

[Правила по времени и пространству игры](#)

[Пространство игры и связь](#)

[Игровая и не игровая зона](#)

[Закрытые локации игры](#)

[Мир вокруг раскопок и связь с ним](#)

[Игровое время и сны](#)

[Правила по особым ситуациям](#)

[Правила по боевым взаимодействиям, медицине и смерти](#)

[Правила по боевым взаимодействиям](#)

[Рукопашный бой](#)

[Использование огнестрельного или холодного оружия.](#)

[Медицина](#)

[Смерть](#)

[Правила по антуражу](#)

[Что взять с собой на раскопки?](#)

[Бытовая часть](#)

[Документы](#)

[Питание](#)

[Вещи](#)

[Краткое методическое пособие ролевого археолога](#)

[Процесс](#)

[Примеры снятой стратиграфии раскопа](#)

[Что важно понять до старта игры:](#)

[Камеральные работы:](#)

[Дополнительные ссылки:](#)

[Основы археологического рисунка](#)

[Зарисовки в поле](#)

[Что потребуется на раскопе](#)

Правила по времени и пространству игры

Пространство игры и связь

Игровая и не игровая зона

Палатки в которых проживают игроки — неигровая зона. Производить там игровые действия или хранить игровые вещи — запрещено. Хранить игровые вещи в тамбуре палатки (под тентом палатки) - можно.

Все остальное пространство игры - раскоп, навесы, полевая столовая, камеральная палатка и лес — игровое пространство.

Закрытые локации игры

В лесу вам могут встретиться особые места, куда можно будет войти только по выполнению определенных условий - например, с вами есть местный, который может вас провести в это место, или же например - в конкретную чащу можно будет войти только в количестве 2+.

В некоторых локациях леса будет действовать автолокация “Лес” - в которой будут особые правила навигации по табличкам и направляющим (мы будем моделировать их веревками). Игрок, вошедший в такую автолокацию - ультимативно выполняет то, что написано на табличках. Для прохождения некоторых табличек потребуется выполнение ряда условий, некоторые из них - будут крайне опасны для персонажей (и можно будет получить ранение или вовсе умереть).

Мир вокруг раскопок и связь с ним

Мы считаем, что Карелия большая, 2000й год - в который происходят раскопки, не дает больших возможностей покрытия сотовой связью дальних районов Карелии, в которых как раз и происходят сами раскопки. Считайте, что вы добирались до места двое суток по ужасной дороге :)

Потому у игроков есть спутниковый телефон (по которому они только в определенное время смогут связаться с внешним миром, или на который им может позвонить внешний мир), и нет возможности моментальной эвакуации с места раскопок.

Так что, если возникают конфликты или например придет опасный медведь из леса - проблемы нужно стараться решать на месте, а не бежать от них. Археологические раскопки могут быть порой опасным делом. Ну как повезет.

Игровое время и сны

Время с 1.30 ночи до 6 утра — неигровое. В это время с вашими персонажами ничего не может случиться. Все идут спать по палаткам. Не работают модели. Мастера и игротехники тоже идут спать :)

Все остальное время с начала игры в 21.00 12 августа и до конца 23.59 14 августа — игровое. Время, с какого можно будет заезжать на полигон - 18.00 12 августа.

Мы предполагаем, что играть вы начинаете сразу по заезду на полигон, предварительно зайдя на мастерку за вашим конвертом игрока. Уже в роли вы ставите палатку, помогаете в разбивке лагеря и все в таком духе. Если вы приехали раньше (по согласованию с МГ) - ничего страшного, просто постарайтесь лишний раз не забредать на мастерку - мы сами будем являться к вам, под видом местных жителей, помогающих в разбивке археологического лагеря.

В процессе игры с персонажем или группой персонажей может случиться сон. При наступлении определенных событий к вам может подойти игротехник, чтобы увести

вас в особенную локацию, где ваш персонаж увидит сон. В процессе этого сна персонаж не может пострадать, вернувшись из сна - персонаж (или группа персонажей) помнит все, что с ним происходило.

Правила по особым ситуациям

На игре персонаж может оказаться в Особой ситуации, т.е. с ним произойдут определенные события (непонятные, пугающие, интересные).

Если вы заметили желто-черный лист бумаги, то ОБЯЗАНЫ подойти к нему, прочитать, что на нём написано, и выполнить необходимые действия. Если вас двое и более, то первый кто заметил лист, обязан подойти и прочитать то, что написано вслух и громко для всей группы.

Например: «Под вами внезапно провалилась земля! Старая ловушка на зверье не выдержала веса человека. Все стоящие в радиусе 2х метров оглушены и не могут двигаться в течении 5 минут.»

По умолчанию все листы «многоцветные». Если лист «однотонный», на нём будет отметка: «Увидел, исполнил указание, теперь уничтожь этот листок».

Например: «Ох! Пробирает до костей. В яме – остатки медведя, погибшего от падения в нее. Выглядит жутко, да и пахнет. Ближайшие 5 минут не можешь внятно объяснить, что находится в яме. Ты прямо сейчас можешь обрушить края ямы и скрыть с глаз долой останки. Если сделал это, то уничтожь этот листок. Если нет - то переверни листок и следуй дальнейшим указаниям».

Правила по Особым ситуациям главенствуют над всеми остальными правилами.

Правила по боевым взаимодействиям, медицине и смерти

Правила по боевым взаимодействиям

На нашей игре будут доступны следующие виды боевых взаимодействий - человек против человека, и человек против животных.

Это может быть рукопашный бой, это может быть использование огнестрельного или холодного оружия.

Рукопашный бой

Рукопашный бой происходит всегда между людьми, отмахаться кулаками от зверей не выйдет. Нужно подойти к человеку на расстояние одного метра, и сказать - "Эй ты, сейчас я тебе вмажу! Деремся!" или например "Сейчас ты у меня получишь! Деремся!". После чего второй человек может или сказать - "Ну-ну, сейчас ты отведаешь моих кулаков! Деремся!" или дать стрекача (убежать на 10 метров от места драки). Инициировать драку или подтверждать намерение участвовать в драке - можно любыми фразами, главное произнести маркер "Деремся!".

После чего в течении 30 секунд можно драться в стиле "театральная драка". Если вы не знаете как - вот обучающее видео <https://www.youtube.com/watch?v=SmZ7Kk0Y0XQ>. После чего вас могут растащить - к каждому из вас подходит человек, берет за плечи, отводит на полметра и удерживает. Это означает что драку разняли и никто в ней не пострадал.

Если вас через 30 секунд не разняли, вы можете закончить драку сразу или подраться еще немного. После чего останавливаете драку, и на "камень ножницы бумага" решаете кто из вас победил в этой драке. Победитель уходит торжествуя, а проигравший идет к тому, кто в экспедиции исполняет обязанности медика лечить побои.

Использование огнестрельного или холодного оружия.

Огнестрельное оружие на игре моделируется NERF. Подойдет любое оружие, которое отвечает следующим требованиям - неавтоматическое, не футуристичного вида, крашеное. На экспедицию можно привезти с собой не более 3 предметов оружия (одно у Фехнера, одно у Отто Рана, одно у Люценко. Если у вас есть подходящее, помогите товарищам с оружием). До полигона - скиньте мастерам фото того, что вы собираетесь взять. Патроны можно везти без ограничений.

Холодное оружие на игре моделируется LARP. Лопаты, мотыги, ножи, топоры, хоть ларповая сковорода. Перед игрой зачипуйте это у мастеров, мы должны проверить безопасность вашего оружия.

Первое попадание по игроку (и огнестрельным, и холодным оружием) приводит его персонажа в состояние "ранен". Последующие попадания не меняют состояние человека - он также остается в состоянии "ранен". Человека в состоянии ранения можно добить выстрелом в упор со словесным маркером "добиваю" или добить холодным оружием, нанеся акцентированный удар со словесным маркером "добиваю".

Если после того, как вас укусил или ударил лапой медведь, волк или иной зверь, вы получили от животного еще пару укусов - тоже считайте себя мертвым. Опасное это дело - по лесам ходить!

Любой зверь обладает некоторым количеством "хитов", вам заранее неизвестным.

Поражаемая зона - полная.

Запрещены удары холодным оружием в голову, женскую грудь, пах и кисти рук.

Запрещены выстрелы в лицо из NERF.

Удары любым холодным оружием наносятся фиксированные.

Медицина

На игре есть следующие состояния персонажа - здоров, с побоями, ранен, мертв.

Человек в состоянии “ранен” может перемещаться бегом не более минуты после получения ранения, дальше только медленным шагом, не может сражаться в рукопашную и выполнять тяжелую физическую работу. Состояние длится бессрочно до смерти персонажа или может быть снято фельдшером.

Отыгрывайте ранение хромотой, либо придерживанием одной руки на весу. Стоните сквозь зубы и ругайтесь (цензурно! на игре присутствуют дети). В состоянии ранен можно самостоятельно решить, что раны слишком глубоки и умереть от них. Даже если вас начал спасать фельдшер.

Снятие ранения - человек с навыком фельдшер накладывает вам повязку и дает обезболивающее (смоделируйте любыми маленькими конфетками\леденцами, везите самостоятельно, мы вам ничего не дадим :)). Повязка носится 2 часа, стонать и ругаться не нужно. Через 2 часа после перевязки состояние “ранен” заканчивается, персонаж переходит в состояние "здоров".

Человек в состоянии “побит” может перемещаться бегом не более минуты после получения побоев, далее не может бегать и выполнять тяжелую физическую работу. Состояние длится два часа с момента получения или может быть снято фельдшером.

Снятие состояния “побой” - фельдшер наклеивает вам пластырь на лицо и дает обезболивающее (смоделируйте любыми маленькими конфетками\леденцами, везите самостоятельно, мы вам ничего не дадим :)). Через пол часа такого лечения персонаж снимает с себя пластырь и переходит в состояние "здоров".

Смерть

Смерть на игре конечна. У игрока не будет возможности войти в игру новым персонажем.

Как можно умереть на нашей игре?

1. Решить самостоятельно, что вы умерли от ран.
2. Вас добила с маркером “добиваю”.
3. Вы попали под действие правил по особым ситуациям (например в лесу наступили на мину времен BOB - моделируется карточкой).
4. Вас задрал, например, медведь (если вы от него не убежали).

Если вы умерли - ваши товарищи могут вызвать контрольно-спасательную службу по спутниковому телефону, они приедут и эвакуируют ваше тело (придут игротехи и заберут вас на мастерку).

Посмертия на нашей игре нет. Можно остаться тусить на мастерке игротехником или просто выпить чая в приятной компании.

Правила по антуражу

Время действия на нашей игре - 2000 год. Потому на полигоне уместны и современные палатки, и современные походные стулья, и современная одежда. Хотя конечно мы просим воздержаться от ультрамодных нарядов из 2021 года.

Но есть ряд правил. Они следующие:

Правило головного убора - ваши персонажи на раскопках носят головной убор, будь то бейсболка, бандана, шляпа или просто панамка. Это не потому, что мы не любим простоволосых игроков, а потому что нужно беречь голову от солнечного удара.

Правило рубашки - ваши персонажи носят на раскопке рубашку с длинным рукавом. Рубашка может быть однотонной светлой, или например в клетку или шотландку, надета на вас или завязана на бедрах. Нам важно, чтобы по возможности вы не могли сгореть на солнце. Ну а еще - рубашка модный аксессуар :)

Правила штанов - ваши персонажи носят штаны. Джинсы или камуфляж, или еще какие штаны, легкие или плотные - это на ваш выбор и в зависимости от погоды. Главное - не кислотных цветов.

В лесу и на поляне три вагона крапивы, часть ее будет конечно вытоптана мастерами, игротехами и игроками, но не вся.

Правило ботинок - ваши персонажи носят закрытую обувь на плоской подошве. Это могут быть берцы, или трекинговые ботинки, или кроссовки. Но точно не балетки, шлепки или еще что-нибудь в таком духе. Обувь не должна быть кислотных цветов.

Правило одежды для школьников - все школьники обязательно должны иметь в одежде на головных уборах светоотражающие элементы и элементы одежды ярких кислотных цветов. Удобную закрытую обувь, рубашки с длинным рукавом на случай солнца, головной убор, закрытые штаны.

Правило дождливой погоды - в экспедицию конечно же никто не берет с собой зонты. Зато все ходят в дождевиках, плащ-палатках и носят резиновые сапоги.

Правила по гаджетам - если ваш телефон напоминает кирпич вида Нокia 3210, то вы можете носить его не скрывая. Правда, мы попросим не пользоваться им на виду - все таки глухая карельская глушь, в которой нет сотовой сети :) Если же ваш телефон - современный смартфон, то его нужно закамуфлировать в книгу. Книга должна быть с открывающейся обложкой, надписью на ней (уместной в экспедиции, например "История средних веков" или там "Vikingtiden i norge" и местом, куда вы вложите телефон.) Мы не запрещаем игрокам пользоваться интернетом, чтобы посмотреть какую-нибудь информацию в нем, но просим ограничить звонки на публике. И ограничить фотографирование на смартфоны, если вы хотите что-нибудь снимать - везите с собой фотоаппараты.

В экспедицию можно привезти пару ноутбуков. Чем старше и допотопнее будет их вид - тем лучше.

Мастерского интернета на полигоне для игроков не будет.

Что взять с собой и положение о несовершеннолетних

Бытовая часть

Палатку, спальник, коврик\пенку. Туристический стул со спинкой — если нужно давать разгрузку спине.

Обязательно — фонарик, средство от комаров и клещей на одежду. Спирали от комаров — в палатку или рядом с ней, или в месте, где вы будете сидеть вечером. На полигоне комары могут взять и унести вас в лес, если вы не будете облиты анти-комарином.

Ваш запас лекарств, если у вас есть специфические заболевания. МГ предоставит только самые общие вещи в аптечке — жаропонижающие, перевязка (чтобы успеть доставить вас до больницы), от отравления.

Документы

Паспорт и медицинский полис. Если что-то с вами случается на полигоне — нам нужно будет вас оперативно эвакуировать в ближайшую травму, или сдать на руки скорой помощи. Документы сильно помогают этому процессу.

Питание

Мы будем кормить вас 4 раза в день (завтрак, второй завтрак, обед и ужин). Если вы не заполнили свои аллергии и ограничения по питанию, то ответственность за еду — на вас.

Дополнительный перекус привозите с собой. Если вы планируете брать с собой алкоголь — важно пить его в меру, игроков с признаками алкогольного опьянения мы попросим удалиться в палатки и проспать.

Индивидуальную кружку\термокружку, она должна быть подписана именем владельца. Ложки\миски для еды можете брать по желанию — из-за эпидемиологической обстановки мы будем выдавать вам одноразовую посуду для еды, но если вам супер критично есть из своего — возьмите с собой запас того, чем вы будете эту посуду чистить.

Питьевая вода будет в постоянном доступе.

Вещи

Одежда для раскопа — см. [правила по антуражу](#). Но еще раз повторимся — штаны (закрытые ноги), рубашка с длинными рукавами, головной убор, закрытая обувь. Детям — светоотражающие элементы в одежде.

Запас носков, теплая одежда на вечер\ночь — в августе уже бывает прохладно.

На случай дождя — дождевик. Обязательно резиновые сапоги — местами они потребуются вам по игре.

Купальник\купальные принадлежности — в 7 минутах ходьбы от лагеря будет речка, в 15-20 минутах спокойной ходьбы будет карьер для купания.

Средства гигиены — зубная щетка и все в таком духе.

Блокнот и ручку\карандаш для записей.

Вещи для раскопа

Прорезиненные садовые перчатки — без них вы сотрете себе руки.

Пенку под попу\наколенники — пригодятся при расчистке.

Зубную щетку и перчатки резиновые — мыть керамику.

Инструменты для раскопок в определенном количестве предоставит МГ — но если вам важно иметь при себе любимую лопату, любимый совочек или кисточку для расчистки — то везите с собой все эти вещи.

Положение о несовершеннолетних в археологической экспедиции

Присутствие на полигоне детей до 10-х лет крайне нежелательно.

Несовершеннолетние игроки с 10 до 17 лет могут заявляться на соответствующие роли, при этом роли школьников - оставлены для настоящих школьников.

Несовершеннолетние игроки — лица в возрасте 10–17 лет, и допускаются на полигон при соблюдении следующих условий:

- Наличие взрослого сопровождающего (родителя или человека с нотариальной доверенностью от родителей, что данный человек является опекуном совершеннолетнего), несущего за ребенка персональную ответственность.
- Поданная заявка.
- Полностью оплаченный взнос.
- На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет — паспорт) и полис ОМС несовершеннолетнего игрока.

Сопровождающий не должен оставлять ребенка одного без присмотра в течение всей игры, а также мероприятий на полигоне, предшествующих игре и последующих за ней. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших жизнь и здоровье своего несовершеннолетнего ребенка под угрозу или оставивших его без присмотра. Угрозой для жизни и здоровья считается самостоятельное купание несовершеннолетнего игрока в водоёмах и другие схожие ситуации на усмотрение МГ и медиков.

Ответственность за действия несовершеннолетнего игрока и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

В случае, если несовершеннолетнему игроку, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, несовершеннолетний в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится мастерским транспортом). При отказе родителей или опекунов от эвакуации они и несовершеннолетний игрок не могут больше принимать участие в игре и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

Краткое методическое пособие ролевого археолога

Мы описываем процесс с некоторыми вольными допущениями. Если вам интересно как реально проводить раскопки - то есть настольная библия археологов Авдусин Д.А. "Полевая археология СССР", вам нужен раздел - раскопки древних погребений <https://arheologija.ru/d-a-avdusin-polevaya-arheologiya-sssr/>

Есть учебное видео про раскопку поселений, но многие вещи из этого видео применимы и к нашему некрополю <https://www.youtube.com/watch?v=mtj8Vt9ZJPI&t=2s>

Хороший онлайн [словарь археологических терминов](#)

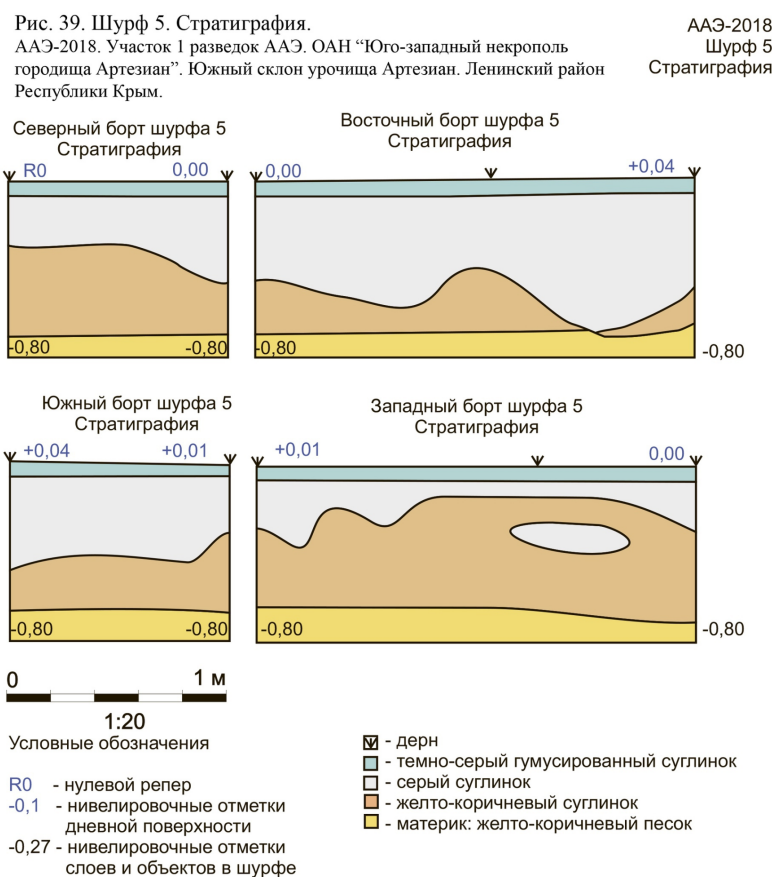
Процесс

1. Установка нулевого винира (по простому — столб), на самой высокой точке местности рядом с раскопками, относительно нулевого винира будет вестись топосъемка местности и вычисление относительных высот\глубины залегания и etc.
2. Будущую местность раскопа выкашивают\выпалывают - нужно, чтобы был виден рельеф местности. Затем фотографируют местность с масштабной линейкой, с разных сторон. В кадр должен попасть горизонт и стрелка носом на север.
3. Разметка раскопа - забиваем колышки, и размечаем веревками квадраты раскопа 4х4 метра, с [бровкой](#) в 40 сантиметров между квадратами. Бровка нужна для снятия [стратиграфии](#) между квадратами раскопа.

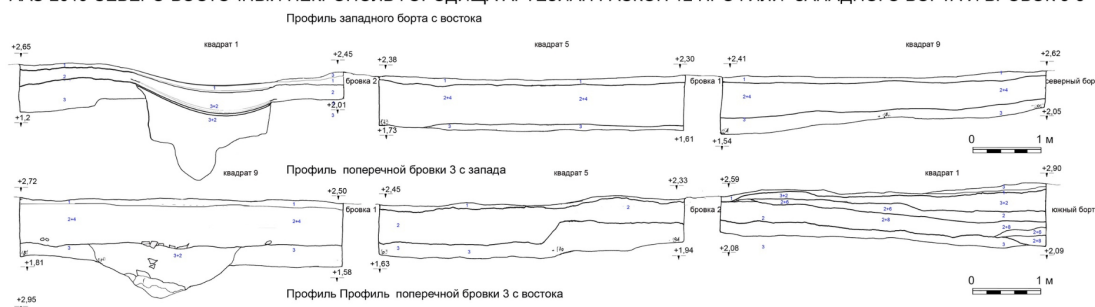
4. На миллиметровой бумаге делается план раскопок (см. учебный ролик, там показано как это выглядит и для чего делается).
5. После разметки раскопа - копаем на штык лопаты, стараясь сделать ровные вертикальные борта вдоль веревки. После каждого 20-25 см слоя идет зачистка во всех квадратах. Проверяем - есть ли пятна (различие будет между копанной и не копанной землей).
6. Очень осторожно заходим в раскоп — нельзя порушить края раскопа или бровку.
7. Если пятно показалось - то сначала выбираем аккуратно землю в пятне, потом идем дальше, от середины раскопа к краю.
8. Если пятна нет - копаем еще на штык лопаты, и вынув всю землю зачищаем квадрат. Все еще нежно и трепетно относимся к краям раскопа.
9. Бровку не копаем до самого конца раскопок, даже если вы видите объекты, уходящие в бровку, по бровке никто не ходит.
10. Чертежи маркируются примерно следующим образом - квадрат номер такой то, год экспедиции, участок, название экспедиции, географическая местность раскопок.
11. В процессе съемки стратиграфии делают фотографии бортов и зарисовки плана. Для этого вам всегда пригодится большая рейка, компас для определения стороны света и стрелка. Сначала делаются фото, потом делают зарисовки.
12. Когда вы докопались до ямного пятна - его обязательно нужно зачертить. Фото тут не делается, так как фотография искажает пропорции и перспективу.
13. Если в ямном пятне видны кости - то бросаем лопаты, и начинаем расчистку мастерками и кисточками. Видео, как это делают археологи - <https://www.youtube.com/watch?v=PcT1vGyJzyg> и методика горизонтальной работы мастерком <https://www.youtube.com/watch?v=x9pGbplPU-Y>
14. Вся земля, вынимаемая из ямного пятна - тщательно перебирается или просеивается, так как там могут быть мелкие находки.
15. Когда вы расчищаете костные останки\или керамику - снимается земля сверху и с боков, но грунт под ними не выбирается, это важно. Также важно не потревожить место, на котором вы видите какие-либо предметы (их важно не сдвигать с места - по месторасположению этих предметов делается заключение о погребальных обрядах).
16. После того, как вы все расчистили - в дело вступают те, кому предстоит зафиксировать найденное. Сначала ведется фотосъемка с масштабными линейками и стрелкой, которая показывает на север. Затем - предмет обозначается на плане слоя (схематично). После того как все зарисовано - наступает следующий этап.

17. Выбираем грунт под найденным, аккуратно вынимаем находку, и присваиваем ей инвентарный номер - экспедиция-номер раскопа-номер находки. После того как все вынуто - аккуратно продолжаем расчищать ямное пятно дальше, пока не дойдем до материка.
18. После выемки из раскопа - аккуратно моем найденное в воде, лучшие друзья ваши - зубная щетка, резиновые перчатки, сода и лимонная кислота. Если найден расколотый сосуд - то его упаковывают в отдельный пакет, потом все вместе моют - чтобы не потерять кусочки. Тоже самое со скелетными останками. Все находки, связанные с человеческой деятельностью, зарисовываются в археологическом стиле.
19. Не забываем присваивать инвентарные номера найденному :)

Примеры снятой стратиграфии раскопа



ААЗ 2019 СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ НЕКРОПОЛЬ ГОРОДИЩА АРТЕЗИАН РАСКОП 12 ПРОФИЛИ ЗАПАДНОГО БОРТА И БРОВОК 3-5



Что важно понять до старта игры:

1. Кто занимается топосъемкой раскопок? Кто делает карту раскопок с отмечанием где что найдено?
2. Кто занимается фотографированием местности\стратиграфии раскопа и найденных находок?
3. Кто занимается зарисовкой найденного в самом раскопе и после выемки?
4. Кто занимается антропологическими изысканиями (если будут найдены скелеты) и везет с собой как минимум атлас скелета человека, а как максимум — посмотрит ролики, как определять пол у костных останков\прижизненные травмы и т.п.

Камеральные работы:

Очистка найденного материала ведется по жизни. Атрибуция найденного — если вы не обладаете (вдруг случайно!) знаниями о предмете как игрок, то определить век\регион для находки можно будет игрой в модель опознания находок (повесим короткие инструкции вводными).

Не забывайте вести инвентарный учет, вносить найденное в описание, присваивать номер, делать словесное описание и напрягать ваших архео-художников на зарисовку.

Дополнительные ссылки:

Основы археологического рисунка

<https://www.youtube.com/watch?v=qOwstittVMM>

<https://www.youtube.com/watch?v=gflMolQ-xGw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Bxgw1hr4LPY>

<https://www.youtube.com/watch?v=M3aVUpvVxPU>

<https://www.youtube.com/watch?v=DDC5cKxO-PI>

<https://www.youtube.com/watch?v=L0hUxtx5oQo>

Зарисовки в поле

https://www.youtube.com/playlist?list=PLYtR-L0_T13FgCA4s8qLCAAwH40sT2gBc
(плейлист с обучающими видео)

Что потребуется на раскопе

- лопата штыковая
- лопата подборная
- щетки и кисточки
- мастерки и совки
- масштабные линейки для чертежа
- рейки
- рулетки для разметки
- колышки для разметки раскопа
- колышки для разметки ям
- зажимы для рулеток
- сито для земли
- емкости для вынутой при расчистке земли
- нивелир - будем благодарны за помощь в его поиске! мы планируем сделать ролевую модель нивелира, но вдруг у кого есть возможность найти нивелир\теодолит для съемки.
- стрелка - показывать север
- компас - будем благодарны за помощь в его поиске!
- миллиметровая бумага
- карандаши и ластик, линейка
- отвесы
- планшет
- зубная щетка
- тазик для мытья
- перчатки для мытья
- клей для сборки керамики