

Про мистическое путешествие, вечность жизни, четыре сюжета Борхеса и мастерские рельсы

Жить вечно, умереть молодым.

Эта игра не про геноцид.

Она про “за пять минут до геноцида”. Когда кхмер руж еще не сняли маски, а люди видели в Пол Потте лидера, способного привести страну к прекрасному будущему.

Это игра не про геноцид.

Она про то, что было после геноцида. Про взгляд назад, про память и осознание, про необходимость идти дальше.

Это игра не про геноцид.

Но, возможно, вам будет больно. Больно где-то на границе между семидесятыми и нулевыми, когда Пол Пот возьмет Пномпень. Возможно и раньше, МГ гарантий не дает.

Если вам тяжело играть

- в мир, который не спасти;
- в мир, с песнями и плясками несущийся в пропасть;
- в мир, где нельзя четко разделить добро от зла;
- в мир, где смерть основного персонажа гарантирована на 90%

вот они, ваши красные флаги. Бегите.

Самое время поговорить о мастерских рельсах

На игре моделируется 2 временных потока: **нулевые** года текущего века и **семидесятые** года прошлого века.

Нулевые играют два раза.

Первый раз: пятница вечер, с заезда на полигон и до 4х утра.

Второй раз: суббота, где-то после 22 - 23х, когда закончится сюжет семидесятых.

Сюжет нулевых - организация рок-концерта в память о погибших на полях смерти.

Персонаж нулевых создается игроком, с одним условием - он должен быть связан с персонажем, принадлежащим игроку в семидесятых. Не важно как: дочь, выживший брат, фанат, красный кхмер из расстрельной команды... На что хватит фантазии.

Главный вопрос, который игрок должен задать себе, создавая персонажа нулевых и выбирая ему персонажа семидесятых: “Почему легенда (*сон, воспоминание*) о персонаже семидесятых так важны для персонажа нулевых и чем мечта (*предчувствие, прозрение*) о персонаже нулевых могло захватить персонажа семидесятых?”

Персонаж нулевых также должен входить в одну из групп: организаторы концерта, участники, АХЧ, зрители, журналисты. Часть ивентов и корову белого крокодила МГ выдаст.

Семидесятые играют один раз, но зато всю субботу.

С четырех утра и до Пол Пота. Точка старта - переворот Лон Нола (но это не точно, некоторые персонажи могут считать иначе, и это нормально).

Сетка ролей будет, но можно предлагать своих героев.

Мистика на игре есть.

Про четыре сюжета Борхеса.

МГ считает, что сознание кхмеров насквозь мифологично. В семидесятых - точно, в нулевых - возможно.

Почему мы так решили?

Потому, что их король - полубожественная сущность, наделенная абсолютной властью.

Потому, что крестьяне молились на агитплакат, веря, что это защитит Камбоджу от вьетнамцев.

Потому, что и красные кхмеры, и солдаты КНВС ели печень убитых врагов.

Потому, что в Пномпене видели белого крокодила, а люди шли в атаку, защищенные заговоренными жилетами.

Потому, что Лон Нол пытался построить теократическое государство, а Пол Пот оказался лидером кровавой секты.

Отдельным абзацем стоило бы рассказать про кхмерские сказки, но вы их просто почитайте, хорошо?

Когда видишь у персонажей мифологическое сознание, сложно обойтись без магического реализма. Поэтому для рассказа о том, во что играем, МГ взялась за Борхеса.

“Историй всего четыре. И сколько бы времени нам ни осталось, мы будем пересказывать их - в том или ином виде.”

История первая. Об укрепленном городе.

Самый логичный и самый видимый пласт. Пномпень подобен Трое, Иерусалиму, феодальному замку и самому себе. Его охраняет Будда, белый крокодил, полоса священного песка, солдаты КНВС и американская авиация. Его пытается захватить армия из 15-летних детей, ведомая Тремя Призраками и благословенная свергнутым королем. Вокруг идет Вторая Индокитайская война.

История вторая. О возвращении.

Герой этих историй - Одиссей, плывущий в Итаку, человек потерянный, бесконечно блуждающий в попытках найти самого себя. Это ОБВМ-маркер персонажа, вы можете не закладывать его в свою игру, но МГ не гарантирует, что игра не заложит его в вас.

История третья. О поиске.

История Ясона, плывущего за Золотым руном. Герой ищет не себя, но что-то: любовь, славу, власть, богатство. Это маркер-приключение, игровая цель. У некоторых персонажей он есть изначально, некоторым он не нужен, некоторым добавляется по просьбе игрока.

История четвертая. О самоубийстве бога.

Этой истории подчинена смена временных потоков. Помните, что Борхес видел в этой истории не просто смерть и воскрешение, не жертву во имя чего-то великого, а потерю и обретение веры.

Про мистическое путешествие.

Оно есть.

Правила по мистике

Добро пожаловать в страшную сказку

Мы говорили в анонсе, что сознание кхмеров насквозь мифологично.

Персонаж, мыслящий в мифологической парадигме, живёт в сказочном мире. Он может быть хорош или плох, добр или жесток, но всегда для живущих в нём будущее - мечта, настоящее - сказка, а прошлое - легенда. В этом отношении к миру равны и “придворный” монах Лон Нола, и молодой рок-н-рольщик Пномпеня, и “крестоносец” красных кхмеров.

Именно пара мечта-легенда связывает персонажей 70-х и 2000-х. По сути получается сказка, в которой персонаж 2000-х рассказывает легенду о персонаже из 70-х. Может быть, он не рассказывает, но мог бы рассказать, или увидеть во сне, или вспомнить о нём. Или это вообще мечта персонажа 70-х о том, чем кончится его сказка, злая и жестокая, прямо сейчас. И этот конец будет, конечно, счастливым (или не очень, ведь сказка совсем не детская).

Немного о мифологическом сознании

1. В природе не существует белых пятен.

Все происходящее может быть объяснено посредством волшебной истории. Главное условие – чтобы в эту историю верили.

В этом отношении очень показателен финал сказки “Как соединились известь, бетель и арековый орешек”:

Много–много лет спустя, после того как это случилось, попал в эти места король, который странствовал по стране, набирая людей в свое войско. И вот увидел он на берегу реки огромный баньян, и рядом с ним глыбу белоснежного камня, и склонившуюся над ним арековую пальму, обвитую бетелем. Красота этого зрелища поразила его, и он повелел найти кого–нибудь, кто смог бы рассказать историю этого странного места. Скоро обнаружился крестьянин, который своими глазами видел, как тут все произошло.

Как играем?

- Помните, всегда найдется крестьянин, который своими глазами видел, как все произошло.
- Объясняйте.
- Если вы простой человек, ищите самое чудесное объяснение или идите за советом к монаху или кру.
- Если вы монах или колдун, объясняйте, используя свое учение, веру и опыт.
- Если вы образованный человек, ищите разные версии, сравнивайте, анализируйте, пытайтесь применить бритву оккама.
- Если вы политик или военный, выбирайте версию, наиболее выгодную для вас.
- Если вы человек искусства, ищите самое красивое, самое проникновенное, самое безумное объяснение и вплетайте его в свое творчество.
- Если вы иностранец, то попытайтесь понять культуру кхмеров.

2. Неживое может оказаться живым, а неразумное - разумным.

Это дерево влюблено в ту девушку, потому что на самом деле это дерево - дух, и они с девушкой были супругами в прошлых жизнях, но потом...

Этот удав ведет себя необычно, возможно он волшебный и способен принести богатства нашей семье, а монах, который говорит, что удав такой спокойный, потому что давно не ел и обессилен, на самом деле хочет забрать все себе.

Как играем?

- Все волшебные существа, предметы и явления природы слегка отличаются от обычных. Если крокодил, то белый, если баньян, то очень большой и старый, если скала, то необычной формы, если меч, то черный, если реликвия, то чудесно найденная...

- Будьте начеку! Некоторые приметы волшебного ваш персонаж может знать, некоторые могут быть ему подсказаны другими персонажами или нездравым смыслом.
- Импровизируйте.
- Если подозреваете, что предмет, явление или животное волшебное, можно уточнить их статус у тех, кто точно в этом разбирается: монахов или колдунов кру. Можно не уточнять, а принять решение самому, основываясь на вере вашего персонажа.
- Внимание: иностранцы сами решают, верить им в это или нет.

3. Боги или духи – это такие же обитатели нашего мира, как и люди, только обладающие большими возможностями.

Боги по отношению к людям находятся примерно в таком же положении, что и люди по отношению к животным. Люди в целом могущественнее животных, но это вовсе не значит, что животные не могут на нас воздействовать и что мы можем совсем без них обходиться. Также и боги (духи) связаны с нами.

Выходя на прогулку, можно встретить купающихся в озере златокожих небесных дев, утонувший в море с кувшином на голове превращается в дельфина, а где-то в Китае живет девушка, которая может остановить воду, если распустит волосы. И конечно же, нельзя отказать в просьбе Будде, если он вдруг захочет ваших чудесных огурцов.

Как играем?

- Несомненно, встретив бога, или духа, или демона, любой камбоджиец узнает его.
- У небесных дев золотая кожа, будда сияет (если не скрывает свою суть, конечно), демоны краснолики и круглоглазы, а изо рта у них торчат клыки (истинные вьетнамцы!)
- Иногда бог, дух или демон скрывают свою суть, но что-то все равно может выдать их.
- Вероятно, у вас в семье есть сказка, подсказывающая, как распознать скрывающуюся волшебную сущность, и ваш персонаж, встретив духа на своем пути, узнает его и сможет повести себя правильно.
- А монахи и колдуны кру просто чувствуют волшебных существ.
- Волшебные существа и смертны, и бессмертны одновременно, т.е. их можно лишить физической оболочки, но сильные демоны и боги могут вернуться в своей истинной форме и “вознаградить” обидчика. Погибающий дух может проклясть вас и вашу семью. В общем, перечить волшебным существам себе дороже.
- Впрочем, на демонов есть управа. Как их уговорить, побороть, прогнать или не пропустить знают монахи и колдуны.
- Внимание: иностранцы сами решают, верить им в это или нет.

Отдельно хотим уточнить **статус короля**.

Король Камбоджи для своего народа был примерно тем, чем сейчас является король Таиланда для тайцев или император Японии для японцев. Он - неприкосновенная божественная сущность, посредник между людьми и богами. Если король исчезнет, мир рухнет.

Теперь вы понимаете, что сотворил Лон Нол?

4. Мир полон символов и знаков. Все не то, чем кажется. Случайностей не бывает.

Как играем?

- Примерно так же, как в пункте 1: верим в приметы, ищем во всем тайный волшебный смысл.
- Некоторые знаки и символы бесспорны и однозначны, (например, белый крокодил, который всегда приходит в трудные для страны времена или почерневший во время ритуала меч, самый злоеущий из всех знаков) другие могут зависеть от обстоятельств и личной истории персонажа.
- Внимание: иностранцы сами решают, верить им в это или нет.

- Не верить в некоторые приметы и знаки могут политики и образованные люди.

5. Вера в магию.

В симпатическую (тут лучшим примером будут куклы вуду, хоть их и нет в пространстве нашей игры), в силу слова (молитвы и мантры), в гадания.

Как играем?

- Обращаемся за помощью к колдунам и монахам.
- Внимание: иностранцы сами решают, верить им в это или нет.
- У политиков и образованных людей причиной обращения к монахам/колдунам может быть не вера.

Что творится за стенами города?

Поскольку Пномпень в пространстве игры и реальный город, и один из сюжетов Борхеса одновременно, мнение персонажей о творящемся за его границей весьма двойственно.

С одной стороны, там идет реальная война, вьетнамцы пересекают границы страны, американцы бомбят поля, деревни и города, а бешеные красные кхмеры идут к столице, чтобы исполнить волю изгнанного короля.

С другой стороны, в джунглях Камбоджи явно орудуют демоны, принявшие облик вьетнамцев и китайцев, и только будда способен остановить их.

Магическое восприятие происходящего реализуется через обсуждения событий войны, проникает в творчество людей искусства, возникает в пропаганде и попытках защитить Пномпень с помощью молитв. Идущие в атаку безоружные солдаты, защищенные сутрой и заговоренными жилетами тоже из этой оперы.

Больше мифологического сознания богу мифологического сознания

Как вы наверняка поняли, уровень мифологичности сознания меняется в зависимости от уровня образования и жизненного опыта персонажа. На игре это моделируется тем, что каждая из групп игроков по-своему погружается в мистический мир. Об этом отдельно сказано в сетке ролей, но мы решили повторить и здесь тоже.

Простой народ.

Сюда входят рабочие, обслуживающий персонал, крестьяне-беженцы и т.п.

Их мышление мифологично, они существуют в пространстве чуда, они верят священникам, колдунам, духам и королю. Они свидетели всего.

Объясняем на примере с танцовщицей: если вы видите танцовщицу с золотой кожей, значит вы встретили небесную деву, спустившуюся на землю.

Интеллигенция.

Люди с образованием, занятые не творческой работой: банкиры, учителя, врачи, ученые.

Тоже обладают мифологическим сознанием, но в меньшей степени, и способны анализировать его. Верят в авторитет короля.

Объясняем на примере с танцовщицей: если вы видите танцовщицу с золотой кожей, то не можете быть уверены в том, кто она, человек или небесная дева, потому что неизвестно, кто сейчас занимает ее тело.

Политики и военные

Пытаются использовать мифологическое сознание народа в своих целях, но тоже во что-то верят.

Объясняем на примере с танцовщицей: если вы видите танцовщицу с золотой кожей, то осознаете, что она танцовщица, которая имитирует божество, потому что этого требует ритуальный танец. Но это не точно.

Духовенство

Это представители официальной религии (буддизм **Тхеравада**) и только ее. Не колдуны кру (это простые люди) и не жрицы-танцовщицы (это люди искусства). Кажется, они способны влиять на веру простого народа и использовать ее в своих или чьих-то целях. Но это не точно.

Веруют.

Объясняем на примере с танцовщицей: если вы видите танцовщицу с золотой кожей, то осознаете, что она танцовщица, которая имитирует божество, потому что этого требует ритуальный танец. Но в то же время нельзя отрицать, что в момент танца ее касается часть божественной сущности.

Люди искусства

К людям искусства относятся певицы в барах, танцоры королевского балета, певцы и музыканты камбоджийского рока, актеры и все, кто сделал творчество осью своей жизни вне зависимости от происхождения и образования.

Мифологическое мышление, проходя через призму их восприятия, превращается в магический реализм.

Объясняем на примере с танцовщицей: все истории, воссозданные в танце — истинны. Все слова, звучащие в песне, способны повлиять на мир. Вы — обычные люди, но некоторым из вас поклоняются не меньше, чем божествам.

Иностранцы

Послы и журналисты европейских государств (Америка, Франция, Россия)

Мифологическим мышлением не обладают, но ведутся на магический реализм.

Объясняем на примере с танцовщицей: если вы видите танцовщицу с золотой кожей, то считаете, что в конце концов, это просто красиво. Экзотика!

Правила по творчеству

Творить могут все.

Для обычных людей творчество - способ рассказать о пережитом, реакция на сильную эмоцию.

Для людей искусства - реакция на происходящее, попытка осмыслить себя в мире и как-то повлиять на мир.

А еще, для всех, творчество - это один из способов остаться в памяти потомков (второй - это яркий поступок).

Акт творчества требует зрителей.

Не меньше трех, а лучше - больше.

Место, где всегда есть зрители - бар «The Tropicana Club». Там стоит открытый микрофон, а если ваш персонаж не готов выступать сам, он может записать песню своей души (*под песней души мы подразумеваем, не только стихи, музыку, но и тексты, истории, танцы, etc*) в специальную книгу, и тогда ее споют, станцуют или прочтут люди искусства.

В нулевых The Tropicana Club превращается в концертную сцену.

О людях искусства

Как мы уже сказали, для людей искусства творчество - это процесс осмысления и интерпретации происходящего. И если другим персонажам для акта творчества необходимо сильное впечатление, то люди искусства не могут не творить.

Они находятся либо в творческом поиске, либо в творческом процессе, либо реализуют свое или вдохновляющее их чужое творчество.

Творческие персонажи нулевых вообще превращают свою жизнь в непрерывный перформанс.

В силу мифологичности мышления кхмеров, творчество 70х тесно связано с мифами, сказками и легендами Камбоджи, с верой камбоджийцев.

Когда человек искусства танцует, играет или рассказывает сказку, он является тем, кого он изображает. Танцовщица становится небесной апсарой, рок-группа в масках демонов - демонами и т.п.

Если простой человек в этот момент попытается взаимодействовать с ними, он получает в ответ взаимодействие с персонажем мистического пласта и реагирует на него в соответствии с правилами по мистике.

Если кого-то из людей искусства убивают в такой момент, то срабатывают правила по убийству волшебного персонажа (см. Правила по боевке).

О благодарных зрителях

(Пsst, не хотите немного рейтинга?)

Если какое-то выступление тронуло зрителя, он может взять ленточку (будут в баре), написать на ней имя артиста, группы или автора и повязать ее на специальное дерево. Чем больше ленточек, тем больше вероятность того, что о человеке вспомнят на концерте в нулевых.

То же самое относится к ярким поступкам.

Кстати, очередность выступления на концерте нулевых напрямую зависит от популярности персонажа, памяти которого посвящен номер.

Боевка, лечение, смерть

Боевка возможна только в семидесятые.

Никто не мешает вам выяснять отношения на ларповых клинках или плевках бетелевой жвачки (кто дальше, а?), но убить или ранить можно только огнестрельным оружием.

Огнестрельное оружие есть не у всех.

Огнестрельное оружие отыгрывается шумовыми (пистонными) пистолетами, винтовками, etc. Приветствуется историческая достоверность, не приветствуется футуристическая.

Расстояние, необходимое для выстрела - не дальше пяти широких шагов до объекта атаки.

При атаке оружие наводится на жертву и производится выстрел. Если шума выстрела не было, значит произошла осечка.

После трех осечек вообще, считая предыдущие атаки, оружие считается сломанным. Забывчивым рекомендуется записывать количество случившихся осечек или ставить засечки на стволе ^ _ ^

Починка отыгрывается манипуляциями с оружием: разобрать, собрать, посоветоваться с другими людьми, что сломалось. Манипулировать рекомендовано не меньше пяти минут.

После манипуляций должно пройти не меньше 30 минут, после которых оружие считается исправленным.

Если манипуляций не было, оружие сломано вне зависимости от того, как давно произошли три осечки.

После трех поломок оружие уже не починить.

У всех, имеющих огнестрельное оружие, на начало игры только 6 патронов.

(Да, если оружие требует перезарядки после каждого выстрела, отыгрывайте это).

Патроны расходуются после звуковых выстрелов. Считайте свои выстрелы. И чужие тоже. ^ _ ^

Вы не сможете больше стрелять, пока не раздобудете новые патроны (Даже если физически они у вас есть. Вам нужен чип на патроны, да-да). Не у всех персонажей, имеющих огнестрел, есть возможность быстро достать новые патроны.

Осечки и патроны считаются, даже если вы просто от избытка эмоций палите в воздух или делаете предупредительный выстрел.

Исход столкновения зависит от того, у кого есть огнестрельное оружие.

О - обреченность.

Персонаж, стреляющий в другого персонажа, если между ними нет физического препятствия, просто сообщает тому, в кого он стрелял, что произошло с его жертвой: ранен (называется любая часть тела, в которую попали) или убит.

Если между стрелявшим и жертвой есть физическое препятствие, за которым игрок способен спрятаться, (например, персонаж успел спрятаться за стол в момент, когда оружие на него навели, но шума выстрела еще не было), то в жертву не попали. Если физическим препятствием оказался другой персонаж, значит попали в него.

Если оба участника инцидента используют огнестрельное оружие, они бросают монетку, которая определяет, кто из них ранен/убит.

После трех ранений в корпус, голову или крупные конечности наступает смерть. Три ранения в палец, нос, ухо, глаз или нечто аналогичное к смерти не ведут.

Если оружие приставлено к телу игрока, производить шумовой выстрел не нужно. Нужно просто сказать “Стреляю” (Но патрон все равно расходуется).

Если оружие было приставлено к шее, груди или голове, то персонаж, в которого стреляли, автоматически считается мертвым (стрелявший может не называть часть тела, в которую стрелял, и не сообщать, что произошло после выстрела), если стрелявший не обозначает иного (мозг, сердце, сонная артерия не задеты), но выжившему после такой атаки требуется срочная медицинская помощь вот прямо сейчас. Если она не оказана, персонаж умирает в течение 5 минут. Используйте это время для исповеди или проклятия.

Если оружие было приставлено к чему-то, кроме шеи, груди или головы, персонаж получает ранение в ту часть тела, к которой было приставлено оружие.

Как убить волшебное существо

Волшебные существа и смертны, и бессмертны одновременно, т.е. их можно лишить физической оболочки, но сильные демоны и боги могут вернуться в своей истинной форме и “вознаградить” обидчика. Погибающий дух может проклясть вас и вашу семью.

Демона, не скрывающего свою суть, убить нельзя, но можно подкупить, побороть или прогнать. Чтобы прогнать демона, монаху нужно провести специальный обряд. Колдун прогнать не может, но способен договориться.

Демон, скрывающий свою суть, может погибнуть от пули, как человек, но после всегда возвращается и мстит.

Духи и прочие волшебные существа погибают как люди, и после гибели не возвращаются в мир людей, но перед смертью могут наложить проклятье.

Божество убить нельзя, если оно, конечно, не хочет инсценировать свою смерть, но с ним можно договориться.

Лечение

Обычное ранение следует перевязать самому или с чьей-то помощью.

После перевязки исцеление происходит автоматически минут через 15. Раненый игрок сам решает, исцелился он без последствий или с ними (начал хромать, например).

Смертельное ранение (в вас выстрелили в упор, но мозг не задет), требует перевязки от персонажа-врача в течение 5 минут после выстрела.

Исцеление после смертельного ранения наступает через 30 минут и требует 15 минут постельного режима.

Смерть

В пространстве игры умереть можно только от огнестрельного оружия.

Игроку, чей персонаж погиб, его убийца завязывает глаза красной повязкой. Если убийца сбежал, не завязав игроку глаза, то персонаж не погиб, а ранен. Самоубийца завязывает себе глаза сам.

Погибший персонаж не может говорить до тех пор, пока его не отведут в специальное место за баром «The Tropicana Club», где он должен будет позвонить в колокольчик.

Печень убитого врага можно приготовить и съесть.

Тело убитого можно закопать, можно оставить лежать, можно похоронить со всеми подобающими ритуалами.

Если игрок не хочет, чтобы его касались в процессе всего этого, то манипуляции можно производить с чем-то, символизирующим тело погибшего персонажа, обязательно озвучивая происходящее.

Когда убийца или другие игроки сделали с телом все, что хотели, один из них должен взять игрока с завязанными глазами за руку и отвести в специальное место за баром «The Tropicana Club». Мертвый персонаж сам дойти до специального места не может. Даже самоубийцу кто-то должен туда отвести.

Если игрока не отвели в специальное место, а оставили где-то одного и в течение 10 минут его никто не нашел, персонаж имеет полное право чудесным образом ожить, даже если враг съел печень и расчленил тело.

В этом случае считается, что убили кого-то, очень похожего на этого персонажа, а самому персонажу приснился дурной сон.

Если это была попытка самоубийства, значит она была неудачной, попробуйте еще раз и при свидетелях.

Персонаж, который будет взаимодействовать с погибшим персонажем после того, как тот позвонит в специальном месте в колокольчик — игровой.

После гибели персонажа игрок может выйти в другой роли.

О слабостях, войне и вербовке

Те, кто заполнял анкету, наверняка заметили в ней вопрос про слабости и пристрастия персонажа.

Слабости - это то, что позволит другим персонажам вами манипулировать. Если хотите повышения замеса - потакайте вашим слабостям, не скрывайте их.

Пристрастия - это то, чем вашего персонажа можно подкупить, своего рода игровая валюта. Поскольку деньги печатают все, кому не лень, серьезный обмен идет на договоренностях, принципе "ты мне - я тебе" и бартере типа "пачка бетеля". Так что если кто-то предлагает вам вашу "пачку бетеля" - поторгуйтесь, но не отказывайтесь. Можете даже подсказать, какая именно пачка бетеля - ваша.

Бар «The Tropicana Club» принимает любую валюту, даже ту, которую нарисуют наши политики (если они вдруг ее нарисуют).

***Внимание:** в игровом баре алкоголя нет.*

Война и вербовка

Время от времени политики и военные будут набирать солдат.

Завербовать могут любого кхмера мужского пола и даже женского, если он сильно захочет.

Для вербовки персонажа нужно сагитировать, или подкупить, зная его пристрастия, или воспользоваться его слабостью.

Завербованный персонаж идет в бар и пьет там "перед отправкой на фронт" до первых новостей с фронта. После этого персонаж может рассказывать какие угодно байки про свои подвиги и какие угодно ужасы про войну.

***Еще раз напоминаем:** в игровом баре алкоголя нет.*

Немного культурных особенностей

Этикет или что-типа того

Традиционное **приветствие**: камбоджийцы соединяют ладони рук на уровне груди, как будто молятся, одновременно кланяясь в сторону своего знакомого. Считается, что чем ниже поклон и чем выше подняты руки в «молитвенном» движении, тем большее уважение выражает человек своим приветствием.

В нулевых кхмеры-мужчины могут просто жать руку.

Кхмеры сдержанны в выражении **злости и гнева**, показать их значит потерять лицо.

При общении с иностранцами нужно **улыбаться**. Не важно, рассказываете вы нечто страшное, оскорбительное или печальное - улыбайтесь. Они не должны видеть ваши истинные чувства. (*Эти данные не вполне соответствуют реальности, скорее модель общения с иностранцами на игре*)

Нельзя касаться чужой головы, особенно детской.

Нельзя указывать на человека пальцем.

Некрасиво также **принимать и отдавать предмет** в обе руки, можно совершать это действие только правой рукой, левой рукой придерживая руку, которой подаешь, за запястье.

Не стоит демонстрировать всем свои ступни (ноги из-за прикосновения с землей считают нечистыми).

Поднятие вверх большого пальца руки считается **сексуальным жестом**.

В Камбодже, как и в большинстве стран Южной и Юго-Восточной Азии, существует обычай **жевать бетель**.

Одежда

Штаны, рубашки, туники, блузы, платья в стиле семидесятых и нулевых.

Еще можно носить [сампот](#) (для *посетивших Таиланд - это как саронг, только сампот*) и [краму](#) - довольно широкий клетчатый шарф из шелка или хлопка, который можно использовать как головной убор, пояс, шарф, накидку, сумку или слинг.

Во время траура бреют голову и надевают белое.

Кхмерский “разговорник”

- Вместо “Как дела, как здоровье?” кхмеры спрашивают “Вы уже ели или нет?”
- Чужеземец - Баранг
- Доброе утро - Арун суэсдэй
- Добрый вечер - Сэйан суэсдэй
- Привет - Суэсдэй
- До свидания! - Тюмриеп лиз
- Да - Ба:т (муж.), тя: (жен.)
- Нет - О:т тэй
- Очень дорого - Тхлай нах
- Храм - Ват

Система счисления - пятеричная, поэтому мы предлагаем до пяти называть числа нормально, а потом “пять и один”, пять и два” и тп.

Для десятков, сотен и пр. есть свои слова, поэтому 77, например, будет “семьдесят пять и два”, 166 - одна сотня шестьдесят пять и один, 46 000 - сорок тысяч пять и одна тысяча.

При общении с иностранцами можно писать числа на бумажке или показывать на калькуляторе (в нулевых).

Про буддизм (Тхеравада)

Буддийские монахи пользуются большим уважением.

Причем уважение идет скорее не к личности, а к оранжевой “форме”.

При этом, почти каждый мужчина в Камбодже в детстве или молодости хоть год, но был монахом.

Монахам разрешено курить и играть в карты

Буддийские монахи участвуют во всех официальных деревенских фестивалях, церемониях, браках и похоронах. Главная функция монаха на церемонии - молиться о благословении.

Долгое время монахи были единственными грамотными людьми в сельских общинах. До 1970-х годов большинство умеющих читать, писать и считать научились этому во время своей службы монахом.

Женщины, особенно пожилые или вдовы, тоже могут стать монахинями. Они живут в Вате и играют важную роль в повседневной жизни храма. Монахини бреют головы и брови, и обычно следуют тем же правилам, что и монахи.

Совершивший преступление может получить убежище в монастыре.

Религиозный этикет

- В храм следует входить без обуви и с непокрытой головой.
- Вокруг буддийских памятников, святынь и прочего нужно ходить только по часовой стрелке.
- Изображение Будды священно, перед ним нельзя стоять и показывать ему ступни, поэтому перед Буддой садятся на колени.
- Во время молитвы совершают поклоны, сложив ладони у лба.
- При разговоре с монахом старайтесь, чтобы ваша голова была ниже его. Для этого можно поклониться или сесть.
- Если монах сидит, вы должны также сесть.
- Женщинам не следует прикасаться к монаху или отдавать предметы непосредственно ему, но можно положить предмет на стол или землю или попросить мужчину передать.