя, ему достаточно издали наблюдать за возлюбленной, оказывать ей незначительные знаки внимания. Такие отношения могут продолжаться до тех пор, пока рядом с женщиной не появится другой мужчина, и у героя не возникнет подозрение, что его возлюбленную и того мужчину связывает нечто большее, чем дружба. После этого герой должен начать активную борьбу за сердце любимой: привлекать ее внимание, делать подарки, приходить с объяснениями по пути деяния (см. «Пути»).

Если герой получит явное подтверждение связи любимой с соперником, правило по бонусному маркеру перестанет действовать: персонаж до конца игры не сможет сменить объект внимания, влюбленность превратится в страсть, требующую огромного психического напряжения. Важнейшими желаниями героя станут несовместимые желания мести (смерть предполагаемого соперника, женщины и собственная гибель или гибель двоих из трех, или кого-то одного?) и возвращения бывшего положения лео..

Персонаж может сопротивляться этим чувствам, но не должен забывать о них, особенно когда жертвует любовью и ревностью ради других ценностей.

“Взяв у нее из рук яблоко, я поцеловал ее в губы. Но едва надкусил плод, как голова у меня закружилась, и я свалился, сминая паутину веток, к ее ногам, и увидел мертвенно-белые лица, приветственно глядевшие на меня из ямы”.

Данте Габриэль Росетти, “Яма в саду”

Женская версия

Женщина выбирает возлюбленного в соответствии со своими ценностями. Например, самого богатого или самого храброго. Героиня не озвучивает свои приоритеты, возможно даже называет противоположные или случайные. Но если другой мужчина превосходит ее возлюбленного по выбранной характеристике (становится богаче или действует смелее), женщина немедленно влюбляется в лучшего.

У некоторых женщин есть бонусные маркеры (цветки с золотой нитью), и это всегда вызывает раздражение со стороны обладательниц стандартных цветков того же цвета (вам хочется очернить, унижить и во всем превзойти соперницу). Бонусный маркер своего цвета можно отнять (и, как следствие, получить большее влияние на мужчин), только пройдя по пути деяния. Выйдя в обыденный мир, женщина начинает скандал, публично обвиняет противницу, устраивает драку (выбирает способ воздействия в соответствии с

социальным статусом персонажа и не забывая о безопасности игрока). После отыгрыша женщины обмениваются цветами – всегда одного цвета. Вышедшая с пути деяния получает цветок с золотой нитью и возвращает маркер пути деяния (эстандарте - флаг с золотой ручкой) на место.

Объяснение в любви

Герой (героиня) может по-настоящему объясниться в любви, только проследовав по пути деяния. Для того чтобы сделать это в мечтах и снах, есть путь (sueño - исп., сон, мечта) – герой может много раз следовать по синему коридору пути sueño, надевать в нем маску, чтобы обозначить иллюзорность происходящего, и беседовать с возлюбленной (возлюбленным) либо расспрашивать о ней (о нем), не рискуя подвергнуться подозрениям в безнравственности или колкостям (из разряда “а что это ты им заинтересовалась?”): это все равно, что расспрашивать призраков в царстве Миктлан или в “Божественной комедии” - ответ получить можно, но эмоциональную реакцию - никогда. При этом на самом деле никакого разговора не происходит, собеседник о нем не помнит, хотя начинает интуитивно подозревать, что вы что-то от него хотите, возможно, даже слишком настойчиво.

Это главный риск таких объяснений. С другой стороны, путь sueño позволяет узнать предпочтения и реакции женщины (мужчины), подготовиться к настоящему признанию в любви.

Правила по революции и репрессиям

Одна скромная учительница, Норма Гладис Пульесе, на которой я несколько месяцев изучал реакции провинциальных интеллектуалов, понимает, считала, что ненависть и войны вызываются незнанием друг друга и всеобщим невежеством; мне пришлось ей растолковать, что сохранение мира между людьми возможно лишь при полном их равнодушии и незнании друг друга – сие есть единственное условие, при котором эти твари бывают относительно доброжелательны и справедливы, ибо все мы достаточно терпимы по отношению к тому, что нас не интересует».

Эрнесто Сабато, «О героях и могилах»

Восстание

Возглавить вооруженный переворот (революцию, контрреволюцию, мятеж, путч) могут только игроки, в личных картах которых прописана такая возможность. Как правило, ее воплощению предшествует несколько действий: пропаганда среди горожан, приобретение оружия, организация боевого отряда и т. д.

Внимание: те, у кого в личных картах не прописана возможность организовать вооруженное восстание, вынуждены участвовать в чужих революциях, либо бороться с системой в одиночку.

Другое обязательное условие для восстания – эстандарте (исп. *estandarte*, флаг с золотым древком) в руках лидера. Любой переворот начинается с того, что его предводитель проходит по пути Деяния. Потом лидер в условленном месте встречается со сторонниками числом не меньше четырех человек.

Обратите внимание, эстандарте, добытый для вооруженного восстания, нельзя использовать для того, чтобы в одиночку отбиться от политических противников.

Столкновение произойдет по стандартным правилам ареста: попав в плен до встречи с остальными повстанцами, лидер потеряет возможность воспользоваться уже добытым эстандарте (должен немедленно отдать его одному из противников, чтобы тот отнес к выходу с Пути деяния).

Кроме эстандарте и лидера для участия в массовых боевых действиях необходимо не

меньше трех единиц стрелкового оружия, желательно автоматов.

Выполнив все перечисленные условия, повстанцы объявляют революцию (контрреволюцию), начинают бегать по городу и стрелять в вооруженных политических противников, захватывать ключевые точки, строить баррикады, выкрикивать лозунги, теснить противника в направлении стадиона.

Политические противники повстанцев обязаны попытаться дать им отпор, даже если понимают, что сопротивление бесполезно. Это вопрос отыгрыша. Бой по желанию игроков может длиться достаточно долго, но не более получаса. В нем никто не погибает, и всегда побеждает сторона, лидер которой несет эстандарте.

Лидеры бойцов, сопротивляющихся перевороту, не могут использовать эстандарте.

Отряд, сражающийся без эстандарте, в конце боя теряет одного бойца (тот падает тяжело раненым или вызывается прикрыть отступление – в результате чего всегда попадает в плен к противнику). Такой боец вызывается добровольно, либо его назначает командир отряда (это тоже вопрос отыгрыша). Остальные получают возможность беспрепятственно отступить в сельву, либо разбежаться по городским постройкам и ждать репрессий.

Цель мятежников – радиостанция. Прорвавшись на радио, они в прямом эфире объявляют о смене власти и озвучивают свою политическую программу. После этого революция считается свершившейся, сопротивление подавленным, повстанцы становятся новой властью. Их лидер получает комплект документов – дополнительных правил, позволяющих влиять на ситуации, описанные в правилах по бюрократии и коррупции. Например, запрещать бесплатную выдачу текилы или аннулировать все права на собственность.

Свергнуть новую власть можно, только организовав собственный переворот по всем изложенным выше правилам.

Разгон демонстрации

Результат политической демонстрации зависит от количества участников и от плакатов, которые они несут. Чем больше в толпе плакатов со сходными требованиями (например, разрешить раздачу текилы по предъявлению лотерейных билетов), тем скорее они будут выполнены.

Представители власти могут удовлетворить требования митингующих (тогда те должны будут разойтись) или расстрелять демонстрацию (тогда толпа разбежится, а люди, стоявшие в ближайшем к стрелкам ряду, получают ранения).

Не забывайте, расстрел демонстрации наносит непоправимый урон авторитету власти.

Арест

Два человека, вооруженные винтовками или автоматами и представляющие действующую власть (президента Суареса или партию, по всем правилам захватившую радио), могут арестовать любого.

Арестованного конвоируют на территорию в центре города, огороженную колючей проволокой. Убежать оттуда невозможно.

Освободить пленника можно, воспользовавшись правилами по бюрократии и коррупции, то есть, вовремя отыскав и подкупив человека, который организует побег или выдаст пропуск, ведущий на свободу.

Часовые обязаны позволять арестованным беседовать с прохожими в обмен на подарки (ценные бумаги, местную еду или антиквариат) – один подарок за разговор. Впрочем, могут разрешить поговорить просто так.

Расстрел

Все расстрелы проходят исключительно на городском стадионе и осуществляются партией, которая сейчас находится у власти. Арестованного нельзя расстреливать, пока по радио не заиграет испанский вальс (см. аудиозаписи ниже).

Расстрел, в котором участвуют трое бойцов, вооруженных стрелковым оружием, и командир, выводит героя из игры (точнее, из плана обыденности), независимо от наличия у него ценных бумаг и счастливых лотерейных билетов. Если одно из условий расстрела не выполнено (он произведен партией, не пришедшей к власти, произошел не на стадионе, без предварительного ареста, до того, как по радио прозвучал испанский вальс, или недоукомплектованной расстрельной командой), осужденный падает, его признают мертвым, но через некоторое время, когда расстрельная команда покинула место событий, приходит в себя и может идти куда захочет.

[Скачать Inti-Illimani El vals бесплатно](#) на pleer.com

[Скачать Inti-Illimani Entre amor бесплатно](#) на pleer.com

Приватная драка

Драки между жителями столицы и предместий происходят в плане обыденности, на ножах и мачете. Боец, получивший одну рану (в любую часть тела, кроме шеи, лица, кистей и ступней), выходит из драки. Он ранен и нуждается в медицинской помощи.

Если на вас напал человек с эстандарте, который специально прошел Путь деяния, чтобы убить вас, вы не можете убегать, но вправе защищаться. Бой должен происходить один на один. Получив один удар ножом, противник лишится эстандарте и вернется в обыденность – в локацию, из которой пришел. Если враг нанесет удар первым, вы погибли. Обоюдные поражения в такой поединке не засчитываются.

Под ножом и мачете всегда понимается тренировочный нож полной длиной около 30 сантиметров (то есть, сам клинок около 20 см, при этом нож должен выглядеть как нож, а не тесак для рубки мяса или сахарного тростника).

Если два человека сталкиваются, одновременно выйдя с Пути деяний с эстандарте, и намерением убить друг друга, бой ведется насмерть. Если один из противников взял эстандарте для другой цели, флаг не помогает в поединке.

Человек с ножом не нападает на человека с ружьем или автоматом. Это правило действует только если огнестрельное оружие находится в руке, в состоянии боевой готовности.

При этом человек с ружьем или автоматом не может застрелить мирного жителя – стрелковое оружие нужно только для переворотов, арестов и расстрелов.

Обратите внимание! Никто не может одновременно пользоваться ножом и пистолетом! Человек, взявший эстандарте для убийства (но не революции или сражения), не может через обычные двери покинуть помещение, в которое вышел с Пути деяния. И не должен ждать противника. Не обнаружив в локации намеченную жертву, герой с флагом обязан вернуться на Путь деяния.

Боевое столкновение

Боевое столкновение двух отрядов, не подпадающее под правила по восстанию, может произойти только в одном случае: если бойцы действующей власти отправляются в карательную экспедицию в сельву.

В ходе такой экспедиции действуют все правила по восстанию: отряд должен возглавлять лидер с эстандарте, у бойцов должно быть не менее трех единиц стрелкового оружия.

Отличие одно: противника еще нужно найти. Если экспедиционный отряд обнаруживает в сельве одного политического противника, действуют правила по аресту. Если двух и более – правило по боевым столкновениям. Обороняющиеся оставляют одного бойца прикрывать отступление, нападающие захватывают его в плен и возвращаются в город.

Правила меняются, если экспедиция сталкивается с отрядом повстанцев, который с эстандарте наступает на город. Тогда перестрелка происходит на равных, каждая сторона теряет по одному бойцу. Повстанцы возвращаются в сельву, правительственные войска в город, обе стороны теряют эстандарте и должны добывать их заново. Впоследствии

противники могут попытаться обменять пленных, это уже вопрос дипломатии. Напоминаем, что, получив на Пути деяния эстандарте, действовать необходимо немедленно, не считаясь с выгодой и целесообразностью. Эстандарте нельзя хранить, чтобы использовать потом при подходящем случае.

Ранение

Ранение, полученное в обыденности либо в ходе боевого столкновения (восстания), может вылечить персонаж, обладающий медицинским патентом. Для этого достаточно отдать ему любую ценную бумагу. Впрочем, некоторые медики предпочитают местные продукты или предметы антиквариата (это прописано в патенте).

Без лечения персонаж не может быстро передвигаться, громко говорить участвовать в боевых столкновениях и ходить по Путям.

Смерть

Смерть может наступить в четырех случаях:

1. Если герой получил рану на Пути деяния и не смог сразу откупиться ценной бумагой.
2. Если героя убил персонаж, специально для этого пришедший по Пути деяния.
3. Если героя расстреляли по всем правилам.
4. Если герой дошел до финальной точки своей истории, заложенной в личной карте, и понял, что должен погибнуть.

Погибшие персонажи могут появиться на Пути сна, если их кто-то вспомнит, и даже повторить уже произнесенную некогда ценную информацию. Больше мертвые никак не влияют на игру.

Правила по бюрократии и коррупции

Потребительство, сплошь потребительство, и ничего больше. Выкладывая банкноты на стол, и получишь в этой стране все. Если есть у тебя состояние, то, будь ты хоть разбойником с большой дороги, перед тобой будут ходить на цыпочках, ты уже важная персона, аристократ. Короче, у нас расстраиваться бессмысленно, кругом одна гниль, и исправить ничего нельзя. Страну развратили гринго, теперь это уже не тот народ, который когда-то нес свободу Чили и Перу. Теперь это нация дельцов, трусов, неаполитанских лотерейщиков, плутов, международных авантюристов, вроде тех, что вот тут сидят, мошенников и футбольных спекулянтов.

Эрнесто Сабато, О героях и могилах

Литера А

На игре ценной бумагой считается любой документ, помеченный муниципальным штампом и надписью:

«НАЦИОНАЛЬНАЯ КОРПОРАЦИЯ УПОЛНОМОЧЕННЫХ ПО ДЕЛАМ ВСЕГО ПАМПСКОГО И ЗАВЕДЕНИЯ, ВЕДУЩИЕ АКТИВНУЮ РАБОТУ В ОБЛАСТИ ВСЕГО ПАМПСКОГО (все объединения уполномоченных по делам всего пампского и главные конторы таких уполномоченных, а также сами таковые уполномоченные)».

К таковым относятся:

1. Лицензии, патенты и мандаты, дающие право на определенные виды деятельности. Например, лечить людей может только обладатель медицинского патента; передавая патент, персонаж вместе с бумагой передает и способность лечить. Другой патент дает право на установку шлагбаума и взимание платы с каждого, кто проходит по определенной дороге. Третий гарантирует парламентскую неприкосновенность на случай расстрела. Четвертый - мандат (совершенно достоверный, от 1863 г. за подписями Рохаса и де ла Пеньи) на расстрел унитария и т. д.

2. Документы, подтверждающие право собственности.

Большая часть земли и средств производства в стране принадлежит частным владельцам. Передача свидетельства обязательно должна регистрироваться в национальной кадастровой книге.

3. Билеты национальной лотереи с высказываниями и портретами героев и выдающихся деятелей континента.

На начало игры каждый гражданин получает один такой билет; он выдается по решению администрации президента Суареса вместо части зарплаты. В дальнейшем билеты можно будет покупать в лавках и у посредников.

Первая цифра номера на билете обозначает серию розыгрыша. После того, как розыгрыш состоится, и об этом будет объявлено по радио, билет перестанет быть ценной бумагой. С этого момента он подлежит обмену на выигрыш или уничтожению. Чтобы принять участие в новом розыгрыше, а также возобновить возможность пользоваться лотерейным билетом как ценной бумагой в барах обыденности и на Путях деяния, необходимо приобрести билет следующего розыгрыша, с другой первой цифрой. В целом способ распространения билетов при каждом последующем розыгрыше (продажа, раздача, комбинирование этих способов или иные способы) утверждается правительством.

Обладание любым из перечисленных документов дает право на получение в кафе и барах бесплатной порции кофе, текилы или мате. При этом документ остается у владельца. Впрочем, правительство республики в любой момент может ограничить действие определенного типа документов. Например, запретить выдавать текилу предъявителю лотерейного билета. О таком решении будет объявлено по радио, граждане должны воспринимать подобную информацию, как уничтожение социальных свобод.

Любой из перечисленных документов можно обменять на товар: местный сувенир, автоматическую винтовку, маис, кокаин, другой документ. Курс обмена определяется по соглашению участников сделки.

После бессонной ночи, всецело погруженный в свои мысли и почти счастливый, я размышлял о том, что не существует ничего менее материального, чем деньги, ибо любая монета (скажем, монета в двадцать сентаво) несет в себе, по сути дела, целый набор потенциальных возможностей. Деньги абстрактны, повторял я себе, деньги - это будущее время. В один прекрасный день они могут обернуться прогулкой за город или музыкой Брамса, географическими картами или шахматами, чашечкой кофе или беседами Эпиктета, в которых тот учит нас презирать золото... Последователи детерминизма утверждают, что на свете нет ни одного беспричинного явления действительности, то есть такого, которое могло бы произойти само по себе, и монета символизирует нашу свободную волю.

Х.Л.Борхес

Документы символизируют судьбу; получив смертельную рану на Пути деяния (см. правила по Путям и обыденности), игрок может уничтожить ценную бумагу, лишившись таким образом одного из аспектов будущего, и остаться в игре. Уничтожение на Пути деяния свидетельства на право собственности обязательно должно быть зафиксировано в нотариальной книге. Такая собственность объявляется национализированной.

Ценная бумага, на которой отсутствует штамп или надпись
«НАЦИОНАЛЬНАЯ КОРПОРАЦИЯ УПОЛНОМОЧЕННЫХ ПО ДЕЛАМ ВСЕГО
ПАМПСКОГО И ЗАВЕДЕНИЯ, ВЕДУЩИЕ АКТИВНУЮ РАБОТУ В ОБЛАСТИ ВСЕГО
ПАМПСКОГО (все объединения уполномоченных по делам всего пампского и главные
конторы таких уполномоченных, а также сами таковые уполномоченные)»
считается поддельной.

Литера В

Легальное хождение в игре имеют три типа товаров:

- Ценные бумаги (см. выше)
- Антиквариат (сувениры из доколумбовой Америки или Старого Света, письма отдаленных родственников, фотографии, сделанные в прошлом веке или просто давно (см. правила по Путям и обыденности), необычные камни синего цвета и т. д.)
- Продовольственные продукты и табак (как правило, местного происхождения: кофе, мате, сигары, чили, маис, тыквы-горлянки, какао, канья и т. д.)

Мы рекомендуем игрокам привозить с собой предметы из групп 2. и 3., особенно если они связаны с деятельностью вашего персонажа или его судьбой. Листья табака скорее подойдут индейцу, антикварный портрет национального героя - аристократу-креолу. Впрочем, имейте в виду, в отдельных ситуациях обмен легальными товарами может быть ограничен или запрещен правительством Республики.

Для того чтобы добыть предметы, необходимые для решения задач, указанных в личном сюжете, но запрещенные к свободному распространению, необходимо прибегнуть к подкупу.

Попытайтесь найти человека, который торгует необходимым вам товаром (допустим, автоматическим оружием или кокаином). Сделать это можно двумя способами: собрав информацию в обыденности или совершив сделку на Пути сна и убедившись, что имеете дело именно с тем, кто вам нужен (см. Правила по Путям и обыденности).

К такому торговцу важно прийти с подарком: принести один из трех легальных предметов: ценную бумагу, предмет антиквариата или местный овощ.

Для соблюдения этикета следует немного (un rосо) опоздать на встречу: заранее и точно вовремя приходят только гринго.

После этого можно начинать неторопливый разговор. Сначала беседа ведется о предстоящем карнавале (на какие фратрии разделятся горожане, во что будут одеты участники, какие статуи они изготовят для шествия и т.п.), затем о футболе, затем об экономике (как правило, в критическом ключе и в несколько скептических настроениях), потом постепенно переходит на проблемы просителя.

Диалог должен стать проявлением национальной культуры – воплощением взаимного уважения, рассудительности и такта.

Следует иметь в виду, что каждый коррупционер торгует только определенным типом товаров, а также по какой-либо личной причине категорически не принимает подарки определенного типа.

Если коррупционер не получил подарок того типа, который прописан в его скрытой вводной, сделка не состоится, причем торговец объяснит это любым удобным обстоятельством, кроме реального. Например, скажет, что итальянцы-поставщики подвели из-за забастовки в Неаполе, а итальянцы, к слову сказать, это ведь такие люди, согласитесь, которым и без того не стоило доверять - и вы нипочем не доверяйте! - и т.д..

Никто никогда не признаётся в том, что вообще не может чего-то достать. Ни в одном из описанных случаев подарок просителю не возвращается.

Коррупционером может оказаться кто угодно – главное, чтобы игрок имел на это сертификат и доступ к необходимому товару.

Обратите внимание, что для большинства жителей Латинской Америки коррупция - не социальный порок, а единственно возможный способ урегулирования общественных отношений. Попытка решить проблемы не «как гринго», а по-человечески, по-свойски, как у нас принято, проявить уважение друг к другу.

Правила по развлечениям и чудесам

Las reglas de los entretenimientos y milagros

Супругам Тейес Руис пришла замечательная идея использовать горячий воск во время любовного действия. Однако для мужа все закончилось серьезными ожогами. Они благодарят Святого Панкратия за исцеление и обещают больше не безумствовать. (из ретабло)

Правила по футболу и сакральности

Футбол – народная игра в Латинской Америке. Играют в нее все, а те, кто в данный момент не играет, обязательно болеет за свою сборную и какой-то клуб.

Пускай футбол привезли сюда англичане, игра в мяч как нечто священное издавна знакома Америке: еще до Колумба ацтеки играли в тлачтли – игру на две команды с каучуковым мечом, не похожая ни на одну современную, которая считалась сакральной и священной. Победителей приносили в жертву богам, и это был для них величайший почет и экстаз.

Эту роль священной игры получил в начале XX века футбол как спорт, праздник и развлечение, доступное всем слоям населения.

Правила

Есть четыре команды: Tres Amigos, Los Libertadores, Las Chiripas de Gauchos, Santo Cercado Azul (что значат названия мы не расшифровываем, переведите сами, если интересно).

По системе, известной ответственному человеку (лидеру «Союза футболистов, любителей футбола и всего, касающегося дел футбола»), они проводят матчи между собой.

Все болеют за своих любимцев, выкрикивают лозунги, демонстрируют плакаты и всячески выражают свою причастность процессу. – Все, обязательно включая женщин.

Правила по карнавалу и безумию

1 ноября в Латинской Америке отмечают День Мертвых (El Dia de los Nuertos) – аналог Дня Всех Святых и Хеллоуина.

В дни 1-2 приходят на кладбища, украшают могилы, отдают мертвым дань памяти и проводят карнавал.

Именно такой карнавал на День Мертвых готовится и в нашей стране.

Как и на бразильском карнавале в Рио, где соревнуются школы самбы, у нас тоже карнавал является местом самопрезентации и своеобразного состязания готовящихся к карнавалу групп-фратрий.

Та карнавальная группа, выступление которой будет оценено и признано как лучшее, на целый год становится законодательницей моды и лидером общественного мнения.

- На карнавале, как на бразильских карнавалах, проводится шествие фратрий – карнавальных партий.
- Каждая фратрия по известным признакам организуется и подручными средствами готовит к карнавалу статую, которую они понесут на шествии, а также программу своего выступления-представления на несколько минут.

Обратите внимание, во время карнавала не действует Путь деяния, а Путь сна неотделим от реальности.

Правила по лотерее и выигрышам

В стране регулярно проводится розыгрыш лотереи, популярность которой очень велика. Вот и сейчас население и народ с большим воодушевлением восприняли указ президента Суареса о выдаче последней заработной платы лотерейными билетами.

- Лотерейный билет до осуществления розыгрыша считается ценной бумагой (см. «Правила по бюрократии и коррупции»).
- Предъявитель лотерейного билета имеет право на получение в кафе за одно посещение одной порции текилы, мате либо кофе.
- Обмен лотерейных билетов на другие ценные бумаги, товары и услуги проводится по договоренности сторон.
- После осуществления розыгрыша и получения выигрыша билет утрачивает ценность.
- Всего проводится три тура розыгрыша лотереи. Выдача билетов второго и третьего тура проводится согласно распоряжениям властей.
- Выиграть в лотерею можно многое и разнообразное. Выдача выигрышей осуществляется в банке или на складе.

Правила по католицизму и чудесам

Латинская Америка отличается своеобразием католических традиций.

В частности, есть хороший обычай. Когда, по мнению верующего христианина (и особенно христианки), в жизни происходит нечто чудесное, в благодарность святому, с помощью которого произошло это чудо, рисуется ретабло (ретаблос представляют собой выполненные прихожанами иллюстрации бытовых историй о том, как им помог тот или иной святой).

Таким образом, el retablo - картинка в лубочном стиле с подписью с кратким рассказом о происшедшем, чтобы святой и все остальные поняли, в чем дело) и вывешивается на видное место, например, на забор (el cercado).

Также такие ретаблос создают и вывешивают как просьбу святым в осуществлении данного чуда.

Согласно данному сообществу чудом считаются самые разнообразные события, порой очень даже, казалось бы, обыденные – но нет!

- Церкви и священников на игре нет.
- Зато вот Забор (El Cercado) на игре есть.
- Ретабло обязательно рисуются после посещения публичного дома, после осуществления плотских утех, а также во всех прочих случаях либо в надежде на их осуществление как просьба к святому.

Правила по радио и тщеславию

Кто владеет эфиром, тот владеет миром.

Сейчас радиостанция контролируется правительством, однако это не значит, что искренне желающий того не может выйти в эфир.

Выход в эфир – шанс на минуту славы и звездный час для вас и вашего сообщества.

Это почетно и ответственно.

- Внимание! Берите с собой радиоприемники, принимающие средние волны. На игре есть реальное настоящее радио! – Лучше берите советские приемники, у них хорошая избирательность и достойное качество звука. – Китайские изделия по 150 р. в ларьке плохо передают звук и, как правило, часто теряют волну.
- Вещание в эфире ведется по расписанию. – Слушайте правительственные сообщения, новости, информационные и познавательные передачи и музыку.

Правила по La casa de entrevistas и искушениям

Если вы не знаете как, не умеете или по каким-то иным причинам у вас не получается ретабло, спешите в дом с вывеской La casa de entrevistas. – Здесь вам помогут. Помогут вам и в иных случаях разных неосуществленных ожиданий здесь же.

- Для мужчин правила посещения La casa de entrevistas одни: нужно пройти путем Деяния и обрести эстандарте, после чего идти в La casa de entrevistas уже со всей серьезностью и решимостью.
- Для рисования ретабло и консультации эстандарте не нужен.
- Для сеньор и сеньорит правила иные.

Это выше всё были не-обходимые правила (которые, то есть, не обойти).

Ниже следуют правила по взаимодействиям между людьми, которые можно не поддерживать.

Скажем, не дружите вы ни с кем и не любите никого, и не ходите в гости и сами не принимаете гостей – ну и бог с ним.

Тем не менее, никак не используя нижеследующие не-необходимые правила, вы лишите себя много в этой игре.

Правила по мате и гостеприимству

Бомбилья, бокилья, подсоленный мате, горячая вода и хорошая книга — больше мне не нужно ничего...

Че Гевара

Если к вам пришел гость, и тем паче, если вы сами пригласили кого-то в гости, то вы обязательно угостите его мате.

При этом кто будет готовить и подавать гостю мате: вы сами, ваша жена (ваш муж) или ваша дочь - имеет значение.

Если вы хотите на что-то намекнуть собеседнику, но не хотите объяснять это вслух, сделайте так, чтобы у него в руках оказалась калеваса с мате, заваренным должным образом. Если вы у себя дома, то все просто. Если вы в кафе, договоритесь с хозяином или тем, кто готовит здесь мате (но тогда он или она будут как бы в сговоре с вами).

Если вы сами в гостях, то когда вам предлагают мате, а не текилу, кофе или канью, не будьте невнимательны к вкусу напитка. А если были невнимательны, не слишком удивляйтесь потом, что вам говорят нечто неожиданное. Это правило на самом деле не правило, а возможность.

Вы можете ею воспользоваться.

Гостю следует внимательно прислушиваться не только к разговору, но и ко вкусу мате. Хозяину стоит проявить внимание не только к разговору, но и к тому, как он заварил мате. А как – его жена.

И помните: чай - это для гринго.

Выражение чувств с помощью мате (алфавит)

- Крепкий горячий мате. Дружба, уважение.
- Сладкий мате: Дружба, расположение.
- Мате с корицей. Ты меня интересуешь...
- Мате с лимоном. Предпочитаю не видеть тебя!
- Мате с жженым сахаром. Я думаю о тебе!
- Мате с молоком. Дружба, внушающая уважение.
- Мате с кофе. Я была рассержена на тебя. Теперь я прощаю тебя. или Ты с ума сошел
- Закрытый мате. Не возвращайся. Иди пить его в другое место.
- Очень горячий мате. Жду твоих слов. Это моя любовь к тебе
- Пенистый мате. Взаимная любовь, знак истинной заботы
- Мате с полынью. Я очень зла на тебя
- Мате с мелиссой, карамелью. Твоя печаль меня огорчает...
- Мате с медом. Свадьба.
- Мате, залитый через бомбилью. Антипатия
- Холодный мате. Презрение
- Мате с липпией. Соглашение.
- «Промытый» мате. Неуважение
- Мате с цедрой. Сочувствие
- Мате с омбу. Катись прочь!

Омбу – большое раскидистое дерево, которое очень любят в Латинской Америке как дающее обильную тень. Однако ягоды омбу страшно противные на вкус, очень горькие, хотя и безвредные. Ночью омбу пахнет отвратительно, так что даже отгоняет насекомых. Если добавить ягоды омбу в мате, это мигом станет заметно (моделируется большим количеством сахара или иного сахарозаменителя - безвредно, но сладко до горечи).

Мораль

Как видите, полной однозначности в языке мате нет. Это еще один повод задуматься над калевасой, че! Но и сделать глоток не забывайте.

Правила по танго и искренности

Как модель на нашей игре, танго — это модель выяснения отношений.

Оно играет роль, когда в отношениях между двоими нужно выяснить некий щекотливый или очень трудный вопрос.

Для нас, артистов, наилучший способ выразить свои чувства — это песня. А для меня — это прежде всего танго. Оно, как камертон, никогда не лжёт.

Лолита Торрес

Итак, правила таковы:

1) вопрос задается до танца и словесно (не сложный в прямой формулировке, но трудный для прямого вопроса в жизни, наподобие такого: от «ты мне изменяешь?», «ты скажешь мне да?», «скоро ли мы будем вместе?», «ты меня обманываешь?», «как ты ко мне относишься?» и пр. — до «ты меня (нас) предал(а)?», «ты идешь с нами на это дело?», «ты со мной или с нею (с нами, с ним, с ними)?», «ты нам друг?» и т.п.)

Необходимое пояснение. - Да, получается, что танго касается в основном отношений мужчины и женщины, но, с другой стороны, оно и вообще-то про них.

Вопрос. соответственно, имеет право задать как он, так и она.

Сам характер танца с каждой стороны показывают, каков ответ на вопрос.

Пригласить на танец может и мужчина, и женщина, но если приглашение со стороны мужчины может быть прямым, то женщина может показать, что ее нужно пригласить — это будет и тоньше, и интереснее.

Другие смотрят со стороны. Качество танца с точки зрения техники нам не показательно: здесь важны чувства.

2) Сам танец. - Зато характер танца видят все, кто вокруг, а вокруг всегда кто-то есть, Танец может быть горячий, теплый, дружеский, провокативный, вызывающий, прохладный и пр.

Единственный маркер, который мы оставили, - это ближнее и дальнее объятие. Если ближнее, то между ними есть отношения. Если дальнее — *puede ser* (может быть, а может и нет!)

Танцевать могут мужчина и женщина.

Танцевать могут двое мужчин — это значит, что здесь происходит какое-то выяснение отношений, могущее завершиться ссорой, договором или дружбой. Ничего предосудительного в том, что танцуют двое мужчин, нет.

Танго! — Сколько судеб оно свело и развело!

Марина Цветаева

Танго часто танцуют втроем: двое мужчин и женщина, две женщины и мужчина или даже трое мужчин. Тогда это танец со сменой партнеров. Партнер или партнерша могут буквально забирать себе партнера. Третий не лезет толкаться, но ждет такого же момента, чтобы продолжить. В танго всегда есть моменты, когда это логично сделать.

Если танцуют две женщины, это вызов. Значить это может разное, но для публики это знак, что настоящих мужчин здесь нет. Они либо недостойны нас или одной из нас, либо недостаточно надежны, чтобы доверить им говорить за меня.

3) После танца ответ дается в прямой форме, и он простой и искренний. Обманывать нельзя. — Но, другое дело, что бывают разные «да» и разные «нет», и танец может сказать больше, чем даже простые и понятные слова.

Но от танца ведь можно и отказаться, если не хочешь искренничать.

Кроме того, можно и просто танцевать. Но и тогда танго показывает отношения и является поводом для разговоров.

Выяснение отношений в танго происходит на любом танцполе, даже на улице, лишь бы звучало в этот момент танго.

Правила по плотским утехам (los placeres corporales)

Это единственные правила, которые мы написали «чтобы было». – Ну вот и будет.

Los placeres corporales (плотские утехы) моделируются совместным распитием **текилы**, при этом следует:

как минимум – пить на брудершафт,

как максимум – обнявшись или еще каким-либо образом переплестись телами как вашей душе и телу угодно, при этом **обязательно** в процессе питья слизывать соль с собственного запястья.

Очень круто пить, танцуя при этом танго, только делать это в таком случае надо не на танцполе, а уединенно.

Теперь *о вариациях*.

От сорта текилы зависит **статусность** процесса.

Если это текила Hecicero, Olmeca или вообще любая 100% Agave, то все очень серьезно, прямо любовь-любовь.

Если это «от Борисыча из канистры» - ну, так себе, уединились порадовать друг друга.

А если Mixta – bastante (весьма) прочное знакомство, но не прям-таки роман всей жизни.

Шикарность и развратность процесса отражает наличие гамака.

Гамак не обязателен!!!, но его наличие показывает степень крутости процесса.

Если в гамаке - то все очень шикарно и развратно, а если так, стоя в кустах, - то не слишком изощренно. Те, кто читал Маркеса («Скверное время» или «Недобрый час»), знают, что гамак – очень способствующий плотской любви атрибут. Гамаки везите свои, мастерских не будет!

Еще очень круто использовать лимон, но гораздо круче – лайм!

Таким образом, пить текилу Hecicero, танцуя танго в гамаке с лаймом, - это крайняя степень разврата, крутости и серьезности отношений одновременно.

Заметим, что в испанском языке фраза «Я тебя очень люблю!» звучит как «¡Te quiero mucho!» (что буквально значит «Я тебя очень хочу!»)

Чтоб **не бухать безыдейно, обязательно** при этом сначала пофлиртовать, а в процессе распития делиться друг с другом какой-нибудь пикантной историей, можно из собственной биографии, можно нет, можно не пикантной, а поэтичной и романтической, можно романтической, но не поэтичной, но непременно о любви. Вот как в романе Кортасара «Игра в классики» Орасио Оливейра описывает встречи с Магой в Париже как бы случайные.

И **обязательно** по завершению процесса (а можно также и в надежде на него) нарисовать об этом el retablo (такую картинку, свидетельствующую чудо Господа или святого или надежду на чудо) и вывесить на Забор.

(О том, что такое у нас ретабло и Забор см. в Правилах по развлечениям и чудесам).

*** Текила может моделироваться водой, купленной в баре или лавке. Есть люди, которые занимаются сексом трезвые. - Хотя нас такое, конечно, удивляет.