

16/25

ПЕРВАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПРО ЛИЦЕЙ, ТЕБЯ И ТВОЕ БУДУЩЕЕ

Настольная игра, моделирующая взросление
лицеиста в период с 16 до 25 лет.

Выберите стратегию развития своего персонажа,
прокачивайте его умения.

Получайте всё больше опыта, выполняя задания.

Сделайте в ходе игры интересные наблюдения,
полезные для своей жизни.

Перед каждым из нас лежит множество дорог, и каждый раз, принимая решение, мы думаем, куда же оно приведёт? Вот бы заглянуть в будущее и понять, какая стратегия окажется более успешной! Но вряд ли это возможно в обычной жизни.

На помощь приходит эта игра, в которой можно посмотреть на своё настоящее и будущее через призму выбранного персонажа — лицеиста одного из направлений старшей школы Лицея НИУ ВШЭ.

Приобретайте новый опыт вместе со своим персонажем, выполняя задания, которые подбрасывает жизнь. Выбирайте стратегию развития персонажа и прокачивайте его умения. Не забывайте о концепции *work-life balance*. Проживите за час игры 10 лет и найдите те закономерности, по которым вы хотели бы строить затем и свою собственную жизнь.



ФОРМАТ ИГРЫ

Настольная игра. Участие в игре индивидуальное.

Одновременно за столом играет 3–4 человека.

Общее время игры примерно 40–60 минут.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развивать умения своего персонажа таким образом, чтобы он по мере взросления мог выполнять все более сложные задания и получать за них больше опыта. За столом побеждает игрок, персонаж которого набрал наибольшее количество очков опыта. В случае проведения игры в большом коллективе, соревнования могут вестись также и между столами (командами).

ХАРАКТЕРИСТИКИ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Колода персонажей состоит из 10 вымышленных человек, символизирующих учащихся разных направлений Лицея НИУ ВШЭ. Все персонажи описываются набором следующих характеристик: здоровье, интеллект, творчество, коммуникация, энергия. Именно их вам предстоит развивать у персонажа, которым вы будете играть.

Персонажи в колоде отличаются друг от друга базовым распределением очков умений (далее — *skill points* или *SP*). Кто-то более энергичный, кто-то более творческий и т.д.



По мере игры вы будете зарабатывать очки опыта. При достижении определённой планки опыта ваш персонаж будет переходить на новый уровень. Достижение каждого нового уровня будет приносить вам +2 SP, которые вы можете сразу распределить на те или иные умения вашего персонажа.

Линейка «уровень—опыт»:

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Опыт	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500

Персонаж ограничен десятым уровнем, но не ограничен в количестве опыта. Также очки умений могут быть заработаны и в явном виде при выполнении игровых заданий. Они также должны быть распределены между умениями персонажа сразу, без возможности отложить решение. Каждое умение персонажа ограничено 15-ю очками.

Важно знать, что очки умений могут быть не только заработаны, но и потрачены на выполнение игровых заданий. Опыт же персонажа может только расти.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры каждый игрок случайным образом вытягивает из колоды своего игрового персонажа. Оценив базовый набор умений выбранного персонажа и наметив планы по его развитию игрок должен распределить ещё 5 дополнительных SP между его умениями.



Очередность ходов игроков определяется в начале игры после распределения игроками дополнительных SP. Право первого хода получает игрок с самым энергичным персонажем (обладает наибольшим количеством SP энергии). Если наибольшее значение SP энергии окажется у нескольких персонажей, первым из них ходит тот, кто моложе. Следующие игроки ходят по часовой стрелке от первого игрока.

Также на старте каждый из игроков может заявить такую совокупность очков умений, которую он постарается достичь к концу игры, развивая своего персонажа. Это обещание не обязательно выполнять, но если удастся, то игрок получит в конце игры дополнительный бонусный опыт. Игрок может заявить распределение 35, 40 или 45 очков умений. Чем больше очков игрок заявляет, тем больше бонусного опыта он может получить в конце игры в случае выполнения данного заявления. Например, игрок может заявить, что к концу игры его персонаж будет обладать всеми пятью умениями на уровне не ниже 7 SP каждое (то есть, заявить распределение 35 SP).



Итого заявили 35 очков

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 10 раундов, символизирующих года жизни персонажа с 16 до 25 лет (один раунд — один год). За раунд игроки делают по одному ходу в изначально определенной очередности. В целях игры годы жизни персонажа условно разбиваются на этапы:

- ♦ Лицей (16–18 лет)
- ♦ Универ (19–22 года)
- ♦ Взрослая жизнь (23–25 лет)

Ход игрока заключается в необходимости выбрать одну карту действия и попробовать её сыграть. Карты действий бывают трёх цветов: *зелёная*, *жёлтая*, *красная*. Цвет карты определяет степень риска, на который готов пойти игрок.

Действия на зелёных картах могут принести всего лишь +100 опыта и +1 SP, но требования к персонажу для того, чтобы их получить, незначительны.

Действия на жёлтых картах приносят уже +200 опыта и до +3 SP, но требования к персонажу для их совершения более высокие, а также требуют расхода 1 SP.

Красные карты содержат наиболее сложные действия, поэтому требования к умениям персонажа для их выполнения наиболее высоки. В случае готовности сыграть красную карту, персонаж получает +500 опыта и до +6 SP, при этом до 3 SP может быть израсходовано на выполнение задания. Также красные карты действий могут содержать специальные возможности. В случае, если специальная возможность одной из карт конфликтует со специальной возможностью другой, приоритет важности будет у карты, которую сыграли раньше.

Карты разделены по цветам, и располагаются на игровом столе в трёх колодах рубашкой вверх. Игрок выбирает цвет колоды и тянет из неё одну карту случайным образом. После того, как игрок взял карту, нужно определить, подходит ли ваш персонаж условиям этой карты. Здесь два правила:

- ◆ У персонажа должно быть не меньше SP, чем указано в разделе «Условия» карты для каждого из приведённых умений.
- ◆ У персонажа должно быть не меньше SP, чем указано в разделе «Потери» карты для каждого из приведённых умений, если такой раздел у карты есть.

Если оба правила соблюдены, ваш персонаж соответствует условиям карты, а иначе не соответствует. В зависимости от этого варианты игры могут быть следующие.

Персонаж игрока подходит условиям карты:

- ◆ Если игрок хочет играть эту карту, карта играется.
- ◆ Если игрок не хочет играть эту карту, ход переходит следующему игроку.

Персонаж игрока не подходит условиям карты:

- ◆ Игрок может отложить данную карту и сыграть её в течение 3 следующих раундов. Это возможно при условии, что у игрока нет другой отложенной карты (в этой ситуации заменить прежнюю отложенную карту на новую нельзя). Игра отложенной карты возможна после очередного основного хода игрока. Если в течение 3 следующих раундов игрок не играет карту, она сбрасывается в отбой.

♦ Игрок может отложить данную карту и сыграть её в течение 3 следующих раундов. Это возможно при условии, что у игрока нет другой отложенной карты. Игра отложенной карты возможна после очередного основного хода игрока. Если в течение 3 следующих раундов игрок не играет карту, она сбрасывается в отбой.

♦ Игрок может сбросить карту и передать ход следующему игроку.

После того, как карта была выбрана из колоды, она сбрасывается в отбой вне зависимости от того, сыграли её или нет, если она не была отложена игроком.

У игрока также есть право пропустить ход, не выбирая никакую карту из колоды. В этом случае возможны два варианта:

♦ Режим «Отдых»: приносит персонажу +1 SP энергии и +1 SP на выбор. Также игрок может перераспределить несколько очков умений (не добавить, а именно перераспределить уже имеющиеся): в эпоху «Лицей» 3 SP, в эпоху «Универ» 4 SP, в эпоху «Взрослая жизнь» 5 SP.

♦ Режим «Поделиться опытом»: добавляет всем другим игрокам за столом 30% от опыта пропустившего ход игрока с округлением до 100. Игрок, пропустивший ход, получает +1 SP коммуникации, +1 SP по выбору и -1 SP энергии. Право на пропуск хода в режиме «Поделиться опытом» есть у игроков не ниже 3 уровня. Возможность поделиться опытом существует один раз за игру.



¹ Поделиться опытом можно 1 раз за игру.

² В эпоху «Лицей» можно перераспределить 3 SP, «Универ» 4 SP, «Взрослая жизнь» 5 SP.

Режим «Поделиться опытом» полезен в случаях, когда соревнуется несколько команд за разными столами.

При наступлении новой эпохи происходит смена карт действий: все карты прошедшей эпохи уходят в отбой, а на игровой стол выкладываются колоды карт новой эпохи. Единственным исключением являются отложенные карты — они могут остаться на столе и быть сыграны после наступления новой эпохи.

По решению игроков может быть введено ограничение времени на один ход.

ЛИНИИ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА

В ходе игры вам быстро станет понятно, что существуют две основные линии развития персонажа.

Первая — осознанная, через получение свободных очков умений за достижение персонажем нового уровня. Эти очки вы распределяете так и только так, как считаете необходимым для достижения вашим персонажем запланированного образа будущего.

Вторая линия развития — слегка спонтанная, как и многое, что нам подбрасывает жизнь, через выполнение игровых заданий, вытягивая карты. Иногда в качестве бонуса и там выпадают свободные очки умений, но чаще вы будете развивать умения, определённые вытянутой картой. Тем не менее, именно выполнение заданий на картах вам приносит опыт, необходимый для достижения персонажем новых уровней и осознанного развития.

И, наконец, интересной возможностью влияния на развитие персонажа является возможность перераспределения некоторого количества очков умений в режиме «Отдых». Эта же возможность иногда выпадает как спец. умение на некоторых красных картах.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается после того, как все игроки сделали свой ход в десятом раунде (25-й год жизни персонажа). Жизнь на этом, конечно же, не заканчивается! Но заканчивается эта игра.

После окончания игры происходит подсчёт очков опыта каждого из игроков. Напомним также, что в начале игры игроки могли заявить распределение очков умений, которого они планируют достичь. Если игрок заявлял распределение 35 очков умений и его персонаж отвечает этому распределению, игрок получает +300 опыта. Если заявлялось 40 очков умений, то +400 опыта, и если заявлялось 45 очков умений, то +500 опыта. Этот бонусный опыт прибавляется к опыту, набранному в игре, после чего происходит определение победителя.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков опыта. При этом остальные характеристики — такие как уровень персонажа или количество очков умений — роли в определении победителя не играют.

Если игра происходит одновременно за несколькими столами, то побеждает стол, суммарное количество очков опыта за которым, наибольшее. Разумеется, в данном случае численность команд должна быть одинаковой. Если же число участников за разными столами разное, победившей становится команда с наибольшим средним значением опыта.

КАК ПОБЕДИТЬ В ИГРЕ?

Так мы вам и сказали! Но если серьёзно, нам кажется, что, как и в жизни, в этой игре нет единственно верной стратегии. Вы будете вкладываться в прокачку тех или иных умений в надежде, что это будет востребовано в будущем, а жизнь будет вносить в эти планы свои коррективы.

Тем не менее, сыграв несколько раз, скорее всего, вы быстро обнаружите, что некоторые стратегии явно не помогают вашему персонажу развиваться. Или помогают, но итог, к которому приходит ваш персонаж, совсем вам не нравится. Видимо, это знание может оказаться полезным и в вашей собственной жизни.

В остальном же, стратегия простая: не бойтесь получать новый опыт, чтобы прокачивать своего персонажа, а прокачивая его — думайте, какое распределение умений поможет выполнять более сложные задачи и получать ещё больше опыта! Ну и, конечно, не забывайте заботиться о своём здоровье и энергии, они чаще тратятся, чем пополняются.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА ИГРЫ

НАЧАЛО ИГРЫ

- ♦ Проверьте, что за столом находится 3-4 игрока.
- ♦ Разложите карты заданий по эпохам «Лицей», «Универ», «Взрослая жизнь». В каждой эпохе должно быть по три стопки карт — зеленые, желтые, красные. Перемешайте карты в стопках.
- ♦ Разложите фишки опыта разных номиналов.
- ♦ Подготовьте карты игроков и дайте игрокам в закрытую выбрать каждому по 1 карте.
- ♦ Раздайте булавки для прокачки очков умений (далее SP) — по 5 булавок на игрока, лучше разного цвета.
- ♦ Дайте небольшое время игрокам на распределение дополнительных 5 SP.
- ♦ Дайте возможность игрокам сделать свои заявки образа будущего: на карточках они отметки НЕ делают, могут отдельно на бумажке, вы фиксируете заявки в протоколе.
- ♦ Определите очередность хода.
- ♦ Напомните игрокам, что победитель — человек с наибольшим количеством опыта, а также, что есть и командное соревнование между столами по общему количеству опыта игроков.
- ♦ Объявите начало эпохи «Лицей».

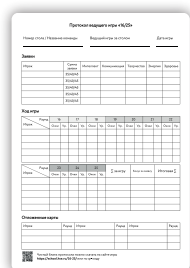
ХОД ИГРЫ

- ♦ Дайте первому игроку выбрать карту эпохи «Лицей», зачитайте всю информацию с карты.
- ♦ Даже если условия не подходят игроку, зачитайте дальше бонусы и возможности, которые дает карта, чтобы игрок мог решить стоит ли ее отложить или сбросить.
- ♦ Напомните всем игрокам, что можно пропускать ход, откладывать одну карту на 3 хода, отдыхать, делиться опытом, сбрасывать карту.
- ♦ Если игрок хочет сыграть карту, вы проверяете, что его персонаж соответствует «условиям» и «потерям».
- ♦ По итогам хода игрока ему начисляются очки опыта (если заработал) и добавляются или вычитаются очки умений.
- ♦ Проверьте сразу после начисления опыта, не перешёл ли игрок на новый уровень. Если да, не забудьте это отметить в протоколе и дать игроку 2 SP на выбор.

- ◆ Не забывайте выдавать игрокам фишки опыта, фиксируйте количество опыта и уровень каждого игрока в протоколе, также там можно фиксировать длительность откладывания карты каждого игрока, специальные возможности карт (есть только у красных карт).
- ◆ Ходы делаются поочередно игроками по часовой стрелке.
- ◆ В начале игры наблюдайте за тем, что все игроки верно распределяют SP.
- ◆ По окончании каждой эпохи не сыгранные карты сбрасываются, выкладываются карты новой эпохи.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- ◆ Игра заканчивается, когда сыгран 25-й год (эпоха «Взрослая жизнь»).
- ◆ Каждый игрок подсчитывает количество опыта (фиксируется в протоколе).
- ◆ Ведущий проверяет достижение каждым игроком заявленного «образа будущего», раздает бонусный опыт при достижении (фиксирует в протоколе).
- ◆ Ведущий подсчитывается финальное количество опыта (фиксирует в протоколе).
- ◆ Ведущий подсчитывает общее количество опыта команды для участия в командном соревновании.
- ◆ Информация передается ведущему мероприятия, чтобы отобразить ее в общей таблице и объявить результаты.



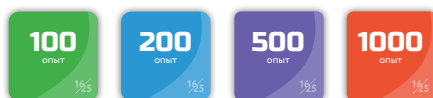
Чистый бланк протокола можно скачать на сайте игры <https://school.hse.ru/16-25> или по qr-коду.



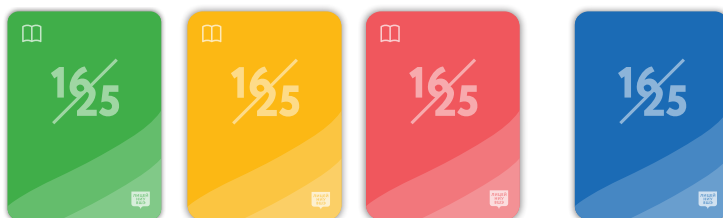


Карточки персонажей

Востоковед, Гум, Дизайнер,
Естественник, Математик, Матинфо,
Матэк, Психолог, Соцэк, Юрист.



Фишки опыта



Карточки заданий

Карточки «Отдых»
и «Поделиться опытом»

- 📖 Этап «Лицей»
- 🎓 Этап «Универ»
- 👜 Этап «Взрослая жизнь»

Мы с благодарностью примем ваши советы по улучшению игры!

Авторский коллектив:

Рустам Байбурин, Нильс Батюк, Александра Дубинина,
Елизавета Космидис, Антон Моручков,
Денис Подкопаев, Евгений Этко.

Дизайнеры и художники:

Александр Наровлянский, Юлия Моручкова.

© Лицей НИУ ВШЭ, Москва, 2022

