

ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

 Мясников А.Ю.
«30»  2024 г

ПРОГРАММА

5-ой летней каникулярной смены естественнонаучной направленности
«Чья планета?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Савчук П. А., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 31.07.2024 по 13.08.2024

Тюмень, 2024

ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО–
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

_____ Мясников А.Ю.

« ____ » _____ 2024 г

ПРОГРАММА

5-ой летней каникулярной смены естественнонаучной направленности
«Чья планета?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Савчук П. А., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 31.07.2024 по 13.08.2024

Тюмень, 2024

Содержание программы

<u>1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>2. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ ПРОГРАММЫ</u>	5
<u>3. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ</u>	6
3.1. Цель и задачи программы.....	6
3.2. Предполагаемые результаты программы	7
3.3. Критерии и способы оценки качества реализации	7
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	7
3.4. Методы оценки качества реализации	8
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	8
<u>4. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СЦЕНИРОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u>	10
<u>5.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u>	14
5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира.	14
5.2. Описание игровых миров для смен	23
5.3. Описание игровых миров	25
<u>6. СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ</u>	34
<u>7. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	35
<u>8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	35
<u>9. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	36
<u>10.НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	41
<u>11. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В АНО ДООЦ «АЛЫЕ ПАРУСА»</u>	43
<u>12.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u>	47

1. Актуальность программы

«Если бы там, с других миров смотрели на Землю, вряд ли бы они захотели контактировать с нами, по крайней мере, за семь тысяч лет письменной истории, никто не создал столько способов убийства себе подобных, как это неразумное человечество на планете Земля...» – Владимир Михайлович Зазнобин, профессор, доцент Санкт-Петербургского государственного университета.

Действительно, ведь даже если говорить о современных фантастических рассказах, сериалах или фильмах, которые сегодня так популярны среди детей и молодёжи, то невозможно не обратить внимания на одну важную деталь. Большинство сюжетных линий построено на агрессивности инопланетных созданий, основной целью прибытия на Землю которых является истребление человеческой расы и захват планеты. Земляне же, в данных фильмах также, в основном, принимают кардинальные меры. На площади известных городов выезжают танки, выбегают люди в форме и с оружием, и перед нами разворачивается сцена боевых действий с «чужаками» из другой Галактики, ради которой вышеуказанная молодёжь и покупает билеты в кино.

Насмотревшись на пропаганду агрессии, страха и состояния небезопасности, стоит ли говорить о том, что происходит в голове у тех, кто посвятил два часа своей жизни на просмотр или прочтение такого контента?

«Хочешь быть здоров физически, следи за тем, чтобы твои мысли, твоё отношение к окружающим было только гармоничным, позитивным...» – отметил на одной из идеологических конференций Александр Усанин, писатель, общественный деятель, социальный философ, ученик Рузаны Семёновны Сысоевой, последней ученицы советского мыслителя В.И. Вернадского.

Сделать так, чтобы современная молодёжь и подрастающее поколение имело гармоничные и позитивные отношения, а следовательно, физическое и психическое здоровье, необходимо разрабатывать социальные проекты на мировоззренческом уровне обобщенных средств управления.

Термин «ноосфера» был введен советским мыслителем В.И. Вернадским в начале XX века. Под ноосферой мыслитель подразумевал естественный этап развития биосферы планеты. Ноосфера – это сфера взаимодействия общества и природы, в границах которой разумная человеческая деятельность становится определяющим фактором развития. В дословном переводе ноосфера – это сфера разума.

Вернадский считал, что человечество находится на пороге к такому этапу, когда мысль человека будет главной действующей силой развития биосферы. В работе академик опирался на деятельность своего учителя, Павлова Ивана Петровича, который сформулировал идею о

том, что человечество стало силой идеологического масштаба, а также на утверждении о том, что психика человека становится главной действующей силой Чарльза Шухерта. Вернадский объединил это учение и сформулировал новое понятие.

Основные положения данного учения:

- Развитие науки является решающей силой, которой человек изменяет биосферу, в которой сам обитает;
- Изменения биосферы неизбежно происходят с обогащением научными знаниями;
- Средой обитания человечества является организованная оболочка биосфера. Поэтому изменения в ней в результате деятельности человека, как решающей силы, является закономерным процессом перехода в ноосферу;
- Исходным пунктом в познании Вселенной является человек, поскольку его возникновение связано с главным процессом эволюции космического вещества.

Научное и практическое значение И.В. Вернадского, как основателя учения о ноосфере, состоит в том, что он впервые глубоко обосновал единство человека и биосферы. Человеку следует соотносить свои потребности с возможностями биосферы. Воздействие на неё должно быть дозировано разумом в ходе эволюции биосферы и общества.

Сознание людей, объединяясь создает одно энергоинформационное поле, которое в зависимости от своего потенциала оказывает воздействие на силы природы. Когда люди заботятся друг о друге – это вызывает соответствующую реакцию сил природы, то есть, природа начинает создавать все необходимые условия для человека. Если люди противопоставляют интересы друг другу, воюют, проявляют агрессию, в таком случае агрессию проявляет и сама природа. Землетрясения, цунами, катастрофы – это все реакция природы на отсутствие здоровых отношений между людьми.

Об этом же говорится в древних индийских эпосах. В древности подданные могли предъявить претензию правителю, если вдруг засуха или не урожай. Это означало, что в государстве нарушены отношения между людьми. Обязанность правителя – следить за тем, чтобы между людьми были хорошие отношения.

«Сейчас ноосфера – это другой новый организм, который возник на базе разума человеческого интеллекта и этот интеллект продвинул человеческую мысль и организацию не в пользу сохранения биосферы и не в пользу планеты, а в некую ЭГО-структуру развития своей собственности. И сегодня, если вы посмотрите на планету, то разногласия и противоречия между геополитическими полюсами относятся не к биосфере и уже не к ноосфере, а к некротфере. Некротферное движение на планете земля – это очень опасный период. Пока мы ищем физические свойства, на уровне субатомов, атомов, полей, сущность самой ноосферы остается без научного глубокого обобщения. Современное научное

сообщество разделилось. И очень большое количество финансируемых и государственных, частных компаний обслуживают интересы отдельных геополитических полюсов и развитие ядерных, лазерных, полевых и других свойств становится серьезным противоречием между биосферой и ноосферой...» – заявил академик РАНН, Влаиль Петрович Казначеев к 150-летию В.И. Вернадского в 2013 году.

Также академик назвал рукописи В.И. Вернадского бесценными и высказал необходимость поднимать их и продвигать данные идеи в современном обществе.

Программа пятой летней смены естественнонаучной направленности была разработана на учении В.И. Вернадского о ноосфере. Детский лагерь является уникальной площадкой, на которой есть все необходимые условия для того, чтобы погрузить детей в мир будущего, который будет соответствовать ноосферным характеристикам и, тем самым, научит их взаимодействию общества и природы, в границах которого разумная человеческая деятельность становится определяющим фактором развития.

2. Педагогическая идея программы

Новизной программы является модель игрового взаимодействия детей на смене, которая представлена в формате единой сюжетно-ролевой игры. Каждый ребёнок, приехавший на смену, получает роль с игровой миссией, в соответствии с тем игровым миром, к которому принадлежит его отряд. Всего игровых миров – четыре. Каждый игровой мир написан в соответствии с возрастными особенностями детей, а роли и миссии подобраны таким образом, чтобы ребёнок не столкнулся с трудностью её реализации.

Уникальностью программы 5-ой летней смены «Чья планета?» является то, каким образом в правила игры вписан образовательный компонент. Дети не будут участвовать в специальных мастер-классах или отрядных работах для того, чтобы получить новые знания. Знания будут приобретаться детьми в ходе решения своих игровых миссий и социальных и экономических проблем игровых миров.

При разработке данной программы авторы также вдохновлялись «Теорией развивающего обучения» В. В. Давыдова и рассуждениями на тему «развивающего обучения» Л. С. Выготского. Развитие ребёнка реализуется – по Л. С. Выготскому – через «зоны ближайшего развития», которые формируются в процессе его обучения, в общении со взрослыми и товарищами. Это положение означает, что новое действие ребёнок самостоятельно сможет сделать лишь тогда, когда сделает это во взаимодействии с другими. Новая психическая функция станет собственным «индивидуальным продолжением» её выполнения в коллективной деятельности, организация которой и есть обучение. Благодаря данному формату проведения лагерной смены, у детей появится возможность больше посвятить свое время общению со сверстниками, ребятами более старшего возраста и со взрослыми, а в

процессе этого общения, совершать для себя все больше новых открытий в русле образовательного компонента программы.

3. Целевой блок программы

3.1. Цель и задачи программы

Цель: формировать у детей образ ноосферы, как результат разумной деятельности человека.

Задачи:

Организационные:

1. Познакомить детей с историей и традициями АНО ДООЦ «Алые паруса» и предысторией игрового мира смены;
2. Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива;
3. Организовать для детей комплекс мероприятий, направленных на объяснение правил игры, знакомство с ролями и их игровыми миссиями;

Образовательные:

1. Исследовать с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.
2. Изучить с детьми историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;
3. Составить с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.

Оздоровительные:

1. Укрепить здоровье детей и создать условия для приобретения навыков здорового образа жизни детьми посредством системы физкультурно–оздоровительных мероприятий;
2. Создать условия для сохранения и развития психического, эмоционального и социального здоровья детей через систему мероприятий и деятельность педагогов и психолога на смене;
3. Организовать оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления;

Досуговые:

1. Создать условия для формирования досуговой культуры у детей;
2. Познакомить детей с различными направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности, с последующим выбором ребёнка направления, которое его увлечет после смены в АНО ДООЦ «Алые паруса»;

3. Формировать у детей культурное воспитание, через комплекс досугово-развлекательных мероприятий.

3.2. Предполагаемые результаты программы

Организационные:	
Дети знают историю и традиции АНО ДООЦ «Алые паруса» и понимают предысторию игрового мира смены;	
В каждом отряде из группы детей сформирован временный детский коллектив в организационный период смены, в основном периоде смены – коллектив продолжает свое развитие до состояния команды, в заключительном – коллектив переходит в состояние команды;	
Дети знают и понимают правила ролевой игры, свои индивидуальные роли и их игровые миссии;	
Образовательные:	
Исследованы с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.	
Изучены с детьми историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;	
Составлены с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.	
Оздоровительные:	
Укреплено здоровье детей и созданы условия для укрепления здоровья и приобретения навыков здорового образа жизни детьми;	
Сохранено и развито психическое, эмоциональное и социальное здоровье детей;	
Организован оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления детей;	
Досуговые:	
Созданы условия для формирования досуговой культуры у детей;	
Дети знают различными направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности и имеют представление о своем потенциальном увлечении;	
Дети знают о правилах культуры поведения во время досугово-развлекательных мероприятий.	

3.3. Критерии и способы оценки качества реализации образовательного компонента программы

Критерий	Показатель
----------	------------

<p>Знание закономерностей развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Размышления детей во время отрядной и общей рефлексии (фиксация результатов с помощью приложения «Ментиметр»/ «Облако слова»).
<p>Знание истории развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ходе ролевой игры;
<p>Составить с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ролевой игре;

3.4. Методы оценки качества реализации образовательного компонента программы

1. Анкета (анализ эффективности будет происходить на основе сравнительного анализа ответов выездного и выездного анкетирования);
2. Метод «Облако слов» – это визуальное представление списка категорий или тегов, ключевых слов. С помощью «Облака слов» руководитель проекта может составить общую картину понимания образовательного компонента детьми, выявив, запомнившиеся им, наиболее важные слова.
3. Переход детьми к следующему событию игры и, как финальный результат – победа в игре. При «не попадании» детей в концепцию построения мира, где образ человека – неотъемлемая часть биосферы, в игре предусмотрены игровые карточки «Мастерский произвол», которые будут показывать детям на примерах, негативные последствия принятых ими решений. Каждая карточка «Мастерского произвола» кардинально может изменить ход игры и помешать детям осуществить задуманное (или пойти в неверном направлении по ходу событий в игре).
4. Итоговая рефлексия, опрос – в конце игры, предусмотрена общая рефлексия с Мастерами игры, где с детьми будет проведена беседа об идее и смысле ролевой игры, в которой они смогли принять участие. Рефлексия будет по отрядная, а также по игровым мирам (разбор

с детьми основных задач, которые им необходимо было решить и способов решения различных изначальных проблем общества игрового мира).

4. Проектирование и сценирование ролевой игры

В данном разделе программы представлена методика, по которой происходило проектирование образовательной ролевой игры для смены. Прежде чем, описать методику, необходимо познакомиться с понятийным аппаратом организационного проекта игры.

Признаки игры:

- Игра происходит отдельно от всего остального. То есть, игра обязательно отделена от жизни, от текущих повседневных событий;
- Игра обязательно предполагает собственную активность участников игры. То есть в игре человек действует не по заданию, не по инструкции, а только сам, на свой страх и риск, по собственному желанию;
- Игра – это значимое для её участников действие. То есть, если выигрыш (удачное действие в игре) – это для человека не значимо, то он не играет;
- Игра обязательно предполагает наличие «игрового» (или «игрушечного») производства. В игре должно быть производство, которое не производит ничего значимого за пределами игры;
- Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: есть отношения игровых персонажей (формальные и «производственные») и отношения людей, личностей.

Таким образом, авторы программы понимают под игрой все, что соответствует пяти приведённым выше условиям.

Примечание 1: в ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин «Мастер игры»);

Примечание 2: в ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль».

Понятийный аппарат организационного проекта игры:

1. **Роль** – это комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Примечание 3: образно говоря, ролевою игрою можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп игрокам.

Как это ни парадоксально, но серьёзным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт. Очень многие функции в работе педагога можно назвать «инспекторскими»: поддерживать дисциплину, следить за правильным и своевременным выполнением заданий. В игре «инспекторские» функции практически являются запрещенными: они разрушают саму игру.

Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но, в отличие от «классического» педагога, он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказывать игрокам, наказывать нарушителей, объявить, как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала, объяснила» игра.

2. **Вводные** – совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, а также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замыслу игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.
3. **Загруз** – это раздача вводных игрокам. В большинстве случаев загруз является началом игры, поскольку задача мастера здесь – «ввести» игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты. В этом смысле загруз – не просто раздача инструкций, а маленькая игра, где мастер должен создать у игрока ощущение тайны, опасности, трудности, с которыми игрок столкнется в предстоящей игре. Кроме того, мастеру на загрузе важно «не сказать лишнего», не сообщить игроку нечто такое, чего он не может знать согласно своей роли.
4. **Игровой мир** – мир, в котором, по замыслу мастеров, происходят игровые события. Для успешной игры требуется наличие по крайней мере двух миров. Например, одна группа игроков играет «в средневековую войну», другая является «пришельцами» из космоса или будущего. Столкновение (необязательно военное) представителей двух или более игровых миров, собственно, и порождает игру. Игровой мир является основанием для задания в игре определенной группы ролей, имеющей свои внутренние взаимоотношения и объединенной общим отношением к другим группам ролей, к другим игровым мирам.
5. **Ключевые события игры** – ситуации, ради разыгрывания которых проводится игра, кульминация всех игровых событий. В качестве ключевого события игры выделяется нечто такое, что, по замыслу игры, обязательно должно состояться. Если организаторы игры имеют замысел, связанный с проведением расследования, то в качестве ключевого события можно взять судебное разбирательство. **Мастера имеют, как правило, «аварийные варианты» воздействия на игру, если ключевое событие под угрозой:** описание предполагаемого хода игры включает основные события игры и различные линии перехода от одного события к другому для разных групп игроков.
6. **Мастер Игры** – организатор игры, ответственный за ее проведение. Как правила, это руководители проекта. Чаще всего для проведения игры требуется организованная

работа группы людей – мастерской группы. Мастера, как правило, находятся вне игры, имеют четко оговоренные знаки отличия от игроков. В функции мастера на игре входит **отслеживание выполнения правил, а также разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций**, поэтому слово мастера на игре – закон.

7. **Мастерский персонаж** – игрок, выполняющий на игре определенные действия по четким инструкциям мастеров. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит ее запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем. Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли, произвести какое-либо воздействие. Их в таком случае также принято называть мастерскими персонажами. **В данной игре мастерские персонажи также являются двигателями событий в игре.** Мастерские персонажи – это педагоги-организаторы смены.
8. **Мастерский произвол** – некорректное вмешательство мастеров в ход игры. Действие мастеров признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Например, если мастер безо всяких на оснований объявляет игрока умершим в игре. **Мастерский произвол допустим лишь при невыполнении игроками правил игры.** В данной игре присутствуют карточки «Мастерского произвола», которые будут раскрывать детям негативные последствия их действий в игре.
9. **Сюжет** – виртуальная **предыстория игры**. Историческое событие или фрагмент литературного произведения, которые положены в основу замысла данной игры. Сюжет, во-первых, определяет, продолжением чего является данная игра, что было в игровом мире до начала игры. Во-вторых, сюжет определяет основные черты игровых миров в данной игре. В-третьих, сюжет определяет примерный состав ролей, необходимых в данной игре. **Сюжет игры в большинстве случаев известен всем игрокам, но возможен вариант, когда разные группы игроков имеют разные представления о сюжете, как например, в данной игре.**

Методика делится на две части: проектирование ролевой игры и сценирование ролевой игры.

Проектирование ролевой игры

1. Каждая ролевая игра (далее – РИ) может быть рассмотрена, как проект, направленный на достижение необходимой цели и решение определённых задач. С учетом этих цели и задач строится структура РИ.
2. Для реализации замысла необходимо создать и описать как минимум два мира, представители которых будут сталкиваться на плацдарме.

1. Приложения

Оглавление

<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.1. ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ</u>	2
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ НА 14 ДНЕЙ (4 СМЕНА).....	2
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.2. АНКЕТА</u>	4
ВЪЕЗДНАЯ АНКЕТА	4
ВЫЕЗДНАЯ АНКЕТА.....	5
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.3. ИГРОВЫЕ РОЛИ</u>	5
Роли в игровом мире 1.....	5
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	9
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	21
Роли в игровом мире 2. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР НОВОГО СВЕТА.	53
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	56
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 7 ОТРЯДОВ, ПО 28 ЧЕЛОВЕК).....	65
Роли в игровом мире 3. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ И ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	121
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	125
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	132
Роли в игровом мире 4. ПЛАНЕТА ЛАТЕРР. МИР ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	273
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	275
РОЛИ ДЕТЕЙ.....	278
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.4. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ</u>	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 1. МИР ИНАКОВ).....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 2. МИР НОВОГО СВЕТА)	323
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 3. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ШПИОНОВ ИЗ «ВЕЧНОСТИ», ШПИОНОВ ИЗ «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ»)	337
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ОРММ</u>	365
ПО РАБОТЕ НА 4-Й ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЬЯ ПЛАНЕТА?».....	366
14 ДНЕЙ.....	366
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.6. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ППО</u>	399
<u>ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОТДЕЛА ДЛЯ РАБОТЫ НА 4-ЕЙ ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЬЯ ПЛАНЕТА?»</u>	399
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.9. РЕЙТИНГОВЫЕ ТАБЛИЦЫ</u>	416

13 день (12.08.2024).	
Время:	Мероприятие:
8:30	Подъем + ВЛГ (ст)
9:00	Зарядка (ст)/Подъем + ВЛГ (мл)
9:30	Завтрак (ст)/Зарядка (мл)
10:00	УИСО (ст)/Завтрак (мл)
10:30	Общий сбор
11:00	Ажiotаж
11:30	Ажiotаж
12:00	Развивающие центры
12:30	Развивающие центры
13:00	Обед (мл)/Сбор с центров (ст)
13:30	Обед (ст)/Адмиральский час (мл)
14:00	Адмиральский час
14:30	Адмиральский час
15:00	Адмиральский час
15:30	Развивающие центры
16:00	Развивающие центры
16:30	Развивающие центры/Сбор с центров (мл)
17:00	Полдник (мл)/Сбор с центров (ст)
17:30	Полдник (ст)/Подготовка к концерту (мл)
18:00	Концерт закрытия
18:30	Концерт закрытия
19:00	Ужин (мл)/ Подготовка к ТРП (ст)
19:30	Ужин (ст)/Подготовка к ТРП (мл)
20:00	ТРП
20:30	ТРП
21:00	Фуршет
21:30	Огонек
22:00	ВЛГ
22:30	Отбой
23:00	
23:30	

14 день (13.08.2024). Отъезд.	
Время:	Мероприятие:
8:30	Подъем + ВЛГ (ст)
9:00	Зарядка (ст)/Подъем + ВЛГ (мл)
9:30	Завтрак (ст)/Зарядка (мл)
10:00	УИСО (ст)/Завтрак (мл)
10:30	Общий сбор
11:00	Отъезд Технопарк + Творческое прощание/КТД "Нас тут не было"
11:30	Отъезд Технопарк + Творческое прощание/КТД "Нас тут не было"
12:00	Отъезд Технопарк + Творческое прощание/КТД "Нас тут не было"
12:30	Отъезд Технопарк + Творческое прощание/КТД "Нас тут не было"
13:00	
13:30	
14:00	
14:30	
15:00	
15:30	
16:00	
16:30	
17:00	
17:30	

Въездная анкета

Дорогой друг! Ты участник смены «Чья планета?»

Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!

(Фамилия, имя)

(возраст)

(отряд)

1. Знаешь ли ты историю развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния?

Ответ:

2. Знаешь ли ты историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых?

Ответ:

3. Что такое ноосфера?

Ответ:

Выездная анкета

Дорогой друг! Ты участник смены «Чья планета?»

Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!

(Фамилия, имя)

(возраст)

(отряд)

1. Знаешь ли ты историю развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния?

Ответ:

2. Знаешь ли ты историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых?

Ответ:

3. Что такое ноосфера?

Ответ:

Приложение 1.3. Игровые роли.

Роли в игровом мире 1.

Младший школьный возраст.

МАСТЕР ИГРЫ

Мастер игры – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков.

Внешний вид: мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры мира Инаков – красный цвет жилета (1 причал).

Основной функционал:

1. Отслеживание выполнения правил игры;
2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

***Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00). «Выбывшего из игры» отправляют в реальную библиотеку для чтения книг (оборудованная игровая под библиотеку).

Перечень грубых нарушений:

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;
2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);
3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.

Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

1. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего».

Примечание:

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет выдан бейдж с его именем и должностью, а также присвоена бандана определённого цвета:

Мир Инаков:

1. Орден «Матиков» – оранжевый;
2. Орден «Икиков» – жёлтый;
3. Орден «Михиков» – розовый;
4. Орден «Инжириков» – красный;
5. Орден «Атиков» – бордовый.

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/ следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Примечание: у мастера игры в игровое время в обязательном порядке должны быть сценарий игры и роли всех детей.

Во время игрового времени:

1. Если мастеру игры подходят игроки и рассказывает ту информацию, которую по правилам нельзя говорить, то мастер игры выдает карточку «Пристально наблюдает»;
2. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему»;
3. Мастер игры выдает игрокам, занимающимся научными работами, страницы из альманаха. Но: перед этим игроки обращаются в библиотеку, запоминают всю

информацию и пересказывают мастеру игры, после этого, мастер игры выдает страницу альманаха;

4. В событие 3 “А жужалы для чего?” после того, как игроки узнали, для чего на самом деле были созданы жужалы, они должны принять решение: действовать/бездействовать. Игроки подходят к мастеру игры и говорят о своем решении. После этого мастер игры должен подсказать о дальнейших действиях. Действовать: обратиться к магистру Ордена «Атиков» для того, чтобы поменять сигнал жужал и прекратить уничтожение жителей Нового Света.
5. К мастеру игры могут обратиться шпионы из “скрытых столетий”, с просьбой узнать участников того или иного события. Мастер игры должен иметь на руках список людей (участники каждого события). А также должен иметь ход каждого события.
6. В событие 1 “Кому достанутся часы?” игроки читают инструкцию по тому, какая запчасть нужна для починки часов. Как только они узнают, какая запчасть, они обращаются к мастеру игры, который должен сказать, что запчасть можно получить у технического специалиста Ордена «Икиков».
7. В событие 9 “Поиск брешей” игроки будут обращаться к мастеру игры за выдачей компасов. Также воинам необходимо будет выдавать компас, старую карту мира Инаков и координаты для поиска.
8. В событие 7 “Магия цифры 7” к мастеру игры игроки подойдут для того, чтобы сказать о своем дальнейшем решении. Действовать или бездействовать. Если действовать, то мастер игры подсказывает о том, что необходимо обратиться в библиотеку Джозефа Овертона.

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Мир Инаков:

1. Великий Товерон;
2. Грозный Иешуа;
3. Участники Грозного Совета (состав ПДО).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет выдан бейдж с его именем и должностью, а также присвоена бандана определённого цвета:

Примечание:

Мир Инаков:

1. Орден «Матиков» – оранжевый;
2. Орден «Икиков» – жёлтый;
3. Орден «Михиков» – розовый;
4. Орден «Инжириков» – красный;
5. Орден «Атиков» – бордовый.

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/ следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Примечание: в игровое время в обязательном порядке должны быть сценарий игры и роли всех детей.

У Мастерского персонажа в игровое время должен быть на руках сценарий игры и роли всех персонажей в его мире, для того, чтобы он мог быстро реагировать на запросы детей, а также функционал его роли, как персонажа и набор необходимого реквизита. Мастерской персонаж осуществляет деятельность по игре в свою роль и выстраивает взаимоотношения с детьми в контексте данной ему роли.

РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Великий Товерон – это тысячевёстник, бывший правитель единого государства, которое состояло из Мира Инаков и Нового Света (ранее называлось Старым Светом). Историю Великого Товерона можно прочитать в «Легенде о Великом Товероне». На данный момент, это единственный персонаж, который знает реальную историю развития событий как Мира Инаков, так и Нового Света. Великий Товерон в конце легенды «ушёл в горы», в реальности

– Великий Товерон доверился Грозному Иешуа и «Грозному Совету» и спрятался в библиотеке, думая, что он управляет государством опосредованно, через своего «преемника». Спустя какое-то время, догадавшись о том, что его «преемник» предал, Великий Товерон принял решение воспользоваться возможностью общения с детьми и через них решить ситуацию в Мире Инаков (свергнуть Грозного Иешуа, распустить «Грозный Совет», вернуть себе власть и вернуть Инакам ценность семьи, преемственности поколений и передачи знания своим детям. Великий Товерон продолжал «играть по правилам» Грозного Иешуа и ждал появления тех, кто способен ему помочь.

В игровой библиотеке есть документы, подтверждающие реальную историю событий, произошедших и происходящих на планете Арб. **Узнать о происходящих событиях может только ребёнок, который заинтересовался диалогом с Великим Товероном или нашёл на полке один из его альманахов по квестовой ветке.**

ВАЖНО: Великий Товерон никогда не представляется своим настоящим именем. Когда дети спрашивают о том, как его зовут, он, как правило, говорит, что он Джозеф Овертон.

1. До момента завершения квестовой ветки по поиску Великого Товерона, он представляется детям, как Джозеф Овертон – библиотекарь. Каждый из детей, которые посещают библиотеку, имеет возможность поговорить с Джозефом Овертоном. Джозеф Овертон рассказывает ребятам о своем открытии – «Окнах Овертона» через различные сказки (примечание: 1 день – одна сказка).

*Окно Овертона – политическая теория, поэтапного внедрения асоциальных явлений. Инструмент уничтожения любого культурного института.

Сказка 1: Когда-то давно, на рубеже 18 веков, когда еще не было вёсноисчисления, а было летоисчисление, на планете Арб было множество различных Царств–Государств и у каждого был свой правитель. В одной из самых больших Царств–Государств был правитель Весемир I, который всю свою жизнь жил и правил там. В одну из вёсен, Весемир I принял решение отправиться далеко–далеко в Западное Царство, Западное Государство для того, чтобы уму–разуму поучиться и посмотреть, как люди там живут. Его не было долгих пять вёсен, а когда корабль Весемира I показался на горизонте и он, все–таки вернулся в свое Царство–Государство, то сойдя на берег, он даже не вспомнит родного языка. Множество новых идей и преобразования произошло с возвращением Весемира I из Западного Царства: в школах стали преподавать иностранные языки, появились новые диковинные деликатесы – лягушачьи лапки, а прелестные дамы стали зачем–то носить парики, корсеты и широкополые шляпы. Весемир I принял решение о перестроении всех городов своего Царства–Государства на новый манер. Сначала народу было все это в диковинку, но боясь гнева Весемира, народ так или иначе стал принимать эти правила и следовать указанной

моде. В какой-то момент, это все так сильно вошло в привычную жизнь, что вскоре никто и не мог вспомнить, что это все было привезено из Западного Царства-Государства. Со временем, от истинной культуры у жителей Царства-Государства Весемира I ничего и не осталось. Так – правители, которые были после Весемира, продолжали его дело и привозили все более новые заморские штуки.

Сказка 2: Жил-был в далёком Объединенном Царстве-Государстве Емеля Дурачок. Дурачком его прозвали в простонародье неспроста. Когда он был еще ребёнком, весь народ питался только натуральными собственно выращенными продуктами: каждый день на столе стояли свежие фрукты и овощи со своего огорода. Но как-то раз, в королевство вернулся с очередного путешествия – на тот момент, правитель Михаил. После очередной поездки по приглашению Заморского Царства-Государства, Михаил принял новое имя и веру в свободу заморскую. И стал он называться – Майкл Хамп. Когда Майкл вернулся, привез он с собой целых три корабля гостинцев для своего народа, организовал ярмарку и стал продавать, да втридорога. И потянулись большие очереди, чтобы испробовать еду заморскую. И понравилось народу нововведение Майкла. И стали такую еду готовить в каждом доме. Спустя одну весну к власти пришел наш Емеля Дурачок, который продолжил дело Майкла и стало в домах народа еще больше еды заморской. Спустя еще две весны напала на это Царство-Государство хворь великая. И прозрел народ еще не скоро. 25 вёсен ему понадобилось, чтобы последствия правления от Емели Дурачка исправить и хворь заморскую вылечить.

Сказка 3: В далёком Царстве Лебедей существовало известное сообщество под названием «Контора Пароходская». Это, излюбленное молодыми девушками, место, в которое приходили все желающие получить ПРАВО встать за штурвал и бороздить моря и океаны. Но были и противники таких нравов и, как правило, это были могучие мужчины-капитаны, которые понимали всю тяготу данной работы. Мужчины хотели оградить своих жен и дочерей от опасностей на их жизненном пути. Но молодые девушки вновь и вновь доказывали свое исключительное ПРАВО на то, чтобы стать КАПИТАНКАМИ. Самую упрямую девушку звали Ефросинья. Как-то раз Ефросинья все-таки смогла отстоять свое ПРАВО выйти в море и стать КАПИТАНКОЙ. Девушки поддержали Ефросинью и отправились они все в свое первое плавание. И не смогли они в итоге даже из порта выйти, так как натягивать паруса – дело тяжелое. И стали девушки из «Пароходской» отстаивать свое право леса валить.

Сказка 4: Жила-была принцесса в замке и была у неё семья: отец – король работающий, любимец всего народа, мать – королева, благотворительностью занимающаяся, собачек кормящая и народ любящая, брат – рыцарь отважный и смелый, драконов побеждающий, не

мечом, а умом, и воспитывали её всегда в любви, заботе и внимании. Рассказывали о том, как жизнь вся устроена и как семья в ней важна. Но однажды в гости в замок приехали родственники заморские и стала принцесса расспрашивать о том, как устроена жизнь заморская. И рассказала тётушка принцессе о том, сколько принцев богатых за морем, на конях благородных, о том, какое у них состояние и сколько шелков и алмазов по их дворцам разбросано. Глаза у принцессы загорелись, ногой она топнула и сказала отцу: «Замуж пойду только за принца заморского!». Папенька–король возмутился и сказал: «Отдам я тебя за Кузю–кузнеца, удалого молодца!». Принцесса дверью хлопнула и в комнате у себя заперлась. Проплакала всю ночь принцесса и решила все же посмотреть на Кузю–кузнеца, вдруг он на коне благородном прискачет и в замок с шелками и алмазами заберет. Но приехал Кузя–кузнец на осле своем. Принцесса не выдержала, при всех расплакалась и крикнула: «Замуж за него я не пойду!». Вслед за ней кинулась королева–мать, попыталась она доченьке объяснить, что не так они с отцом её воспитывали и что не шелка и алмазы заморские любовь показывают. Принцесса слезы утёрла, мать обняла и смиренно сказала: «Хорошо, маменька, пусть будет по–вашему! Выйду замуж за Кузю–кузнеца и пусть везет меня на осле до своего дворца!». Шли годы. Кузя–кузнец оказался очень мудрым, любящим и с добрым сердцем. И не надо было уже алмазов заморских, ведь у принцессы любовь настоящая случилась.

Если лаборанты продолжают разрабатывать изобретения, негативно влияющие на Новый Свет, после свержения Грозного Иешуа. То Великий Товерон может лишиться звания ордена. Аннулируются все накопленные денежные средства.

Примечание 1: Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус «Икиков» разрабатывают научную работу про Великого Товерона, защищают ее у ученых, получают печать «Одобрено», после чего приходят в библиотеку, и после этого Джозеф Овертон должен дать переводчику ордена «Инжириков» и архивариусу Ордена «Икиков» список тех людей, которые войдут в отряд сопротивления и способствуют свержению Грозного Иешуа. Они собирают отряд сопротивления, после чего все вместе идут снова в библиотеку.

Примечание 2: если в библиотеку обратиться Переводчик Ордена «Инжириков» за научным альманахом (до этого не кооперируется с архивариусом Ордена «Икиков»), Великий Товерон должен подсказать им, что необходимо объединиться.

Список сопротивления имеется на руках у Великого Товерона:

- Магистр ордена «Михиков»;
- Магистр ордена «Инжириков»;
- Стенографист ордена «Михиков»;
- Стенографист ордена «Инжириков»;

Архивариус ордена «Михиков»;

Переводчик «Икиков».

2. Великий Товерон осознает в том, что он на самом деле бывший правитель Мира Инаков только лишь тогда, когда дети, увлеченные созданием научной работы о нём завершат её и предоставят ему папку документов с ПОЛНОЙ (важно) и реальной историей Мира Инаков, а один из детей соберёт группу сопротивления (и приведет их всех в библиотеку, объявив о том, что они готовы ему помочь), которая поможет Великому Товерону в борьбе против Грозного Иешуа.

***Примечание:** это событие может произойти, как ДО открытия Ворот Великого Товерона, так и ПОСЛЕ. Важно, если это событие произошло, то нужно сознаться в том, что он действительно Великий Товерон, рассказать ребятам, как было на самом деле, объяснить, что есть идея, как вернуть в Мире Инаков все на круги своя и назначить с детьми встречу следующий день. На планёрке КУ сообщить о том, что сюжетная ветка на данном этапе завершена и принять решение (по обстоятельствам) о дальнейших действиях в этой ветке вместе с руководителем смены.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:

Для того, чтобы освободить Великого Товерона из библиотеки необходимо собрать сопротивление (событие №4 и событие №5). Командой к сбору сопротивления является список союзников Великого Товерона, который хранится у него в библиотеке.

Для того, чтобы получить список союзников необходимо предоставить Великому Товерону научную работу переводчика ордена «Инжириков».

В тот момент, когда сопротивление собирается и приходит к Великому Товерону с предложением свергнуть Грозного Иешуа, Великий Товерон закрывает библиотеку и объявляет собрание (Мастерскому персонажу Великого Товерона необходимо предупредить об этом КУ). Команда управления принимает решение о том, какой вид Грозного совета будет происходить в ближайшие два дня (при открытых/закрытых воротах):

При открытых воротах: «Грозный Совет» оповещает всех магистров орденов о том, что они отправляются на встречу в Новый свет на конференцию с советом «Прайс».

Вариант 1: собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не вхож в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются

научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

При закрытых воротах: Грозный совет извещает всех о том, что они собираются посвятить ближайшие дни посещению церемонии открытия ворот и контролю работы лаборантов, учителей, организаторов. Своим заместителем он назначает Магистра ордена «Михиков»

Примечание для Великого Товерона:

Необходимо подсказать Магистру ордена «Михиков», что он способен изменить правила на время своего правления:

Вариант 1: собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не вхож в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

На собрании с Великим Товероном детям необходимо разработать совместный план по высвобождению Великого Товерона из библиотеки и свержению Великого Иешуа.

ПЛАН:

1. Подмена Великого Товерона на Фреда из «Грозного Совета». Условие: необходимо переманить Фреда в сопротивление, а также устроить встречу Фреда и Великого Товерона в свободное время от организации церемонии открытия. Фред должен переодеться в Великого Товерона (точнее, в его версию библиотекаря) и заниматься текущей работой по приему световых и выдаче книг. А Великий Товерон должен переодеться в Фреда и заниматься организацией церемонии открытия, но так, чтобы это не замечал Грозный Иешуа. Детям необходимо придумать момент посещения Фредом «Грозного Совета», чтобы Грозный Иешуа не заметил никакой подмены. Также им необходимо обговорить с организаторами из орденов, чтобы они никому не рассказывали о подмене Френа на Великого Товерона.
2. К моменту подмены Фреда на Великого Товерона, должна быть готова научная работа от переводчика «Ордена Икиков» и архивариуса «Ордена Михиков».

Соответственно, если эти персонажи (дети) не справились еще с этой задачей, сопротивлению необходимо им в этом помочь. Есть возможность «скинуться» световыми на перевод научного альманаха, который необходим для того, чтобы сделать эту работу.

3. Для того, чтобы данную научную работу одобрили, необходимо приобщить учёных к деятельности сопротивления. Учёным, которые будут согласны вступить в сопротивление необходимо защитить научную работу о деятельности Грозного Иешуа. Защиту готовят те, кто писали данную научную работу, то есть, переводчик «Ордена Икиков» и архивариус «Ордена Михиков». Ученые после защиты должны оформить работу в научный альманах и сдать её в библиотеку к Великому Товерону.

***У учёных есть печать «ОДОБРЕНО». Эту печать необходимо поставить на обложку научного альманаха, если дети приняли решение допустить эту научную работу в библиотеку. Великому Товерону необходимо обращать внимание на наличие этой печати при приеме новых научных работ в библиотеку.**

***Великий Товерон также по своему функционалу принимает в библиотеку новые готовые научные работы, но ТОЛЬКО одобренные учёными.**

4. Далее – учёным из всех «Орден» необходимо оповестить своих людей о новом научном открытии в мире Инаков и рассказать план действий по свержению Грозного Иешуа. Учёным необходимо привести аргументы реальной истории Мира Инаков и рассказать о том, что именно Иешуа – корень всех проблем в Мире Инаков.
5. Все дальнейшие действия склоняются к ожиданию церемонии открытия Ворот Товерона. Во время церемонии открытия, Товерон под видом Фреда ведет эту церемонию. Перед тем, как применить часы, открывающие ворота, Товерон раскрывается, что он жив и что готов продолжить правление Миром Инаков. Ученые объявляют Грозному Иешуа о том, что была написана научная работа, которая доказывает его злодеяние по отношению к жителям Мира Инаков и Нового Света. Грозному Иешуа объявляют импичмент. Дети из сопротивления устраивают голосование. Если большинство проголосует за свержение Грозного Иешуа, то в таком случае, воины арестовывают Иешуа и ведут его в темницу.
6. После того, как Грозного Иешуа уведут в темницу, Великий Товерон применит часы и откроет ворота. Из ворот в тот же момент начали выходить жители Нового Света. Церемония открытия продолжается Днём Открытых Дверей в Мире Инаков. Жители Нового Света участвуют в мероприятиях ко Дню Открытых Дверей, которые готовили организаторы Мира Инаков.

7. Великий Товерон на руках должен иметь список тех, кто задействован в событиях по написанию научных работ (в частности, по событию 4, 5) для того, чтобы подсказывать игрокам, кто им может помочь.
8. Событие 7 (магия цифры 7) и 8 (формула семейного счастья) Джозеф Овертон может сказать игрокам о том, что им может помочь магистр «Ордена Атиков» для того, чтобы поменять сигнал «жужжал» и прекратить уничтожение жителей Нового Света. В случае, если игроки решают действовать.

Внезапная любовная линия между Великим Товероном и Нэнси Мусаильевой: в Великого Товерона тайно влюблена Нэнси Мусаильевна – владелица банка Нового Света. В определённый момент, через почтальона, Нэнси может отправить Великому Товерону любовное письмо с деньгами для помощи миру Инаков. Письмо будет являться доказательством его предположений о Грозном Иешуа и Грозном Совете.

Примечание: если в библиотеку приходит коренной житель, выбравший путь леса с карточкой, на которой написано «Мир Инаков», то ему необходимо бесплатно выдать любой альманах/книгу/научную статью.

Грозный Иешуа – это тысячевёсник, пришел править Миром Инаков после Великого Товерона. Великого Товерона он никогда не поддерживал и не разделял его взгляды. Именно поэтому, Грозный Иешуа обманным способом захватил власть, создав «Грозный Совет», и убедив Великого Товерона закрыться в библиотеке от всего мира. Это мстительный, жестокий и злой человек, который видел Мир Инаков центром власти на планете Арб. Ему не нравились жители Нового Света и их правители, так как он считал их недалёкими и не способными вывести планету на новую форму организации жизни. Для того, чтобы достичь своей цели, Грозный Иешуа пошёл на страшное преступление. Во времена правления Великого Товерона действовала система «4–4–4» (4 часа на работу, 4 часа на семью и воспитание детей и 4 часа на свои интересы и хобби). Именно эта система не устраивала Грозного Иешуа, и он решил избавиться от этой системы, заменив ее на новую, так как он хотел, чтобы Мир Инаков, в частности он, имел много денег, которые приходили им от написания и продажи научных работ в Новый Свет. Поэтому, им было принято решение, о том, что необходимо работать всегда! Он каждому жителю Мира Инаков выдавал план работы, который необходимо было выполнить, в случае невыполнения урезалась заработная плата. Соответственно, у жителей Мира Инаков не было выбора, они были вынуждены работать, не покладая рук и жертвуя своим свободным временем для нахождения с семьей, чтобы обеспечить свою семью. Из-за того, что жители мира Инаков всё время проводили на работе, они перестали заводить семьи и нового поколения становилось всё меньше и меньше. Многие Инаки были озадачены тем, что в их

мире оборвалась преемственность поколений, ведь у многих ученых были свои наработки, которые им достались от отцов и они бы хотели передать их своим детям. А в Новый Свет поставлять жужалы, которые негативно влияют (идеологически) на взгляды жителей Нового Света относительно создания семьи, воспитания детей и преемственности поколений. Грозный Иешуа также переписал правдивую историю Мира Инаков для того, чтобы скрыть тот факт, что Великий Товерон все еще в состоянии править.

Примечание: читай легенду о Грозном Иешуа (она связана с легендой о Великом Товероне).

1. Управляет «Грозным Советом», организывает собрания с магистрами Орден (1 раз в 2 дня);
2. Слово Грозного Иешуа на Совете – закон;
3. Лаборантам и учёным приказывает делать изобретения, которые негативно повлияют на жизнь Нового Света. За каждое новое изобретение Грозный Иешуа платит 4000 световых.
4. Является контролирующим лицом деятельности Адриана и Фреда по подготовке к церемонии открытия Ворот Товерона и Дня Открытых Дверей в Мире Инаков;
5. Продолжает посещать библиотеку и время от времени общаться с Великим Товеронов;
6. Принимает решение о лучшем Ордене за десять вёсен;
7. Если Грозный Иешуа узнает о любом действии, которое противоречит его взглядам, то лишает «Орден» звания, все накопленные средства обнуляются. Чтобы восстановить свое звание, Грозный Иешуа предлагает написать научный альманах на предложенные им темы. Переводчик того же «Ордена» бесплатно переводит работу на «тичий» язык, и написанный экземпляр в дальнейшем хранится в библиотеке.

Взаимоотношения с Солярией Киберовой:

1. Солярия Киберова ежедневно проводит операции через своё И.П. «Юбки и пистолеты». Она ежедневно совершает покупку оружия у организации «Бабочка» и продаёт оружия Грозному Иешуа.
2. На следующий день после покупки оружия ей необходимо сложить карточки «ОРУЖИЕ» в конверт, прилично заплатить почтальону (любому, который ей встретиться), попросить передать этот конверт через брешь и отправить его напрямую Грозному Иешуа;
3. После продажи оружия, Грозный Иешуа передаёт конверт с большой суммой денег Солярии Киберовой (этот конверт она получает от почтальона мира Инаков). После этого она обращается к своему личному экономисту из организации «Майский жук»

и пополняет свой счёт.

Все это необходимо для Грозного Иешуа, ведь именно Солярия Киберовна спонсирует и поддерживает все его идеи и разработки. Грозный Иешуа мечтает иметь власть над обоими мирами (Мир Инаков и Мир Нового Света), жители Нового Света будут низшим слоем населения, по мнению Грозного Иешуа. Солярии Киберовне абсолютно неважно, что будет с миром Нового Света, самое главное иметь власть, именно поэтому Грозный Иешуа пообещал Солярии Киберовне, что займет место возле него. Является учредителем военной организации «Ребис», которая занимается созданием некоего нового химического элемента, который способен из любого металла сделать золото. Металл, сделанный под золото, Грозный Иешуа собирается продавать в Новый Свет слитками, чтобы организации вкладывались в них и все деньги уходили Грозному Иешуа для того, чтобы подчинить себе всю власть.

Важно: Грозный Иешуа, как мастерской персонаж, занимается запуском игры в ордене «Михиков», которая и приведет к созданию нового элемента.

Грозный Совет – это главный управленческий орган в Мире Инаков. Совет состоит из тысячевёсников, которые решают в каком ключе будет двигаться общество Инаков. Они выстраивают все взаимоотношения с Новым Светом и его правительством. Грозный Совет состоит из 7 человек, и эта цифра имеет особое значение, связанное со значением слова «семья». Семья включает три поколения до человека, самого человека, и три поколения после человека. Грозный Совет построен по аналогии с этим принципом: где есть три старших участника, сам Грозный Иешуа, и три младших участника. Старшие участники передают свой опыт Грозному Иешуа по вопросам правления Миром Инаков. Грозный Иешуа, в свою очередь, свой взгляд на мир и свои знания старается передать младшему поколению.

Старшие участники Грозного Совета:

1. Фирчел – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Является соучастником плана по внедрению системы, где нет времени на семью в Мире Инаков. Однако это только на словах, на самом деле он один из немногих, кто имеет своего ребенка и является родителем. Он не хотел терять свое место в Грозном Совете, поэтому решил поддержать идею Грозного Иешуа и с этого момента стал тщательно скрывать наличие своего ребенка, чтобы не подвергать опасности. Остается верным только внешне, а на самом деле не поддерживает взгляды Грозного Иешуа.
2. Грид – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Считает, что все научные изобретения

являются его собственностью, так как накопленные научные открытия в мире Инаков всегда являлись важной частью их жизни. Грид является примером бесчестного человека, который пытается достичь своих интересов, даже в ущерб других.

3. **Адриан (педагог–организатор)** – старший участник Грозного Совета, который ценит преемственность поколений, поэтому всегда старался передать свой накопленный опыт Грозному Иешуа несмотря на то, что Иешуа не всегда готов считаться с мнением старшего участника. Именно Адриан отвечает за подготовку учителей из разных Орденов к образовательному мероприятию, которое позволит жителям Мира Инаков узнать о Новом Свете перед тем, как с ним столкнуться.

Младшие участники Грозного Совета:

4. Прайд – младший участник Грозного Совета, который день за днём мечтал занять место Грозного Иешуа. Высокомерный и гордый Прайд всегда соглашался с мнением Грозного Иешуа, но на самом деле всегда думал о том, как занять его трон.
5. **Фред (педагог–организатор)** – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им. Именно Фред отвечает за работу с организаторами из разных Орденов. Фред совместно с организаторами будет готовить церемонию открытия Ворот Товерона и День Открытых дверей в Мире Инаков. **В момент, когда ему предложат дети вступить в сопротивление, он должен согласиться. Более того, он может предложить свою кандидатуру на подмену его Великим Товероном. После этого события, он переодевается в Великого Товерона и сидит в библиотеке, продолжает работу за него, а Великий Товерон работает под прикрытием и занимается подготовкой церемонии открытия Ворот.**
6. Онест – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им.

Игровой функционал Грозного Совета:

1. Грозный Совет, испугавшись за то, что новые обстоятельства повлияют на Мир Инаков, отправляет шпионов в Новый Свет, которые продолжают работать на мир Инаков и передают всю информацию Грозному Совету;
2. Грозный Совет, пользуясь своими полномочия, способен лишить права вето лаборантов и ученых в отношении их изобретений и разработок, тем самым ограничивая их реализацию, если это не соответствует требованиям главного управленческого органа;

3. Один раз в два дня Грозный Совет проводит свои собрания в «капитанской» для магистров каждого Ордена, за исключением магистра Ордена «Инжириков». На первом собрании управленческий орган вводит магистров в игру и рассказывает о деятельности всех ролей в том или ином ордена. На втором собрании Грозный Совет во главе с Иешуа объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам заняться разработкой изобретений, которые негативно повлияют на Новый Свет;
4. Грозный совет тщательно контролирует работу «Учёного Совета», оценивает качество изобретений, разрабатываемые лаборантами совместно с учеными «Орден»;
5. Грозный Совет контролирует и проверяет открытие Ворот Товерона;
6. Грозный Совет осуществляет контроль над образовательным мероприятием, которое организуют учителя из «Орден». Целью этого мероприятия является ознакомление жителей нового света с жизнью жителей мира инаков и подготовка их к возможным «нештатным» ситуациям, которые могут возникнуть при взаимодействии разных миров. По мнению «грозного совета», в новом свете могут происходить события, которые негативно влияют на мир инаков. Именно по этой причине в новом свете присутствуют шпионы, с которыми технические специалисты общаются посредством «жужал»;
7. Грозный Совет принимает решение о лучшем «Ордена» (количество научных открытий, сделанные тем или иным Орденом: чем больше открытий, тем выше в рейтинге Совета), в результате чего определяется хранитель часов на следующие десять вёсен;
8. Грозный Совет ответственен за выдачу заработной платы магистрам Орден на Совете (раз в два дня).
9. В игровом плане при разработке изобретений могут поступать жалобы, касающиеся того, что лаборанты не считают нужным изобретать новое для влияния на Новый Свет. Если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.
10. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.

РОЛИ ДЕТЕЙ (на 5 отрядов, по 30 человек)

Действие происходит накануне открытия Ворот Товерона между двумя мирами. Среди Орден в мире Инаков идет конкурентная борьба. Каждую 10 весну «Грозный Совет» выбирает хранителей часов на следующие десять вёсен. Хранитель часов определяется следующим способом: суммируется количество научных открытий, сделанных тем или иным Орденом (чем больше открытий – тем выше ты в рейтинге Совета). Часы помимо того, что это трофей, являются механизмом, который отпирает Ворота Великого Товерона тогда, когда этого требует научное исследование Ордена, в котором они находятся (обычно Ворота сами открываются только лишь раз в десять вёсен). На данный момент, часы находятся в Ордене Матиков и хранятся у магистра Ордена. Но в последнее время эти часы стали барахлить – стрелки на часах знатно отстали от реального времени. Для того, чтобы починить часы, необходимо обратиться за помощью к Ордену Инжириков, но магистр данного Ордена не входит в «Грозный Совет», более того, не доверяет другим магистрам, а о Грозном Иешуа рассказывает разные «небылицы».

ОРДЕН МАТИКОВ (1 отряд)

1. **Магистр «Ордена Матиков»** – стовёстник, учёный, вхожий в «Грозный Совет», может присутствовать на его собраниях и имеющий возможность общаться с Грозным Иешуа. Является хранителем часов, открывающих Ворота Товерона. Но срок владения этими часами подходит к концу, так как скоро придёт новая десятая весна. Не так давно часы перестали показывать точное время. Магистр «Ордена Матиков» пытался починить их самостоятельно, но у него ничего не получилось. Хочет в ближайшее время починить часы, желательно, чтобы никто не узнал о том, что именно в десятку вёсен «Ордена Матиков» сломалась реликвия, так как это считается поводом для лишения статуса «Ордена» и приведет к невозможности научных открытий. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

*«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором

открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света.

2. **Стенографист** – пятивёстник, записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Единственное время, когда стенографист может заниматься собственным научным исследованием – это во время собраний «Грозного Совета», когда магистр его покидает. Грезит написать научную работу о скрытом смысле цифры СЕМЬ.

Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.

Любит собираться со стенографистами из других «Орден» и обсуждать происходящие события в мире. Большинство стенографистов – это те, кто недавно попал в Мир Инаков, их забрали у Ворот Великого Товерона 10 лет назад. Все они росли вместе и все знают о том, что члены их семьи находятся за Воротами в Новом Свете. Является основным контролирующим лицом деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра).

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёстник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6–ой) – десятивёстник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёсник, наставник группы лаборантов из 3 человек.

Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разработать прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку.

*После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа.

Учёный* (2-ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6-ой)) – стовёсник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов, а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.**

1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.
2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком

случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.

3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».

*Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).

5. **Архивариус** – стовёсник, ответственный за поддержание в хорошем виде и организацию архивов своего Ордена в библиотеке. Имеет доступ ко всем научным данным. Может сопровождать других членов (из разных Орденов) для осуществления научной деятельности. Владеет информацией о том, кто из Мира Инаков имеет родственные связи с жителями Нового Света, а также их прошлую принадлежность к тому или иному «Клану». Имеет на руках не полный список всех тех, у кого семьи находятся в Новом Свете. Занимается исследованием формулы семейного счастья, семейного тепла, семейной любви. Всю информацию про семьи и формулу семейного счастья, он может получить в библиотеке, изучив и переведя Альманах. Количество семей в списке, должно составлять 11. Основная цель: воссоединить семьи Мира Инаков и Нового Света. Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: **1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.**
6. **Технический специалист (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете. Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью жужалы (рация). Код необходимо обновлять ежедневно, так как в Новом Свете есть полицейские, которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы. Если сложилась такая ситуация, то техническому специалисту необходимо обратиться к адвокату из Нового Света и построить защиту.

7. **Учитель (5 человек)** – тысячевёсник, ответственный за подготовку жителей Мира Инаков к открытию Ворот Великого Товерона. Владеет информацией о существующих кланах Нового Света и о том, как они смотрят на свой мир. Основная задача учителя – подготовить образовательное мероприятие, с помощью которого, жители Мира Инаков смогут узнать о жизни жителей Нового Света и быть готовыми к разным «внештатным» ситуациям, которые могут произойти в ходе взаимодействия миров друг с другом. Сперва–наперво, информацию о кланах можно узнать в библиотеке, чтобы начать подготовку к мероприятию. Если информация в библиотеке представлена на неизвестном языке, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Дополнительную информация учителя могут получить от технических специалистов. Дополнительная информация касается текущей жизни жителей Нового Света (по мнению «Грозного Совета» в Новом Свете могут происходить события, которые негативно повлияют на Мир Инаков, именно поэтому, в Новом Свете есть шпионы, с которыми общаются технические специалисты через «жужалы»).
8. **Организатор (5 человек)** – десятивесник, ответственный за подготовку церемонии открытия Ворот Товерона и за День Открытых Дверей в Мире Инаков. Необходимо согласовать образовательное мероприятие, которое готовят учителя из каждого Ордена. В церемонии открытия ворот важно учесть все традиции, которые можно найти в библиотеке. Если традиции написаны на древнем языке, можно воспользоваться услугами переводчика.
9. **Переводчик** – тысячевёсник, отвечающий за переводы древних писаний и научных альманахов. Оказывает платные услуги по переводу материалов. В услугах переводчика может нуждаться стенографист, архивариус, учитель и организатор. Грезит идеей найти материалы, подтверждающие магию числа СЕМЬ. Поддерживает работу, которую ранее проводил Великий Товерон по укреплению семейных ценностей в Мире Инаков. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего». **Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у**

мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.

10. **Воин** – стовёсник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам Грозного Иешуа, передаётся информация, которая позволяет людям из сопротивления строить злые планы на счет захвата Мира Инаков. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Нового Света, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Мира Инаков.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ ИЗ «НОВОГО СВЕТА»:

11. **Хранитель Ворот (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. К нему может обратиться один из организаторов для того, чтобы отрепетировать церемонию. На самом деле, хранитель ворот является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время.
12. **Журналисты (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за сбор информации своего «Ордена». Собирая информацию, он гарантирует, что каждый факт описан досконально и без искажений. Журналист внедряется в самые секретные и закрытые сферы жизни «Ордена», чтобы в результате получить эксклюзивные детали и отразить это в статье о жизни «Орден» в Мире Инаков. На самом деле, журналист является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что

Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

- 13. Почтальон (1 человек)** – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу. Почтальона может защитить и вытащить из темницы адвокат из Нового Света. Но нужно будет потребовать «жужалу» для связи. На самом деле, почтальон является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время. Для того чтобы

вычислить брешь почтальону нужно прийти в библиотеку, найти там книгу «В поисках бреши между мирами» (платное издание) и выкупить доступ к ней. Кроме того, почтальону нужно купить услугу перевода книги 500 световых (перевод книги «В поисках бреши между мирами») у переводчика, потому что книга на «тичьем» языке. В книге почтальоны найдут карту старого мира инаков, по которой с помощью отмеченных точек, а также широты и долготы можно определить координаты бреши, а дальше уже найти эти координаты с компасом. Однако каждый раз следующие координаты будут определяться с огромной погрешностью, поэтому чтобы этого избежать почтальонам нужно будет отгадывать загадки, которые будут нацелены на уточнение места.

ОРДЕН ИКИКОВ (2 отряд)

1. **Магистр «Ордена Икиков»** – стовёстник, ученый, вхожий в «Грозный Совет», может присутствовать на его собраниях и имеющий возможность общаться с Грозным Иешуа. Является ярким фанатом астрономии. Считает, что доказал теорию о том, что есть еще два года до того, как откроются ворота в Новый Свет. Считает, что можно и без часов определить, когда наступит десятая весна. Хочет, чтобы «Грозный Совет» отменил традицию с передачей часов между Орденами, так как сам этих часов никогда не получал. Уверен, что это из-за того, что физика является одной из самых сложнейших наук и именно поэтому, в ней происходит так мало открытий в последнее время в Мире Инаков. Пообещал техническому специалисту провести его в Новый свет к семье, если технический специалист создаст новые часы для открытия ворот Великого Товерона. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

***«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света.**

2. **Стенографист** – пятивёстник, записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным

помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Единственное время, когда стенографист может заниматься собственным научным исследованием – это во время собраний «Грозного Совета», когда магистр его покидает. Любит собираться со стенографистами из других «Орден» и обсуждать происходящие события в мире. Большинство стенографистов – это те, кто недавно попал в Мир Инаков, их забрали у Ворот Великого Товерона 10 лет назад. Все они росли вместе и все знают о том, что члены их семьи находятся за Воротами в Новом Свете. Мечтает о мире, в котором нет ворот, которые разделяют людей друг с другом. Мечтает найти свою семью из Нового Света. Является основным контролирующим лицом деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра).

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёстник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6-ой) – десятивёстник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёстник, наставник группы лаборантов из 3 человек. Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разрабатывает прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку. *После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа.

Учёный* (2–ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6–ой)) – стовёсник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов, а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.**

- 1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.**
- 2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.**
- 3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».**

***Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).**

5. Архивариус – стовёсник, ответственный за поддержание в хорошем виде и организацию архивов своего Ордена в библиотеке. Имеет доступ ко всем научным данным. Может сопровождать других членов (из разных Орден) для осуществления научной

деятельности. Знает о том, что Великий Товерон на самом деле не ушел в горы, а заперт в библиотеке и называет себя Джозефом Овертоном. Но если эта информация куда-нибудь уйдет, то Великий Товерон погибнет и у всех архивариусов больше не будет возможности вести научное исследование, так как библиотеку со всеми старинными данными сожгут. Основная задача: узнать, как помочь Великому Товерону и собрать отряд-сопротивление Грозному Иешуа, но сделать это необходимо опосредованно, то есть, через человека, который грезит такой же научной работой. Для того, чтобы доказать, что Джозеф Овертон – это Великий Товерон, необходимо объединиться с переводчиком Ордена «Инжириков», который грезит идеей написать научную работу про Великого Товерона.

6. Технический специалист (2 человека) – пятивёсник, ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете. Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью жужалы (рация). Код необходимо обновлять ежедневно, так как в Новом Свете есть полицейские, которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы. Если сложилась такая ситуация, то техническому специалисту необходимо обратиться к адвокату из Нового Света и построить защиту. Мечтает создать свои часы, чтобы порадовать магистра «Ордена Икиков», взамен магистр пообещал провести технического специалиста в Новый Свет к его семье, которая осталась в том мире.

Технический специалист продает запчасти и необходимые предметы для починки часов, но просто так технический специалист не продает запчасти, а всегда спрашивает мотив, из-за которого они приобретают их. (Запчасти могут приходиться покупать 2 раза).

Запчасти для часов:

1. Стрелки часов;
2. Батарейки А1, А2, А3;
3. Циферблат;
4. Кукушка;
5. Ключ для завода часов;
6. Каркас часов;
7. Шестеренка;
8. Винтики.

7. Учитель (5 человек) – тысячевёсник, ответственный за подготовку жителей Мира Инаков к открытию Ворот Великого Товерона. Владеет информацией о существующих кланах Нового Света и о том, как они смотрят на свой мир. Основная задача учителя – подготовить образовательное мероприятие, с помощью которого, жители Мира Инаков

смогут узнать о жизни жителей Нового Света и быть готовыми к разным «внештатным» ситуациям, которые могут произойти в ходе взаимодействия миров друг с другом. Сперва – наперво, информацию о кланах можно узнать в библиотеке, чтобы начать подготовку к мероприятию. Если информация в библиотеке представлена на неизвестном языке, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Дополнительную информацию учителя могут получить от технических специалистов. Дополнительная информация касается текущей жизни жителей Нового Света (по мнению «Грозного Совета» в Новом Свете могут происходить события, которые негативно повлияют на Мир Инаков, именно поэтому, в Новом Свете есть шпионы, с которыми общаются технические специалисты через «жужалы»).

8. **Организатор (5 человек)** – десятичленик, ответственный за подготовку церемонии открытия Ворот Товерона и за День Открытых Дверей в Мире Инаков. Необходимо согласовать образовательное мероприятие, которое готовят учителя из каждого Ордена. В церемонии открытия ворот важно учесть все традиции, которые можно найти в библиотеке. Если традиции написаны на древнем языке, можно воспользоваться услугами переводчика.

9. **Переводчик** – тысячелетник, отвечающий за переводы древних писаний и научных альманахов. Оказывает платные услуги по переводу материалов. В услугах переводчика может нуждаться стенографист, архивариус, учитель и организатор. Грезит идеей того, что Иешуа – не тот, за кого себя выдаёт и что именно он является основной причиной, по которой Инаки лишились возможности передавать свой опыт и знания своим детям. Не поддерживает идею существования ворот. Увлечен альтернативной историей. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего». **Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.**

10. **Воин** – стовечник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам Грозного Иешуа, передаётся информация, которая позволяет людям из сопротивления строить злые планы на счет захвата Мира Инаков. Необходимо понять, кто

является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Нового Света, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Мира Инаков.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ ИЗ «НОВОГО СВЕТА»:

11. Хранитель Ворот (2 человека) – пятивёсник, ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. К нему может обратиться один из организаторов для того, чтобы отрепетировать церемонию. На самом деле, хранитель ворот является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

12. Журналисты (2 человека) – пятивёсник, ответственный за сбор информации своего «Ордена». Собирая информацию, он гарантирует, что каждый факт описан досконально и без искажений. Журналист внедряется в самые секретные и закрытые сферы жизни «Ордена», чтобы в результате получить эксклюзивные детали и отразить это в статье о жизни «Орден» в Мире Инаков. На самом деле, журналист является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для

своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

13. Почтальон (1 человек) – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу. Почтальона может защитить и вытащить из темницы адвокат из Нового Света. Но нужно будет потребовать «жужалу» для связи. На самом деле, почтальон является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получают те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

ОРДЕН МИХИКОВ (3 отряд)

- 1. Магистр «Ордена Михиков»** – стовёсник, ученый, входящий в «Грозный Совет», может присутствовать на его собраниях и имеющий возможность общаться с Грозным Иешуа. Молодой магистр, который только недавно занял свое место в Ордене. Верит во все, что говорит «Грозный Совет» и Грозный Иешуа. Догадывается, что у жителей Мира Инаков есть другое представление о том, как складывалась история событий. Основная задача: раскрыть тайну реальной истории развития событий и принять решение, за какую сторону сражаться. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

***«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света.**

2. **Стенографист** – стовёсник, записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Единственное время, когда стенографист может заниматься собственным научным исследованием – это во время собраний «Грозного Совета», когда магистр его покидает. Любит собираться со стенографистами из других «Орден» и обсуждать происходящие события в мире. Большинство стенографистов – это те, кто недавно попал в Мир Инаков, их забрали у Ворот Великого Товерона 10 лет назад. Все они росли вместе и все знают о том, что члены их семьи находятся за Воротами в Новом Свете. Не поддерживает Грозного Иешуа и открыто об этом заявляет. Грозный Иешуа об этом разузнал и когда пришло время решить, кто в Ордене будет занимать место магистра, от его кандидатуры отказались. Задача: убедить магистра в том, что альтернативная история существует и что Грозный Иешуа виноват во всех бедах Мира Инаков. Является основным контролирующим лицом деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра). Необходимо связываться для передачи информации на счет безопасности о Великом Товероне по почте.

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёсник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6-ой) – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи

детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёсник, наставник группы лаборантов из 3 человек. Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разрабатывает прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку. *После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа. По приказу Грозного Иешуа, который является учредителем военной организации «Ребис», которая занимается созданием некоего нового химического элемента, который способен из любого металла сделать золото. Металл, сделанный под золото, Грозный Иешуа собирается продавать в Новый Свет слитками, чтобы организации вкладывались в них и все деньги уходили Грозному Иешуа для того, чтобы подчинить себе всю власть. Именно эту функцию Грозный Иешуа поручил ордену «Михиков».

Учёный* (2-ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6-ой)) – стовёсник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов, а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять**

к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.

1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.
2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.
3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».

*Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).

5. **Архивариус** – стовёсник, ответственный за поддержание в хорошем виде и организацию архивов своего Ордена в библиотеке. Имеет доступ ко всем научным данным. Может сопровождать других членов (из разных Орденов) для осуществления научной деятельности. Знает, о том, что Грозный Иешуа не тот, за кого себя выдаёт и на самом деле именно он создал такую систему, где в Мире Инаков не осталось возможности заниматься своей семьей и воспитанием детей, так как им нужно работать все время, иначе не будет выполнен план и не получают заработную плату, и поэтому лишил возможности жителей этого мира передавать опыт и знания своим детям. Основная цель: найти подтверждение этой теории в библиотеке или иным способом, а также вывести самого Иешуа «на чистую воду», но опосредованно, через человека, который грезит такой же научной работой. Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.

6. **Технический специалист (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит

через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете. Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью жужалы (рация). Код необходимо обновлять ежедневно, так как в Новом Свете есть полицейские, которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы. Если сложилась такая ситуация, то техническому специалисту необходимо обратиться к адвокату из Нового Света и построить защиту.

7. Учитель (5 человек) – тысячевёсник, ответственный за подготовку жителей Мира Инаков к открытию Ворот Великого Товерона. Владеет информацией о существующих кланах Нового Света и о том, как они смотрят на свой мир. Основная задача учителя – подготовить образовательное мероприятие, с помощью которого, жители Мира Инаков смогут узнать о жизни жителей Нового Света и быть готовыми к разным «внештатным» ситуациям, которые могут произойти в ходе взаимодействия миров друг с другом. Сперва – наперво, информацию о кланах можно узнать в библиотеке, чтобы начать подготовку к мероприятию. Если информация в библиотеке представлена на неизвестном языке, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Дополнительную информацию учителя могут получить от технических специалистов. Дополнительная информация касается текущей жизни жителей Нового Света (по мнению «Грозного Совета» в Новом Свете могут происходить события, которые негативно повлияют на Мир Инаков, именно поэтому, в Новом Свете есть шпионы, с которыми общаются технические специалисты через «жужалы»).

8. Организатор (5 человек) – десятивёсник, ответственный за подготовку церемонии открытия Ворот Товерона и за День Открытых Дверей в Мире Инаков. Необходимо согласовать образовательное мероприятие, которое готовят учителя из каждого Ордена. В церемонии открытия ворот важно учесть все традиции, которые можно найти в библиотеке. Если традиции написаны на древнем языке, можно воспользоваться услугами переводчика.

9. Переводчик – тысячевёсник, отвечающий за переводы древних писаний и научных альманахов. Оказывает платные услуги по переводу материалов. В услугах переводчика может нуждаться стенографист, архивариус, учитель и организатор. Грезит идеей создать список семей, узы которых разорваны Воротами Великого Товерона. Знает, что есть архивариус, который хочет создать формулу семейного счастья. Хочет присоединиться к этой работе. Основная задача: воссоединить семьи Мира Инаков и Нового Света, помочь Инакам найти родственные связи в Мире Нового Света и сломать Ворота Великого Товерона, чтобы между Мирами не было преград. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно

вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего».

Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: **1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.**

10. Воин – стовёсник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам Грозного Иешуа, передаётся информация, которая позволяет людям из сопротивления строить злые планы на счет захвата Мира Инаков. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Нового Света, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Мира Инаков.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ ИЗ «НОВОГО СВЕТА»:

11. Хранитель Ворот (2 человека) – пятивёсник, ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. К нему может обратиться один из организаторов для того, чтобы отрепетировать церемонию. На самом деле, хранитель ворот является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

12. Журналисты (2 человека) – пятивёсник, ответственный за сбор информации своего «Ордена». Собирая информацию, он гарантирует, что каждый факт описан досконально и без искажений. Журналист внедряется в самые секретные и закрытые сферы жизни «Ордена», чтобы в результате получить эксклюзивные детали и отразить это в статье о жизни «Орден» в Мире Инаков. На самом деле, журналист является тайным агентом из

Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

13. Почтальон (1 человек) – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу. Почтальона может защитить и вытащить из темницы адвокат из Нового Света. Но нужно будет потребовать «жужалу» для связи. На самом деле, почтальон является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

ОРДЕН ИНЖИРИКОВ (4 отряд)

1. **Магистр «Ордена Инжириков»** – тысячевёсник, один из первых Инаков, поселившихся на этой земле. Бежал вместе с Великим Товероном из Старого–Нового Света. Является сторонником взглядов Великого Товерона и не вхож в «Грозный Совет» по собственной воле, так как не доверяет Грозному Иешуа. Среди магистров других Орденов ходит слух о том, что магистра «Ордена Инжириков» не взяли в Совет, потому что он «сошёл с ума». Единственный, кто знает абсолютно все о часах и Воротах Великого Товерона, так как принимал участие в их создании и строительстве. Ему хочется, чтобы о нём перестали говорить, что он «сошёл с ума» и чтобы к нему относились с уважением. Не верит в то, что Великий Товерон просто так покинул Мир Инаков и «ушёл в горы», так как лично его знал. Хочет знать правдивую историю. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

***«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской»». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света. Но магистр «Ордена Инжириков» об этом знать НЕ МОЖЕТ.**

2. **Стенографист** – стовёсник, хороший друг магистра «Ордена Инжириков», проверенный временем. Записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Чаще всего, стенографисту приходится отстаивать интересы, честь и «разумность» изречений магистра, но сам он, по большому счету, в них не верит. Является приверженцем официальной истории. Мечтает, чтобы следующие, к кому перейдут часы после десятой весны, это были они – «Орден Инжириков». В этом он видит возможность исправить «дурную славу» магистра их Ордена. Не является одним из пятивёсников, которых 10 вёсен назад привели к воротам. Не дружит с остальными стенографистами. Является основным контролирующим лицом

деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра).

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёстник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6–ой) – десятивёстник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуацией на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёстник, наставник группы лаборантов из 3 человек. Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разрабатывает прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку. *После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа.

Учёный* (2–ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6–ой)) – стовёстник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная

цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов, а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.**

- 1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.**
- 2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.**
- 3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».**

***Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).**

5. Архивариус – стовёсник, ответственный за поддержание в хорошем виде и организацию архивов своего Ордена в библиотеке. Имеет доступ ко всем научным данным. Может сопровождать других членов (из разных Орден) для осуществления научной деятельности. Не поддерживает взгляды «Грозного Совета» и Грозного Иешуа по поводу «жужал» и их влияния на население Нового Света. Знает, что жужалы были созданы для того, чтобы внушать населению Нового Света идею о беззаботной и радостной жизни, которая не должна включать в себя создание семьи и воспитание детей. Основная задача: найти подтверждение этой теории в библиотеке или каким-либо иным способом.

6. Технический специалист (2 человека) – пятивёсник, ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете. Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью жужалы (рация). Код необходимо обновлять ежедневно, так как в Новом Свете есть полицейские,

которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы. Если сложилась такая ситуация, то техническому специалисту необходимо обратиться к адвокату из Нового Света и построить защиту.

7. Учитель (5 человек) – тысячевёсник, ответственный за подготовку жителей Мира Инаков к открытию Ворот Великого Товерона. Владеет информацией о существующих кланах Нового Света и о том, как они смотрят на свой мир. Основная задача учителя – подготовить образовательное мероприятие, с помощью которого, жители Мира Инаков смогут узнать о жизни жителей Нового Света и быть готовыми к разным «внештатным» ситуациям, которые могут произойти в ходе взаимодействия миров друг с другом. Сперва – наперво, информацию о кланах можно узнать в библиотеке, чтобы начать подготовку к мероприятию. Если информация в библиотеке представлена на неизвестном языке, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Дополнительную информация учителя могут получить от технических специалистов. Дополнительная информация касается текущей жизни жителей Нового Света (по мнению «Грозного Совета» в Новом Свете могут происходить события, которые негативно повлияют на Мир Инаков, именно поэтому, в Новом Свете есть шпионы, с которыми общаются технические специалисты через «жужалы»).

8. Организатор (5 человек) – десятивёсник, ответственный за подготовку церемонии открытия Ворот Товерона и за День Открытых Дверей в Мире Инаков. Необходимо согласовать образовательное мероприятие, которое готовят учителя из каждого Ордена. В церемонии открытия ворот важно учесть все традиции, которые можно найти в библиотеке. Если традиции написаны на древнем языке, можно воспользоваться услугами переводчика.

9. Переводчик – тысячевёсник, отвечающий за переводы древних писаний и научных альманахов. Оказывает платные услуги по переводу материалов. В услугах переводчика может нуждаться стенографист, архивариус, учитель и организатор. Грезит идеей написать научную работу, доказывающую тот факт, что Великий Товерон на самом деле не ушёл в горы, как говорит история Мира Инаков и Грозный Иешуа, а что на самом деле Джозеф Овертон – это и есть Великий Товерон. Основная задача заключается в выяснении правдивых обстоятельств ухода Великого Товерона с поста правителя Мира Инаков. **Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.**

10. **Воин** – стовёсник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам Грозного Иешуа, передаётся информация, которая позволяет людям из сопротивления строить злые планы на счет захвата Мира Инаков. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Нового Света, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Мира Инаков.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ ИЗ «НОВОГО СВЕТА»:

11. **Хранитель Ворот (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. К нему может обратиться один из организаторов для того, чтобы отрепетировать церемонию. На самом деле, хранитель ворот является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

12. **Журналисты (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за сбор информации своего «Ордена». Собирая информацию, он гарантирует, что каждый факт описан досконально и без искажений. Журналист внедряется в самые секретные и закрытые сферы жизни «Ордена», чтобы в результате получить эксклюзивные детали и отразить это в статье о жизни «Орден» в Мире Инаков. На самом деле, журналист является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал

Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

13. Почтальон (1 человек) – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу. Почтальона может защитить и вытащить из темницы адвокат из Нового Света. Но нужно будет потребовать «жужалу» для связи. На самом деле, почтальон является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

ОРДЕН АТИКОВ (5 отряд)

1. **Магистр «Ордена Атиков»** – стовёсник, ученый, вхожий в «Грозный Совет», может присутствовать на его собраниях и имеющий возможность общаться с Грозным Иешуа. Не поддерживает решения «Грозного Совета» и Грозного Иешуа, но тщательно это скрывает. В «Ордене Атиков» транслирует идею о том, что изобретения, попадающие в Новый Свет, должны нести исключительно пользу для его жителей. Идею изобретения «жужалы» не поддерживает несмотря на то, что это их изобретение, благодаря которому часы долгие десятилетия находились в их «Ордене». Имеет возможность управлять сигналами «жужал» в обход «Грозного

Совета» и передавать в Новый Свет через них нужную информацию. Этой функцией магистр никогда не пользовался, так как боится, что его раскроют и лишат звания магистра. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

***«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света. Но магистр «Ордена Инжириков» об этом знать НЕ МОЖЕТ.**

2. **Стенографист** – пятивёстник, записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Единственное время, когда стенографист может заниматься собственным научным исследованием – это во время собраний «Грозного Совета», когда магистр его покидает. Любит собираться со стенографистами из других «Орден» и обсуждать происходящие события в мире. Большинство стенографистов – это те, кто недавно попал в Мир Инаков, их забрали у Ворот Великого Товерона 10 лет назад. Все они росли вместе и все знают о том, что члены их семьи находятся за Воротами в Новом Свете. Грезит научной работой на тему «Жужалы, как явление. Для чего на самом деле они были изобретены?». **Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.** Основная цель – выяснить, как жужалы повлияли на жителей Нового Света. Является основным контролирующим лицом деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра).

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёстник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6–ой) – десятивёстник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёстник, наставник группы лаборантов из 3 человек. Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разрабатывает прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку. *После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа.

Учёный* (2–ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6–ой)) – стовёстник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов,

а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.**

- 1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.**
- 2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.**
- 3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».**

***Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).**

5. Архивариус – стовёсник, ответственный за поддержание в хорошем виде и организацию архивов своего Ордена в библиотеке. Имеет доступ ко всем научным данным. Может сопровождать других членов (из разных Орден) для осуществления научной деятельности. Знает причину того, почему Грозный Совет состоит из 7 человек. Дело в том, что магическое значение цифры 7 заключается в истинном значении слова СЕМЬЯ. СЕМЬя – это три поколения до человека, человек и три поколения после человека. «Грозный Совет» построен по принципу семьи, есть три старших участника, есть Грозный Иешуа и есть три младших участника. Старшие участники, как правило, передают свой накопленный опыт по разным вопросам управления Миром Инаков Грозному Иешуа, который, в свою очередь, обрабатывает эту информацию и передает своё видение (с учетом или без учёта мнения старших) более младшему поколению.

6. Технический специалист (2 человека) – пятивёсник, ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете.

Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью жужалы (рация). Код необходимо обновлять ежедневно, так как в Новом Свете есть полицейские, которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы. Если сложилась такая ситуация, то техническому специалисту необходимо обратиться к адвокату из Нового Света и построить защиту. Технический специалист компетентен в вопросах починке часов, знает все механизмы и имеет возможность купить запчасть у технического специалиста «Ордена Икиков» и исправить часы.

7. Учитель (5 человек) – тысячевёсник, ответственный за подготовку жителей Мира Инаков к открытию Ворот Великого Товерона. Владеет информацией о существующих кланах Нового Света и о том, как они смотрят на свой мир. Основная задача учителя – подготовить образовательное мероприятие, с помощью которого, жители Мира Инаков смогут узнать о жизни жителей Нового Света и быть готовыми к разным «внештатным» ситуациям, которые могут произойти в ходе взаимодействия миров друг с другом. Сперва – наперво, информацию о кланах можно узнать в библиотеке, чтобы начать подготовку к мероприятию. Если информация в библиотеке представлена на неизвестном языке, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Дополнительную информацию учителя могут получить от технических специалистов. Дополнительная информация касается текущей жизни жителей Нового Света (по мнению «Грозного Совета» в Новом Свете могут происходить события, которые негативно повлияют на Мир Инаков, именно поэтому, в Новом Свете есть шпионы, с которыми общаются технические специалисты через «жужалы»).

8. Организатор (5 человек) – десятивёсник, ответственный за подготовку церемонии открытия Ворот Товерона и за День Открытых Дверей в Мире Инаков. Необходимо согласовать образовательное мероприятие, которое готовят учителя из каждого Ордена. В церемонии открытия ворот важно учесть все традиции, которые можно найти в библиотеке. Если традиции написаны на древнем языке, можно воспользоваться услугами переводчика.

9. Переводчик – тысячевёсник, отвечающий за переводы древних писаний и научных альманахов. Оказывает платные услуги по переводу материалов. В услугах переводчика может нуждаться стенографист, архивариус, учитель и организатор. Стремится помочь составить список родных Инаков из Нового Света и способствовать воссоединению этих семей. Сам он знает о том, что его родные также есть в Новом Свете и что они там – влиятельные люди. Всю информацию про семьи он может получить в библиотеке, изучив и переведя Альманах. Количество семей в списке, должно составлять 11. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за

помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего». **Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.**

10. **Воин** – стовёсник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам Грозного Иешуа, передаётся информация, которая позволяет людям из сопротивления строить злые планы на счет захвата Мира Инаков. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Нового Света, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Мира Инаков.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ ИЗ «НОВОГО СВЕТА»:

11. **Хранитель Ворот (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. К нему может обратиться один из организаторов для того, чтобы отрепетировать церемонию. На самом деле, хранитель ворот является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

12. **Журналисты (2 человека)** – пятивёсник, ответственный за сбор информации своего «Ордена». Собирая информацию, он гарантирует, что каждый факт описан досконально и без искажений. Журналист внедряется в самые секретные и закрытые сферы жизни «Ордена», чтобы в результате получить эксклюзивные детали и отразить это в статье о жизни «Орден» в Мире Инаков. На самом деле, журналист является тайным агентом из

Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

13. Почтальон (1 человек) – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу. Почтальона может защитить и вытащить из темницы адвокат из Нового Света. Но нужно будет потребовать «жужалу» для связи. На самом деле, почтальон является тайным агентом из Нового Света. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. За 12 часов до открытия Ворот Великого Товерона агенту необходимо найти «жужалу» и сообщить полицейским из Нового Света о плане, который придумал Грозный Иешуа. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Нового Света – это спортивная команда для участия в ключевой гонке за значимой реликвией: часами, открывающими ворота. В игровое время они занимаются спортом и зарабатывают очки для своего ордена. В конце четвертого игрового дня, состоится большая гонка, в которой часы, открывающие ворота, получат те, кто набрал больше всего очков в игровое время.

Роли в игровом мире 2. Планета Арб. Мир Нового Света.

Старший школьный возраст.

МАСТЕР ИГРЫ

Мастер игры – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков.

Внешний вид: мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры мира Нового Света – синий цвет жилета (1 причал).

Основной функционал:

1. Отслеживание выполнения правил игры;
2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

***Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00). «Выбывшего из игры» отправляют в реальную библиотеку для чтения книг (Оборудована игровая под библиотеку).

Перечень грубых нарушений:

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;
2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);

3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.

Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет присвоена бандана определённого цвета.

1. Клан «Ящер»: зелёные банданы.
2. Клан «Плющ»: голубые банданы.
3. Клан «Гиков»: сиреневые банданы.

У каждого игрока в мире есть свой бейдж, на котором написано: название его роли (пример: Глава клана «Гиков») и организация, в которой он работает (пример: организация «Роббо–реклама»).

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/в следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

У Мастера игры в игровое время должен быть на руках сценарий игры и роли всех персонажей в его мире для того, чтобы он мог быстро реагировать на запросы детей.

Примечание: при обращении детей из третьего мира, которые играют роль шпионов из Скрытых Столетий, Мастер Игры может выдать игрокам на руки роли детей, причастных к тому или иному событию, а также ход этих событий. Одним и тем же шпионам Мастер Игры может выдать роли и ход событий 1 раз за один день.

Примечание: в момент, когда шпионы из третьего мира создали проекты развития космической отрасли и определили участие организаций в этих проектах, менеджерам организаций необходимо обратиться к Мастеру Игры для того, чтобы осуществить перепрофилирование.

Мастеру Игры, исходя из проектов, придуманных детьми, необходимо определить недостающие технологии, которые будут способствовать развитию космической отрасли и, заполнив карточки - пустографки этими технологиями, раздать их в свободном порядке между организациями (дети сами должны решить каким образом они будут получать эти технологии: либо покупать/продавать, либо договариваться).

мастер Игры в праве подсказать, что можно запросить деньги у Ненси.

ПЕРЕПРОФИЛИРОВАНИЕ ЗАВЕРШЕНО ТОГДА, КОГДА ОРГАНИЗАЦИЯ СОБРАЛА ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА. С КАРТОЧКАМИ НЕОБХОДИМО ОБРАТИТЬСЯ К МАСТЕРУ ИГРЫ, В ОБМЕН НА ЭТО, МАСТЕР ИГРЫ ВЫДАЁТ КАРТОЧКУ НОВОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТЯМ (ОНИ В ПРАВЕ ВЫБРАТЬ НОВОЕ НАЗВАНИЕ ДЛЯ СВОЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ).

О том, что данная сюжетная ветка запустилась, скажет Мастер Игры третьего мира!

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет присвоена бандана определённого цвета.

1. Клан «Ящер»: зелёные банданы.
2. Клан «Плющ»: голубые банданы.
3. Клан «Гиков»: сиреневые банданы.

У каждого игрока в мире есть свой бейдж, на котором написано: название его роли (пример: Глава клана «Гиков») и организация, в которой он работает (пример: организация «Роббо–реклама»).

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

У Мастерского персонажа в игровое время должен быть на руках сценарий игры и роли всех персонажей в его мире, для того чтобы он мог быстро реагировать на запросы детей, а также функционал его роли, как персонажа и набор необходимого реквизита.

Мастерской персонаж осуществляет деятельность по игре в свою роль и выстраивает взаимоотношения с детьми в контексте данной ему роли.

РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Глава клана «Плющ», Солярка Киберовна является членом президиума «Совета Прайс». Собрание президиума происходит 1 раз в 2 дня (в Актовом зале, причал 2). Отвечает за предоставление частных образовательных услуг в Новом Свете и регулярно представляет результаты работы своего клана на «Совете Прайс». Ему подчиняются директора организаций «Серебряные ПОДРОСТКИ» и «Золотая МОЛОДЕЖЬ». Является представителем в отряде управленческого труда и ежедневно осуществляет деятельность по управлению двумя организациями. Является назначенным лицом от «Совета Прайс» (Имеет 49% акций организаций «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» и регулярно получает с этого доход). Оговаривает с директорами организаций стратегию развития отрасли, исходя из представлений «Совета Прайс» о том, как должно развиваться в Новом Свете образование, составляет планы работ для директоров организаций. Слово главы клана – закон.

Является «серым кардиналом» и по факту главным в «Совете Прайс». Находится в сговоре с Грозным Иешуа и знает о реальных замыслах «Грозного совета», но в политике принимаемых решений главенствует своим желанием создать элитарное общество, которое никогда и ни в чем не будет нуждаться. Не хочет творить захват

миров своими руками, поэтому использует силы и инициативу Грозного Иешуа для реализации своего злобного плана (пообещала ему, что он будет править двумя мирами, а она займёт место рядом с ним, как его верная союзница). Для этого ей необходимо:

1. В связке с Грозным Иешуа добиться исчезновения семьи как института, ведь только в таком случае люди в Новом Свете будут заниматься исключительно наращиванием капитала и потреблением;
 2. Сделать условия жизни исключительно дорогими для того, чтобы в Новом Свете могли существовать исключительно способные особи;
 3. Нарастить военный потенциал до тех мощностей, чтобы в любой подходящий момент (когда первые два пункта будут исполнены) подчинить себе Мир Инаков, публично избавиться от Грозного Иешуа посадив его в темницу и провозгласив себя Правительницей двух миров, а мир Инаков использовать в целях создания новых технологий, и дополнительных потребителей для увеличения собственного капитала путём подключения Инаков к налоговой системе Нового Света.
- Солярия Киберовна ежедневно проводит операции через своё И.П. «Юбки и пистолеты». Она ежедневно совершает покупку оружия у организации «Бабочка»;
 - На следующий день после покупки оружия ей необходимо сложить карточки «ОРУЖИЕ» в конверт, прилично заплатить почтальону (любому, который ей встретится), попросить передать этот конверт через брешь и отправить его напрямую Грозному Иешуа;
 - После продажи оружия, Солярия Киберовна получает от Грозного Иешуа конверт с большой суммой денег (этот конверт она получает от почтальона мира Инаков). После этого она обращается к своему личному экономисту из организации «Майский жук» и пополняет свой счёт.
 - На первый день Солярия Киберовна собирает руководителей корпоративного обучения, методистов, специалистов, учителей, геймеров, где рассказывает о том, что совсем скоро будет открытие ворот Великого Товерона, поэтому им необходимо подготовиться к этой встрече и организовать образовательные программы, чтобы провести обучение.

Примечание: на одном из первых собраний «Совета Прайс» необходимо рассказать участникам о том, что коренные жители украли все запасы золота из Нового Света. Совет просит помощи у горожан. Если кто-то из кланов сможет вернуть мешочек с золотом (с территории коренных жителей), то Совет обязуется выплатить клану вознаграждение в

размере 50 000 световых.

Примечание: занимается, совместно с учителями, разработкой финансовой ИГРЫ, которую необходимо подготовить ко дню открытых дверей в Новом Свете.

Солярие необходимо регулярно отправлять письма Грозному иешую через почтальонов о планируемых поставках оружия (дата, время и место передачи оружия).

В тот момент, когда полицейский из мира Нового Света (или любой другой игрок) приносит Солярие письмо от семьи из Мира Инаков/информацию, касаемую планов организации Семёновка, Солярия обращается в банк к Ненси и требует оштрафовать всех участников общения между мирами/участников сопротивления.

Регулирует взаимоотношения юристов и клиентов из других организаций, которые к ним обратились. Она проверяет правильность составления договоров по купле/продаже. Заполняет карточку - пустографку с технологией или местом и отдаёт на руки купившей организации.

Солярия руководствуется сводом правил для юристов.

Банкир Нэнси Мусаильевна – является владельцем Банка, получает дополнительную заработную плату напрямую от «Совета Прайс» (Банк в Мире Нового Света является частной организацией). Осуществляет деятельность по обучению бухгалтеров и экономистов работе в Банке. Нэнси Мусаильевна контролирует все финансовые операции, которые осуществляются в Мире Нового Света.

Финансовые операции, которые осуществляет Банк **ежедневно**:

- Снятие средств с накопительного счета;
- Пополнение накопительного счета;
- Купля/продажа недвижимого имущества;
- Финансирование сторонних организаций;
- Запрос на финансирование другими организациями;
- Единоразовое получение кредита под 10%;
- Покупка и продажа акций.
- Оплата налогов.

Примечание: если в Банк обращаются юристы для того, чтобы совершить сделку по приобретению созданной новейшей технологии (новейшая технология выглядит, как игровая карточка, в которую КУ вписывает название этой технологии и прибыль, которую она будет приносить определённое количество кварталов), этим делом занимается **ЛИЧНО Нэнси Мусаильевна**.

***Это необходимо для контроля поступающих идей о новейших технологиях в Мире Нового Света. Именно у Нэнси Мусаильевны есть карточки–пустографки, которые они заполняет сама при условии заключения подобной сделки.**

- Экономисты от организаций работают в Банке каждый третий день.
- Бухгалтеры работают в Банке ежедневно. Бухгалтеров необходимо отпускать, если они отпрашиваются у Нэнси Мусаильевны с работы и придумывают адекватные причины (Нэнси Мусаильевне не нужно знать о том, что готовится какое–то свержение «Совета Прайс» или формируется новая финансовая система, иначе, она тут же пойдет к Главе клана «Плющ» и сдаст всех с потрохами). Бухгалтеров можно отпускать максимум (!) трех в день и только на 1 игровое время.
- Нэнси Мусаильевна, как мастерской персонаж самостоятельно организует процесс работы в Банке, соответственно распределяет обязанности между экономистами и бухгалтерами.

Сюжетная составляющая данного мастерского персонажа:

1. Нэнси Мусаильевна является ключом к решению проблемы с финансовой поддержкой института семьи. Она может из бюджета Банка (по игре, он, допустим, бесконечный) выделить деньги на финансовую поддержку семей Миров Нового Света и Инаков. Поддержка может заключаться в:
 - Выкупе из библиотеки Мира Инаков списка семей, которых разделили Ворота Товерона;
 - Выкупе у главы клана «Плющ» генеалогического древа (выкуп координат);

Примечание: координаты необходимо будет составить, когда данное ключевое событие начнет свою реализацию. Генеалогическое древо зарыто около Ворот Товерона.

- Выплате воссоединенным семьям материальной помощи.
2. Нэнси Мусаильевна негативно относится к идее отдавать детей из Нового Света в Мир Инаков и всячески пытается отговорить «Гиков» от этой ненавистной идеи. Несколько раз при разговорах (именно с экономистами и бухгалтерами клана «Гиков») обронила мысль того, что готова помочь с финансированием семей Нового Света. Хочет издать указ, согласно которому семья перестанет рассматриваться, как бизнес. Хочет изменить отношение к семье у жителей Нового Света. Знает, для чего нужна семья (три тезиса смены о семье).
- СЕМЬЯ – СПОСОБ ПРОДЛЕНИЯ СОЦИАЛЬНОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ;
 - СЕМЬЯ – СПОСОБ ПЛАНИРОВАНИЯ ЖИЗНИ;
 - СЕМЬЯ – УНИЧТОЖЕНИЕ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО ВЗАИМООТНОШЕНИЯ.

3. Также Нэнси Мусаильевна готова оказать помощь и подпольной организации «Семёновка», если её члены согласны будут добавить в свой план по изменению Мира Нового Света пункт о семье и мерах поддержки института семьи. Об этом она неоднократно между делом разговаривала с экономистами и бухгалтерами клана «Ящер» (экономисту организации “бабочка” необходимо отправить письмо из Мира Инаков от его семьи, как только он первично обратится к Нэнси на счёт вопроса по Генеалогическому древу или поиску семьи). Финансирование может происходить через выдачу заработной платы экономистам и бухгалтерам. В конверте с заработной платой бухгалтера или экономиста одной из организаций может появиться внезапно приличная сумма, которую они уже распределяют на нужды в клане (но это при условии, если «Семёновка» сможет с ней договориться).
4. Нэнси Мусаильевна вообще может являться спонсором чего угодно в Мире Нового Света. Главное – это делать, по согласованию с КУ. Сам мастерской персонаж может заинтересоваться поведением детей, рассуждениями детей (если они будут хорошими, позитивными и направленными на взаимопомощь, тем более, если они будут касаться верного вектора в отношении семьи) и выделить деньги этому ребёнку. Но в таком случае, деньги нужно выделять тайно от всех остальных детей и ТОЛЬКО по согласованию с КУ.

! Внимательно изучи документ под названием «Экономическая система», именно там все дополнительные вводные и данные, как организовывать процесс работы в Банке.

5. Нэнси Мусаильевна может утвердить новую финансовую систему в обход «Совета Прайс», ведь деньги «Совета Прайс» находятся у неё же, в частном банке. Нэнси Мусаильевна просто ждет, когда народ Нового Света додумается о том, что она может им помочь.
6. Нэнси Мусаильевна поддерживает политику Великого Товерона и много знает о Мире Инаков и о правдивой истории Старого–Нового Света, так как финансирует тайно библиотеку Мира Инаков.
7. Нэнси Мусаильевна тайно влюблена в Великого Товерона. Именно поэтому, она мечтает вновь увидеть его. Она знает, что в библиотеке на самом деле не Джозеф Овертон, а её любимый – Великий Товерон. Также она знала о всех ужасных злодеяниях, которые сотворил ученик Товерона – Грозный Иешуа и написала Товерону тогда первое письмо, передав его через брешу между мирами с помощью почтальона, заплатив ему приличную сумму. Письмо попало в руки Товерона и это ещё больше убедило его в том, что Грозный Иешуа его предал. Далее – переписка

между Нэнси и Товероном продолжилась. И между ними возникли тёплые чувства. Нэнси помогала Товерону спонсировать деятельность сопротивления в Мире Инаков, и они вместе готовили план свержения Грозного Иешуа через переписку.

! 1 раз в 2 дня, Нэнси Мусаильевна пользовалась услугами почтальона Мира Нового Света для того, чтобы передать любовное письмо и финансовую поддержку Великому Товерону. В тоже самое время, Великий Товерон отправлял со своими почтальонами копии научных работ из Мира Инаков, так как Нэнси Мусаильевна интересовалась альтернативной историей Нового–Старого Света.

ВАЖНО ДЛЯ ОБОИХ МИРОВ:

Именно Нэнси Мусаильевна сломала часы, которые открывали Ворота Великого Товерона. Она против существования Ворот, считает, что этим Мирам нечего делить друг с другом и они исконно – один народ. Но для того, чтобы решить эту проблему, она придумала план, заранее обговорив его с Великим Товероном.

1. В прошлую десятую весну, когда Ворота между Мирами открылись на три дня, она хорошо заплатила прошлому техническому специалисту «Ордена Матиков», чтобы тот после закрытия Ворот сломал часы, вытащив из них одну важную деталь, которая стабилизирует работу часов, как механизма. О том, как работают часы, она узнала в библиотеке Мира Инаков, которую первым же делом посетила во время прошлого Дня Открытых Дверей в Мире Инаков.
2. После закрытия ворот, технический специалист «Ордена Матиков» сделал все, как надо: сломал механизм часов, а после – извлек из них кукушку. Кукушку, как и было обговорено, он передал через почтальона в Мир Нового Света на хранение к Нэнси. Из-за того, что кукушка больше не являлась частью механизма часов, часы начали себя вести очень странно и образовывать Брешы между мирами.
3. На это и рассчитывала Нэнси. Таким поступком она хотела посеять страх в Мире Инаков о том, что Ворота больше никогда не откроются и сконцентрировать их внимание на внутренних проблемах. Так и случилось, после этого случая, начало назревать общее негодование в Мире Инаков. А брешы сделали возможным общение между Мирами не раз в 10 лет, а каждый день.
4. Нэнси научилась определять время и место, где открывались брешы. На основе своих наблюдений, она написала работу, с помощью которой можно было их рассчитывать. Копию этой работы она отправила через почтальона в момент очередного открытия брешы. Почтальон доставил работу в библиотеку Великого Товерона и рассказал всем другим почтальонам, что книгой можно пользоваться и на этом зарабатывать.

5. Так и появилась специальная профессия в обоих Мирах – почтальоны. Почтальоны стали незаконно в обход власти в обоих Мирах передавать письма от семей, разделённых долгие годы Воротами. Нэнси по началу хорошо спонсировала деятельность почтальонов, но вскоре, бизнес пошёл в гору и вышел на самообеспечение. Но появилась новая проблема – о брешах узнал «Грозный Совет» и передал информацию «Совету Прайс» (видимо, также, через брешь). И это затруднило передачу информации и сделала её план немного опасным.
6. Она хорошо дружила с Главой клана «Плющ» и частенько узнавала полезную информацию о планах «Грозного Совета» и «Совета Прайс». Таким образом она могла финансово поддержать ту отрасль, которую планировалось уничтожить.
7. За время, пока кукушка от часов была в её руках, она смогла сделать из неё некий чип для самоуничтожения. При том, сделала она это красиво: по плану, когда кто-нибудь догадается о том, что кукушка для стабилизации Ворот у неё (она предполагала, что если эта информация попадет врагу, то враг заберёт у неё кукушку и вставит её на место), то в момент, когда кукушка вернётся на свое место, её тайный агент из Мира Инаков скажет: «Кукушка, кукушка, сколько лет мне жить осталось?», а кукушка запустит детонатор. Через 5 секунд Ворота Товерона и механизм часов навсегда будут разрушены и между Мирами исчезнет стена.

ЭТО ВАРИАНТ НА СЛУЧАЙ, если информация утечёт в Совет Прайс и, соответственно, в «Грозный Совет», то Нэнси придётся отдать кукушку. Она заплатит одному из тайных агентов в Мире Инаков, передав через почтальона письмо. В письме будет просьба присутствовать во время установки кукушки в качестве Охранника Ворот. И после установки сказать фразу «Кукушка, кукушка, сколько лет мне жить осталось?».

! В любом случае, это событие будет ключевым событием в мирах, КУ может принять решение о раскрытии этой сюжетной ветки, если такая необходимость будет, и дети долго будут не понимать, как дальше двигаться по игре и разрушить Ворота.

! Также Нэнси выдаёт БЕСПЛАТНО почтальонам Нового Света в пользование работу, которую она написала о брешах.

Примечание для педагогов: в момент, когда ребёнок с ролью экономист организации «Бабочка» начнёт активно помогать Нэнси и выйдет на семейную ветку сюжета, то ему должно прийти письмо от Нэнси Мусаильевны.

!! Из казны, доступной детям в банке, необходимо забирать деньги для Мира Инаков, последняя сумма, пропавшая из сейфа, составила 50000 световых.

Примечание: если в банк приходит коренной житель, выбравший путь леса с карточкой, на

которой написано «Новый Свет», то ему необходимо выдать 1 000 световых.

Примечание: Нэнси знает о том, что поселение коренных жителей, находящееся, где-то в лесах, построено на землях, богатых золотом. Наставники семей в этом поселении давно научились добывать золото и обрабатывать его. В мире коренных жителей не существует денег как валюты. Жители используют его только в случае, если им необходимо пройти обучение или купить книгу.

1 мешочек с золотом=30 000 световых.

ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: если мешочек с золотом приносит коренной житель, то банк обменивает его на световые. Если мешочек приносит кто-то из другого мира, то Нэнси его забирает, рассказывает игроку о том, что золото изначально принадлежало коренным жителям, а вся иная информация – выдумки «Совета Прайс».

Примечание для 3 мира: Когда к Нэнси Мусаильевне приходят девочки Мэй и мальчики Ди, для того, чтобы узнать про ее книгу и как найти бреши, она должна рассказать им как находить бреши: она говорит им, что в книге есть карта старого мира инаков, по которой с помощью отмеченных точек, а также широты и долготы можно определить координаты бреши, а дальше уже найти эти координаты бреши, а дальше уже найти эти координаты с компасом. Она должна дать им подсказку, что они могут обратиться за помощью к почтальонам из Нового Света, вдруг кто-то из них видел, как из бреши вылетает Дракон.

Также Нэнси Мусаильевна знает о том, кто занимается формулой семейного счастья в мире Инаков – архивариус ордена «Матиков».

Примечание: совместно с учителями занимается разработкой новой финансовой системы совместно с бухгалтерами и экономистами организаций (данный вид деятельности необходимо начинать осуществлять в тот момент, когда Мастер Игры, на планёрке КУ, сообщит о том, что началась сюжетная линия с новой финансовой системой). Разработку новой финансовой системы можно осуществить через новый режим работы банка (пример: в первое игровое время банк не работает, а Нэнси, совместно с бухгалтерами и экономистами занимается разработкой новой системы). Как только начнётся работа по созданию новой финансовой системы, Нэнси Мусаильевне необходимо дать задания игрокам: обсудить с сотрудниками своих организаций их предложения по предстоящим изменениям.

Примечание: Нэнси ежедневно принимает доклады от шпионов по происходящим событиям и принятым решениям в организациях. Нэнси необходимо использовать шпионов для создания плана по уничтожению Ворот Товерона (у Нэнси есть Кукушка от часов, с

помощью которой можно взорвать ворота). **Смотри ход событий!**

В тот момент, когда полицейский из мира Нового Света (или любой другой игрок) приносит Солярие письмо от семьи из Мира Инаков/информацию, касаемую планов организации Семёновка, Солярия обращается в банк к Нэнси и требует оштрафовать всех участников общения между мирами/участников сопротивления.

Примечание: Нэнси оповещает экономистов организаций о штрафе и контролирует то, что он будет оплачен в одно игровое время. Если дети не производят оплату/опаздывают, то их долг удваивается (бесконечный процесс). Уплаченные деньги идут на финансирование военной промышленности и передаются главе клана Ящер (между тремя организациями деньги распределяются равномерно).

ШТРАФ НА УСМОТРЕНИЕ НЭНСИ

Дмитриев Ящер Гуськович – член «Совета Прайс». Отвечает за начальную военную подготовку солдат во всех организациях, связанных с военной промышленностью.

Ему подчиняются:

- Руководители отделов корпоративного обучения в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека);
- Методисты (6 человек) в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека);
- Специалисты (6 человек) в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека).

Ящер Гуськович преподаёт начальную военную подготовку для сотрудников организаций, занимающихся военной промышленностью с целью совершенствования их знаний и умений.

После прохождения базового курса НВП, руководители отделов корпоративного обучения, совместно с методистами и специалистами могут разработать новейшую образовательную технологию, которую в дальнейшем могут либо использовать самостоятельно, либо продать её клану «Плющ».

Ящер Гуськович считает, что патриотическое воспитание имеет крайнюю степень важности, особенно в те времена, когда война (пусть и холодная) уже стучится в ворота.

Является союзником Нэнси Мусаильевны и всячески её поддерживает. Помогает распространить её идеи о том, что институт семьи – важнейшая составляющая гармонично развитого общества.

Задача Ящера Гуськовича заключается в том, чтобы вложить эту идею в своих воспитанников.

Является членом подпольной организации «Семёновка».

Верит в то, что военная промышленность должна быть использована с целью покорения космоса.

Сюжетная составляющая данного мастерского персонажа: может помочь игрокам, миссия которых заключается в перепрофилировании организаций для исследования космоса (через него возможно запросить финансирование у Нэнси).

Совместно с руководителями отделов корпоративного обучения, методистами и специалистами разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона (как для жителей Нового Света, так и для Инаков).

РОЛИ ДЕТЕЙ (на 7 отрядов, по 28 человек)

В Мире Нового Света идёт большая конкурентная борьба. Каждый из кланов стремится завладеть потребительским рынком и выкупить организации кланов–конкурентов, таким образом заняв место монополии на рынке. Цель каждого клана заключается в наращивании капитала и в получении возможности подконтрольно производить все необходимые для потребителя ресурсы, получая с этого деньги и таким образом, контролировать население Нового Света. Каждый клан является одной «семьей» и родственные связи при выстраивании бизнеса – приветствуются. Дело в том, что изначально эти кланы–организации за основу своей кадровой политики и философии взяли семейные ценности: семья – это способ продолжения социального существования, семья – это способ планирования жизни, семья – это способ уничтожения потребительского взаимодействия. Но в набирающей обороты, гонке за деньгами и «местом под Солнцем», главы организации, под влиянием «Совета Прайс» переформулировали данные смыслы в то, что им было выгодно: бизнес = «семья» (от поговорки: «бизнес – дело семейное») и чтобы заслужить место в «семье» (то есть, в бизнесе), необходимо доказать свое право на вступление в «семью» (то есть, в бизнес). Право на вступление рассчитывается «Советом Прайс» по определённым параметрам с помощью математической формулы: внешние данные, физические способности, умственные способности, принадлежность к определённому классу (сфера занятости; например, если человек РОДИЛСЯ в клане «Гиков», ему будет весьма трудно попасть в элитный клан «Плюща», как бы он не старался). Планирование жизни = бизнес–стратегия для организации, бизнес–стратегия – это вектор развития не только для бизнеса, а для каждого человека–участника это бизнеса.

Стратегия, конечно, направлена на увеличение капитала организации для того, чтобы формировать, как раз–таки, потребительское отношение к делу. Ведь именно потребитель является ключом к финансовому благополучию семьи. У потребителя всегда есть новая цель того, чего он хочет материально, и он готов приложить все усилия для того, чтобы реализовать свои материальные цели и, соответственно, будет жить в русле указанной бизнес–стратегии. Семья в Мире Нового Света – это легкий способ заработать деньги на ежедневных нуждах семей. Культ семьи является отличной рекламой. Пример: если организация начала производить дешёвый и бесполезный товар, его можно легко продать, направив деньги на создание рекламы для пожилых людей под эгидой того, что этот товар – то, что нужно для «внуков» и «правнуков». По факту, все люди в кланах не являются настоящей семьей. Родственные связи в кланах – минимальны (кроме клана «Плющ», именно поэтому, они являются названной элитой в мире). Два других клана в силу неправильного представления о том, что такое семья на самом деле, начали сдавать обороты, как количественные, так и качественные. Люди в этих кланах настолько увлеклись своими идеями и бизнес–стратегиями, что совсем забыли, что такое настоящее семейное тепло и истинное значение слова семья (семь поколений до меня, я и семь поколений после меня). Когда–то давно, на планете Арб не было двух миров – это все был один мир Старого Света. Более того, семья – это было действительно ценное понятие, и оно никак не вязалось с потребительским рынком и финансовыми операциями. Исконно, все люди на планете Арб – это исследователи с планеты Латерр. Все они – один большой народ, который несмотря на весь ужас, происходящий на их планете (на планете Латерр была угроза ядерной войны), смогли создать проект под названием КОВЧЕГ и отправить космический корабль с детьми на другую планету, выбор пал на планету Арб. Все они – исконно участники проекта КОВЧЕГ и были посланы на ракете под названием КОВЧЕГ–2. Более того, они – не единственный мир, который берет начало с планеты Латерр. Есть еще 3 планеты, на которых живут их далёкие родственники.

Клан «Ящер» (1 отряд, организация «Гусеничка»)

1. Глава клана «Ящер» – является членом президиума «Совета Прайс». Собрание президиума происходит 1 раз в 2 дня (в Актовом зале, причал 2). Отвечает за военную промышленность Нового Света и регулярно представляет результаты работы своего клана на «Совете Прайс». Ему подчиняются директора всех организаций (трёх

организаций), занимающихся военной промышленностью. Является представителем в отряде управленческого труда и ежедневно осуществляет деятельность по управлению тремя организациями. Является назначенным лицом от «Совета Прайс» (не имеет пакет акций других организаций в своей отрасли). Уровень заработной платы: 300 световых в день. Оговаривает с директорами организаций стратегию развития отрасли, исходя из представлений «Совета Прайс» о том, как должна развиваться в Новом Свете военная промышленность, составляет планы работ для директоров организаций. Слово главы клана – закон. Кардинально не поддерживает использование технологий, придуманных Миром Инаков. Считает, что данное сотрудничество не приносит ничего хорошего в развитие Мира Нового Света и поэтому настаивает на закрытии Ворот Говерона. Данная позиция сложилась в результате того, что он прекрасно понимает истинную цель создания жужал и считает, что таким образом, Мир Инаков управляет жителями Нового Света и ведёт их по пути вымирания. С самого детства он мечтал о межпланетных перелётах и когда занял должность главы клана, на первом же собрании «Совета Прайс» предложил сменить вектор развития организаций, входящих в его клан и направить их на изобретение ракет и космических кораблей, а также обмундирования для космонавтов. «Совет» принял его идею, но с ремаркой: космическую отрасль надо развивать в целях защиты Нового Света и возможного нападения на Мир Инаков. Будучи настоящим патриотом своего мира, глава клана согласился с этой ремаркой и в организациях появились соответствующие позиции в производстве. Но идею мирных полётов в космос с целью исследования новых миров он не забыл. Это так и осталось его детской мечтой. **Основная цель персонажа – реализовать свою детскую мечту.**

Примечание: у ребёнка к роли предоставляется научный альманах «Жужалы» и их истинное предназначение».

2. **Директор организации «Гусеничка»** – подчиняется напрямую главе клана «Ящер» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Гусеничка». «Гусеничка» – это организация–производитель военной техники (танки, истребители, бронетранспортёры (БТР), корабли, ракетный комплекс). Стартовый капитал: 3000 световых. Занимается проверкой работы экономиста и менеджера по продажам организации. Его цель, как директора

организации – финансовое благополучие, именно поэтому, он активно продвигает покупку акций других организаций. Переживает за нестабильность контрольного пакета компании. На данный момент, глава клана «Плющ» владеет 49% акций организации «Гусеничка» и постоянно получает с этого доход. Стоимость акции самой организации «Гусеничка»: 30 световых. Мечтает, чтобы стоимость акций его организации выросла. Стоимость контрольного пакета акций «Гусеничка»: 1530 световых. Знает, что при увеличении капитала организации на сберегательном счете, повышается стоимость акции организации и, соответственно, контрольного пакета акций. Именно этот способ считает самым верным, чтобы избавиться от влияния со стороны «Плюща». Таким образом, победив финансовое господство «Плюща», он мечтает о том, чтобы его организация начала производить позиции, применимые мирным населением для того, чтобы развивать не военную промышленность, а мышление людей. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 1), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощник руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс».

- 3. Помощник директора организации «Гусеничка»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Тем не менее, несмотря на значительные перспективы выкупа «по дешёвке» нового изобретения из Мира Инаков, помощник директора имеет плохое отношение ко

всему тому, что изобретают Инаки. Основной причиной такого отношения являются жужалы, так как они привели к снижению демографии в Мире Нового Света. Он более чем уверен, что жужалы транслируют некий вражеский сигнал, который вредит умственному развитию молодых жителей Нового Света. Жужалу его организации он давно выбросил, но на всякий случай носит с собой шапочку из фольги. Шапочку из фольги он надевает тогда, когда в поле его зрения появляется жужала. Из-за страха, он порождает новую конспирологическую теорию о том, что несёт в себе жужала и пытается всем в своей организации доказать, что они приносят вред.

Примечание: вместе с ролью ребёнка необходимо выдать упаковку фольги.

4. **Экономист организации «Гусеничка»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Гусеничка». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, руководителем которого является Нэнси Мусаильевна, помогая в 1–ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Работая долгое время с Нэнси Мусаильевной, он сделал вывод о том, что семья, как институт играет большую роль в экономике Нового Света, а политика «Совета Прайс» направлена на его уничтожение, соответственно, на уничтожение самой экономики. Ведь родители в Новом Свете, не имеют времени на воспитание детей, а это пагубно влияет на будущее поколение, которое будет работать дальше на их местах. У ребёнка таким образом не развиваются его творческие способности и, как следствие, он не сможет сделать прорыв, когда придет время всеобщего кризиса. Считает, что экономическая система изжила свое и будущее в распределении труда. Он бы хотел жить в мире, где работа занимает – 4 часа, семья – 4 часа, личное

творчество и хобби – 4 часа. Его основная миссия, как персонажа сформировать новую финансовую систему, в которой есть место мерам поддержки семей.

5. **Бухгалтер организации «Гусеничка»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Гусеничка». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Верит в то, что планета Арб на самом деле плоская, хотя у него остались на руках записи его дедушки, созданные учёными некоего проекта «К». Записи сделаны на древнем языке, который ему не удаётся идентифицировать. Он предполагает, что данные записи подтверждают его теорию о том, что планета Арб представляет собой круг, а значит – плоскость. В записях есть схема некоего медальона с гравировкой буквы «К» (буква на Новосветском языке, но украшена вензелями на манер языка, используемого в Старом Новом Свете). Он считает, что эта буква означает слово «Круг», а в медальоне находится карта планеты Арб со времён новых географических открытий. С нетерпением ждёт открытия ворот Товерона для того, чтобы воспользоваться услугами переводчика из мира Инаков. Уверен, что космос не покорился жителям планеты Арб только по той причине, что атмосфера, образовавшаяся над планетой (при условии, что планета плоская) не

позволяет ракетам выйти за её пределы. Считает, что все старосветские космические исследования на самом деле сфабрикованы.

Примечание: ребёнку вместе с ролью необходимо выдать записи о проекте «К» на «тичьем» языке.

6. **Юрист* организации «Гусеничка»** – это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Имеет высшую квалификацию адвоката и выступает в роли защитника тех, кто находится в темнице Нового Света (почтальоны, журналисты, хранители ворот). Входит в организацию «Семеновка», поэтому услуги адвоката бесплатные. Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

Примечание: вместе с ролью выдать «жужалу».

7. **Маркетолог организации «Гусеничка»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

8. **Менеджер по продажам организации «Гусеничка» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб квартире (игровая комната отряда).

9. **Руководитель отдела корпоративного обучения** – это специалист, который занимается управленческим трудом, . В его обязанности входит обучение сотрудников (если на «Семейном Совете» принимается решение об отправке сотрудников на курсы повышения квалификации, то именно руководитель отдела корпоративного обучения занимается этим вопросом. Повысить квалификацию можно тремя способами:

- Отправить своих сотрудников в клан «Гиков» для прохождения курсов через симуляционные игры (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Гиков»);
- Отправить своих сотрудников на обучение в клан «Плющ» для прохождения курсов лекций (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Плюща»);
- Отправить своих сотрудников на курсы НВП к Ящеру Гуськовичу (обязательное действие).

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с методистами и специалистами, разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков.

10. **Методист (2 человека)** – специалист занимающийся производительным трудом. Под руководством руководителя отдела корпоративного обучения занимается разработкой образовательных программ для обучения сотрудников (как клана

«Ящер», так и других кланов). Ежедневно (1 игровое время) посещает курсы НВП у Ящера Гуськовича.

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с руководителем отдела корпоративного обучения и методистами разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков.

11. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».
12. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить брешу между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле брешу при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката. Имеет семью в мире Инаков, но точно не знает в каком из орденов находится его родственник. Его главная задача заключается в том, чтобы найти свою семью и помочь другим ребятам это сделать. Считает, что общение семей, между которыми ворота, не должно наказываться. Пытается убедить других почтальонов в этом. Работает вместе с полицейским из организации «Роббо-реклама».

Примечание: в сговоре с полицейским из организации «Роббо–реклама». Передаёт письма через бреши по просьбе полицейского бесплатно, взамен на то, чтобы безопасно передавать письма других людей.

13. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Бойтся «Совета Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «N2O».

14. **Организаторы праздников (5 человек)** – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Таверона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».

15. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Таверона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Таверон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот,

на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Ганчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов. С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советом Прайс и докладывают о ходе дела.

16. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворота Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Ящер» (2 отряд, организация «Бабочка»)

1. **Директор организации «Бабочка»** – подчиняется напрямую главе клана «Ящер» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является

представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Бабочка». «Бабочка» – организация–производитель оружия (огнестрельное, холодное, ракетное, торпедное оружие). Стартовый капитал: 3000 световых. Занимается проверкой работы экономиста и менеджера по продажам организации. Его цель, как директора организации – финансовое благополучие, именно поэтому, он активно продвигает покупку акций других организаций. Переживает за нестабильность контрольного пакета компании. На данный момент, глава клана «Плющ» владеет 49% акций организации «Бабочка» и постоянно получает с этого доход. Стоимость акции самой организации «Бабочка»: 30 световых. Мечтает, чтобы стоимость акций его организаций выросла. Стоимость контрольного пакета акций «Бабочка»: 1530 световых. Знает, что при увеличении капитала организации на сберегательном счете, повышается стоимость акции организации и, соответственно, контрольного пакета акций. Именно этот способ считает самым верным, чтобы избавиться от влияния со стороны «Плюща». Считает, что инвестирование в военную промышленность – это уже прошлый век, как и рыночная экономика. Пытается понять, как будут развиваться события дальше и найти перспективную дорогу для своей организации. Мечтает о перераспределении финансирования. Понимает, что образование – имеет большое значение, но ему не нравится, что именно «Плющ» имеет на это монополию в Мире Нового Света, так как не приемлет всякую позицию элитарности, но вынужден тщательно это скрывать. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 2), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс».

2. **Помощник директора организации «Бабочка»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если

инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Верит в легенды и любит всякого рода мистификацию, занимается исследованием альтернативной истории Мира Нового Света. Мечтает попасть в библиотеку Мира Инаков для того, чтобы почитать там об истинной истории Нового Света. С нетерпением ждет открытия ворот между мирами. Знает, что работы в библиотеке написаны на древнем «тичьем» и ищет возможность найти в Новом Свете переводчика, который ему поможет с пониманием смысла текстов. Готов заплатить любую сумму. Инвестициями занимается, как раз—таки с целью заработать на услуги переводчика. Но для начала, этого переводчика надо найти. Давным—давно слышал байку о некоем генеалогическом древе, которое также хранит некую тайну.

- 3. Экономист организации «Бабочка»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Бабочка». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1—ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2—ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3—его дня (каждого 3—его дня), тем выше стоимость акции организации. Давно работает с Нэнси Мусаильевой, хорошо знает эту женщину и готов поручиться за то, что она является честным и справедливым человеком, но недавно стал замечать, что деньги из общей казны банка начали куда—то пропадать. Сначала это были незначительные суммы, но сейчас она достигла 50 000 световых. Знает о том, что организации клана «Плющ»

стремительно развиваются и имеют такой капитал, с помощью которого можно выкупить контрольный пакет акций всех организаций Нового Света. Подозревает, что Нэнси Мусаильевна финансирует клан «Плющ». Уверен в том, что глава клана «Плющ» – Солярия Киберовна не отличается честностью, поэтому для него странно, что Нэнси Мусаильевна её финансирует. Хочет разобраться в сложившейся ситуации и если что, то помочь Нэнси исправить положение дел. К «Совету Прайс» не обратился поскольку к нему доверия меньше, чем к Солярии Киберовне.

Примечание для педагогов: в момент, когда этот ребёнок начнёт активно помогать Нэнси и выйдет на семейную ветку сюжета, то ему должно прийти письмо от семьи из мира Инаков (это необходимо организовать мастерскому персонажу Нэнси).

4. **Бухгалтер организации «Бабочка»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Бабочка». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Увлекается альтернативной историей исследований космоса жителями Старого Света (во времена правления Великого Товерона). Не верит в том, что технологии того времени позволяли Старосветским космонавтам совершать далёкие перелеты и тем–более высаживаться на другие

планеты и спутники. Знает легенды о том, что где-то в лесах, между миром Нового Света и Миром Инаков есть заброшенный летательный аппарат, не похожий на современные ракеты. Мечтает его найти и понять, какие технологии позволяют человеку вырваться в космос.

5. **Юрист* организации «Бабочка»**– это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Имеет высшую квалификацию адвоката и выступает в роли защитника тех, кто находится в темнице Нового Света (почтальоны, журналисты, хранители ворот). Входит в организацию «Семеновка», поэтому услуги адвоката бесплатные. Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

Примечание: вместе с ролью выдать «жужалу».

6. **Маркетолог организации «Бабочка»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

7. **Менеджер по продажам организации «Бабочка» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

8. **Руководитель отдела корпоративного обучения** – это специалист, который занимается управленческим трудом. В его обязанности входит обучение сотрудников (если на «Семейном Совете» принимается решение об отправке сотрудников на курсы повышения квалификации, то именно руководитель отдела корпоративного обучения занимается этим вопросом. Повысить квалификацию можно тремя способами:

- Отправить своих сотрудников в клан «Гиков» для прохождения курсов через симуляционные игры (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Гиков»);
- Отправить своих сотрудников на обучение в клан «Плющ» для прохождения курсов лекций (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Плюща»);
- Отправить своих сотрудников на курсы НВП к Ящеру Гуськовичу (обязательное действие).

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с методистами и специалистами, разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков. Руководитель отдела корпоративного обучения ежедневно (1 игровое время) посещает курсы НВП у Ящера Гуськовича.

9. **Методист (2 человека)** – специалист, занимающийся производительным трудом. Под руководством руководителя отдела корпоративного обучения занимается разработкой образовательных программ для обучения сотрудников (как клана

«Ящер», так и других кланов). Ежедневно (1 игровое время) посещает курсы НВП у Ящера Гуськовича.

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с руководителем отдела корпоративного обучения и специалистами разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков.

10. Инженер (6 человек) – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации.. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».

11. Почтальон – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить бреши между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.

12. Полицейский – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Бойтся «Совета

Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.

13. **Организаторы праздников (5 человек)** – эти специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Таверона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».

Примечание: вместе с ролью выдать одному ребёнку колоду карт «Н12».

14. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Товерон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Танчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К».

Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов.

С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советов Прайс и докладывают о ходе дела.

15. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевой был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Ящер» (3 отряд, организация «Майский жук»)

1. **Директор организации «Майский жук»** – подчиняется напрямую главе клана «Ящер» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Майский жук». «Майский жук» – организация–производитель обмундирования (военная форма, скафандры, водолазные костюмы, маскировочное обмундирование). Стартовый капитал: 3000 световых. Занимается проверкой работы экономиста и менеджера по продажам организации. Его цель, как директора организации – финансовое благополучие, именно поэтому, он активно продвигает покупку акций других организаций. Переживает за нестабильность контрольного пакета компании. На данный момент, глава клана «Плющ» владеет 49% акций организации «Майский жук» и постоянно получает с этого доход. Стоимость акции самой организации «Майский жук»: 30 световых. Мечтает, чтобы

стоимость акций его организаций выросла. Стоимость контрольного пакета акций «Майский жук»: 1530 световых. Знает, что при увеличении капитала организации на сберегательном счете, повышается стоимость акции организации и, соответственно, контрольного пакета акций. Именно этот способ считает самым верным, чтобы избавиться от влияния со стороны «Плюща». Является выходцем из клана «Плющ», но отправлен от имени главы клана на работу, связанную с развитием военной промышленности, так как это выгодно «Совету Прайс». Знает о том, что в клане «Плющ» хранится древнее генеалогическое древо, которое несет в себе какую-то тайну. Ему он этом рассказывал его дедушка. Но какую конкретно тайну несет древо, ему в детстве было не понять, а сейчас он и вовсе забыл основную суть того, что говорил ему его родственник. Он помнит только фразу: «Придет время и это древо снова зацветет и «яблоко раздора» больше не падёт на землю между Мирами». Ему кажется, что яблоко – это вовсе не метафора и его основная миссия: понять, что ему говорил на самом деле дедушка и зачем. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 3), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс».

Примечание: выдать легенду о генеалогическом древе на тичьем языке.

2. **Помощник директора организации «Майский жук»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он

рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Не поддерживает взгляды «Совета Прайс», ему кажется, что именно из-за неверно принятых советом решений Новый Свет находится в плачевном состоянии. Плачевное состояние Мира Нового Света – это снижение демографии, плохое образование (как следствие – праздничные дни по НовоСветским сериалам и любовь молодёжи ко всему дурному и не требующему интеллектуальной деятельности), коррупция (лично видел, как член Совета брал взятку от Грозного Иешуа), несправедливость распределения заработных плат и бессмысленное финансирование военной промышленности (считает, что по факту, она не развивается) и прочие вытекающие капиталистического мира. Считает, что экономическая система Нового света далека от идеала, а правила установленные «Советом Прайс» способствуют тому, чтобы у жителей Нового Света не оставалось времени на саморазвитие и семью (именно поэтому семья в Новом свете осталась лишь номинальной). Имеет свой взгляд на будущее Нового света и считает, что в силах народа противостоять нынешнему укладу. Активно продвигает подпольное движение «Семёновка», которое организует забастовки на производстве. Его цель заключается в том, чтобы показать жителям Нового Света, что жизнь заключается не только в зарабатывании денег. В своих рассуждениях использует теорию Семёна (смотри теорию Семёна), которую мечтает дополнить своими исследованиями.

Примечание: вместе с ролью, ребёнку необходимо выдать научные статьи Семёна.

- 3. Экономист организации «Майский жук»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Майский жук». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1-ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2-ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3-его дня (каждого 3-

его дня), тем выше стоимость акции организации. Личный экономист Солярии Киберовны (все финансовые операции клана «Плющ» проходят через этого персонажа). Стал замечать, что Солярия Киберовна крайне странно осуществляет финансовые операции. Дело в том, что у Солярии Киберовны, помимо двух организаций, есть ещё И.П. «Юбки и пистолеты», через которое она регулярно покупает оружие у организации «Бабочка», поскольку операции происходят ежедневно, а на следующий день, Солярия Киберовна пополняет счёт на сумму, ровно вдвое больше той, на которую она совершила покупку, то у экономиста закрались предположения о том, что Солярия занимается продажей оружия. Миссия персонажа: понять мотивы поведения Солярии Киберовны, выяснить кому ежедневно поставляется это оружие и не допустить несправедливого отношения к жителям обоих миров.

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «С10».

4. Бухгалтер организации «Майский жук» – подчиняется директору и помощнику директора организации «Майский жук». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счёта; пополнению накопительного счёта; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счёте. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Верит в то, что где-то между мирами

существует некая секретная военная организация под названием «Ребис». Данная организация занимается созданием некоего нового химического элемента, способного из любого металла сделать золото. Подтверждений существования данной организации у бухгалтера нет, но она знает, что его прадед увлекался алхимией, но после разделения миров ушёл в мир Инаков (сейчас находится в ордене Михиков). Миссия персонажа: найти организацию «Ребис» и выяснить чем она занимается.

5. **Юрист организации «Майский жук»** – это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Не поддерживает политику «Совета Прайс» касательно сложившейся ситуации вокруг института семьи. Считает, что на семье не стоит зарабатывать (как это принято сейчас в Новом Свете). Семья – ключ к формированию человеческого капитала, способного решить многие социальные проблемы в Новом Свете. Думает, что семья должна юридически защищена, поэтому мечтает создать такую правовую систему, в которой защита семьи, защита прав детей и родителей будет приоритетной задачей. Работает над созданием правовой системы совместно с другими юристами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

Примечание: вместе с ролью выдать «жужалу»»

6. **Маркетолог организации «Майский жук»»** –это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира

Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

7. **Менеджер по продажам организации «Майский жук»» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).
8. **Руководитель отдела корпоративного обучения** – это специалист, который занимается управленческим трудом. В его обязанности входит обучение сотрудников (если на «Семейном Совете» принимается решение об отправке сотрудников на курсы повышения квалификации, то именно руководитель отдела корпоративного обучения занимается этим вопросом. Повысить квалификацию можно тремя способами:
- Отправить своих сотрудников в клан «Гиков» для прохождения курсов через симуляционные игры (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Гиков»);
 - Отправить своих сотрудников на обучение в клан «Плющ» для прохождения курсов лекций (предварительно необходимо отправить запрос в клан «Плюща»);
 - Отправить своих сотрудников на курсы НВП к Ящеру Гуськовичу (обязательное действие).

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с методистами и специалистами, разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков. Руководитель отдела корпоративного обучения ежедневно (1 игровое время) посещает курсы НВП у Дмитрия Гуськовича.

9. **Методист (2 человека)** – специалист, занимающийся производительным трудом. Под руководством руководителя отдела корпоративного обучения занимается разработкой образовательных программ для обучения сотрудников (как клана «Ящер», так и других кланов). Ежедневно (1 игровое время) посещает курсы НВП у Ящера Гуськовича.

Примечание: под руководством Ящера Гуськовича, совместно с руководителем отдела корпоративного обучения и специалистами разрабатывает военно – стратегическую игру, которую необходимо провести на следующий день после открытия Ворот Товерона для жителей Нового Света и жителей мира Инаков.

10. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».

11. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить брешу между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле брешу при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.

12. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся брешу – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти брешу, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет

захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Боятся «Совета Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.

13. Организаторы праздников (5 человек) – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Товерона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».

14. Охранники (2 человека) – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Товерон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Танчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс»,

считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов.

С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре.

В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советов Прайс и докладывают о ходе дела.

15. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Плющ» (4 отряд, «Серебряные ПОДРОСТКИ»)

1. **Директор организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»** – подчиняется напрямую главе клана «Плющ» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Серебряные ПОДРОСТКИ». «Серебряные ПОДРОСТКИ» предоставляют школьное частное образование, то есть, частные школы, лицеи и гимназии, а также центры дополнительного образования для школьников, включая детские лагеря. Стартовый капитал: 60 000 световых. Его финансовая цель, как директора организации заработать 1 000 000 световых минимум. Стоимость акции «Серебряные ПОДРОСТКИ»: 600 световых (на данный момент).

Стоимость контрольного пакета акций «Серебряные ПОДРОСТКИ»: 30 600 световых. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 4), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и выработывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс». 1 000 000 рублей ему необходим для того, чтобы сделать образование бесплатным для Мира Нового Света. Он уверен, в том, что на данный момент, в мире кризис технологий и именно поэтому происходят отношения с Миром Инаков по выкупу технологий. Считает, что таким образом Мир Инаков управляет Миром Нового Света. Его основная миссия: разобраться, каким образом платить заработные платы учителям, психологам и воспитателям при условии бесплатного образования и независимости организации от «Совета Прайс». Не поддерживает элитарный строй общества и считает, что с этим нужно что-то делать. Вторая под-миссия заключается в том, чтобы образование было доступно и для Мира Инаков. Он бы хотел, чтобы в его школах преподавали учёные Инаки.

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «С8».

- 2. Помощник директора организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Мечтает создать уникальную образовательную технологию, совместно с Инаками. С нетерпением ждет открытия Ворот Товерона. Ищет себе в команду людей, которые равнодушны к сложившемуся укладу в Новом Свете.

3. **Экономист организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Серебряные ПОДРОСТКИ». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1–ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Увлекается астрономией именно как наукой. В свободное время занят изучением учебника «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд». Книга написана на древнем языке, поэтому он очень ждёт открытия ворот Товерона для того, чтобы воспользоваться услугами переводчика. Игровая миссия: составить карту звёздного неба (ПОНИМАТЬ КАК МЕТАФОРУ) и дополнить её своими наблюдениями.

Примечание: ребёнку вместе с ролью необходимо выдать учебник «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд»

4. **Бухгалтер организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Серебряные ПОДРОСТКИ». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и

помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Знает о том, что у Солярии Киберовны есть И.П. «Юбки и пистолеты». Через это И.П. она ежедневно проводит финансовые операции (сторонний доход). При этом, налог на доход юридических лиц она не платит. Игровая миссия: узнать, откуда Солярия Киберовна берёт световые, а потом поступить по совести (возможна кооперация с экономистом «Майского жука»).

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «Н11».

5. **Юрист* организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»**– это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Имеет высшую квалификацию адвоката и выступает в роли защитника тех, кто находится в темнице Нового Света (почтальоны, журналисты, хранители ворот). Входит в организацию «Семеновка», поэтому услуги адвоката бесплатные. Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

Примечание: вместе с ролью выдать «жужалу».

6. **Маркетолог организации «Серебряные ПОДРОСТКИ»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).
7. **Менеджер по продажам организации «Серебряные ПОДРОСТКИ» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).
8. **Учитель (5 человек)** – это специалисты, которые занимаются финансовыми стратегиями кланов. К ним могут обращаться экономисты кланов для того, чтобы продумать дальнейшую стратегию для увеличения капитала. Но перед тем, как разработать план обучения, КЛАНЫ должны отправить запрос учителям! Разбирается в инвестициях и банковской системе. Учителя, при обращении к ним за помощью, назначают время с Экономистом клана, приходят к ним на «Семейный совет» и наблюдают за всем, что происходит внутри клана, выявляют сильные и слабые стороны клана. Далее, учителя предлагают несколько стратегий развития клана:
- Увеличить капитал в 1,5 раза (1000 световых);
 - Увеличить капитал в 2 раза (1500 световых);

- Увеличить капитал в 3 раза (2000 световых);

Примечание: чем больше вы захотите увеличить свой капитал, тем больше будет стоить эта услуга!

Именно учителя, обучают всех тех, кто к ним может обратиться за помощью и показывают, как выгоднее составить сделку для того, чтобы увеличить капитал своего Клана.

Примечание: под руководством Солярии Киберовны разрабатывают финансовую игру, которая познакомит жителей мира Инаков с финансово – экономической системой Нового Света (игра проводится на следующий день после открытия Ворот Товерона). В дальнейшем эту игру необходимо доработать совместно с юристами всех организаций, экономистом «Гусенички» и «Майского жука». Ходят слухи что у них есть представления о новой финансово – экономической системе, а они, как учителя, прекрасно понимают, что новая система – необходимость для Нового Света.

9. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».
10. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить бреши между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволочь из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.

11. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Бойтся «Совета Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.
12. **Организаторы праздников (5 человек)** – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Таверона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».
13. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Таверона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых послал Великий Таверон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир

Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Ганчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов. С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советом Прайс и докладывают о ходе дела.

14. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Плюш» (5 отряд, «Золотая МОЛОДЕЖЬ»)

1. **Директор организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»** – подчиняется напрямую главе клана «Плюш» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Золотая МОЛОДЕЖЬ». «Золотая МОЛОДЕЖЬ» – это частные высшие учебные заведения, а также спонсирование студенческих движений. Стартовый капитал: 70 000 световых. Стоимость акции «Золотая МОЛОДЕЖЬ»: 700 световых. Стоимость контрольного пакета акций

«Золотая МОЛОДЕЖЬ»: 35 700 световых. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 5), ежедневно организывает «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс». Видит проблему образования в том, что сейчас высшие учебные заведения не занимаются исследованиями (студентов обучают лишь практике). Мечтает об открытии новых образовательных направлений совместно с Инаками, а также заняться исследованием в сфере экономики (разработать новую экономическую систему).

2. **Помощник директора организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Мечтает создать образовательную программу «Космос не для войн», благодаря которой можно создать космонавтов, ракетостроителей и исследователей, занимающихся поисками новых планет и галактик.
3. **Экономист организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1–ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по

покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Никогда не поддерживал Инаков из–за того, что в детстве его брата/сестру отнесли к воротам. Поддерживает связь со своим родственником передавая письма через брешу (пользуется услугами почтальонов). Знает о том, что Новосветские дети, отданные Инакам, вне зависимости от вида работы и занимаемой должности, получают минимальную оплату труда. Считает, что это несправедливо. Игровая миссия персонажа: найти брата/сестру в мире Инаков после открытия ворот, уговорить «Совет Прайс» и главу клана «Плющ» разрешить вернуть брата/сестру в клан. Он бы хотел запретить отдавать детей в мир Инаков. **Примечание:** ворота открываются только на три дня, поэтому «почву» необходимо подготовить заранее.

4. **Бухгалтер организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения

суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Считает, что на планете Арб, конфликт между двумя мирами, в скором времени перерастёт в катастрофу. Он думает, что на пороге изобретение оружия, способного уничтожить всё население планеты. Верит в то, что человечество способно продолжить своё существование на других планетах, при этом не повторив ошибки прошлого. Игровая миссия: совместно с кланом «Ящер» разработать проект по переселению на другую планету.

5. **Юрист организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»**– это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Не поддерживает политику «Совета Прайс» касательно сложившейся ситуации вокруг института семьи. Считает, что на семье не стоит зарабатывать (как это принято сейчас в Новом Свете). Семья – ключ к формированию человеческого капитала, способного решить многие социальные проблемы в Новом Свете. Думает, что семья должна юридически защищена, поэтому мечтает создать такую правовую систему, в которой защита семьи, защита прав детей и родителей будет приоритетной задачей. Работает над созданием правовой системы совместно с другими юристами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

6. **Маркетолог организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–

продажи с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «NO2».

7. **Менеджер по продажам организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).
8. **Учитель (5 человек)** – это специалисты, которые занимаются финансовыми стратегиями кланов. К ним могут обращаться экономисты кланов для того, чтобы продумать дальнейшую стратегию для увеличения капитала. Но перед тем, как разработать план обучения, КЛАНЫ должны отправить запрос учителям! Разбирается в инвестициях и банковской системе. Учителя, при обращении к ним за помощью, назначают время с Экономистом клана, приходят к ним на «Семейный совет» и наблюдают за всем, что происходит внутри клана, выявляют сильные и слабые стороны клана. Далее, учителя предлагают несколько стратегий развития клана:
 - Увеличить капитал в 1,5 раза (1000 сетовых);
 - Увеличить капитал в 2 раза (1500 световых);
 - Увеличить капитал в 3 раза (2000 световых);

Примечание: чем больше вы захотите увеличить свой капитал, тем больше будет стоить эта услуга!

Именно учителя, обучают всех тех, кто к ним может обратиться за помощью и показывают, как выгоднее составить сделку для того, чтобы увеличить капитал своего Клана.

Примечание: под руководством Солярии Киберовны разрабатывают финансовую игру, которая познакомит жителей мира Инаков с финансово – экономической системой Нового Света (игра проводится на следующий день после открытия Ворот Товерона). В дальнейшем эту игру необходимо доработать совместно с юристами всех организаций, экономистом «Гусенички» и «Майского жука». Ходят слухи что у них есть представления о новой финансово – экономической системе, а они, как учителя, прекрасно понимают, что новая система – необходимость для Нового Света.

9. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации.. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».

Примечание: один из инженеров имеет семью в Мире Инаков. Их разделили в раннем детстве, поэтому он даже не знает о том, в каком из орденов находится его родственник. Занят изобретением некоего прибора, способного разрушить Ворота Товерона/Открыть их навсегда. Намерен презентовать это изобретение Инакам для того, чтобы найти поддержку.

10. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить бреши между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевной. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью

из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и вызволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.

11. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Боятся «Совета Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.
12. **Организаторы праздников (5 человек)** – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал-маскарад для церемонии открытия «Ворот Товерона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».
13. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Товерон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном

корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности, для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Ганчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов. С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советом Прайс и докладывают о ходе дела.

14. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Гиков» (6 отряд, «Ганчики и кофе»)

1. **Глава клана «Гиков»** – является членом президиума «Совета Прайс». Собрание президиума происходит 1 раз в 2 дня (в Актовом зале, причал 2). Отвечает за военную промышленность Нового Света и регулярно представляет результаты работы своего клана на «Совете Прайс». Ему подчиняются директора всех организаций (трёх организаций), занимающихся разработкой в сфере IT-технологий, в частности,

искусственного интеллекта. Является представителем в отряде управленческого труда и ежедневно осуществляет деятельность по управлению тремя организациями. Является назначенным лицом от «Совета Прайс» (не имеет пакет акций других организаций в своей отрасли). Уровень заработной платы: 300 световых в день. Оговаривает с директорами организаций стратегию развития отрасли, исходя из представлений «Совета Прайс» о том, как должны развиваться в Новом Свете IT-технологий, составляет планы работ для директоров организаций. Слово главы клана – закон. Мечтает использовать технологии и разработки для покорения космоса и осуществления обучения первого отряда космонавтов Нового Света. Не поддерживает политику «Совета Прайс» и считает, что космос – долгосрочная инвестиция, которая в перспективе способна поставить Человечество на более высокий уровень развития. Для это произошло всем кланам необходимо сплотиться и заняться космическими разработками. Имеет семью в мире Инаков, но разделили их не по его воле, поэтому он хочет найти своих родственников из мира Инаков и восстановить семейные связи. Не знает кому передать свои идеи и поэтому надеется, что его родственники из мира Инаков смогут поддержать и продолжить его дело. Он против того, чтобы миры существовали отдельно друг от друга. Основная миссия: найти своего родственника в мире Инаков, обучить его всему тому, что он знает и настоять на том, чтобы главой Клана Гиков стал его родственник из мира Инаков.

2. **Директор организации «Танчики и кофе»** – подчиняется напрямую главе клана «Гиков» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Танчики и кофе». «Танчики и кофе» – это организация, занимающаяся разработкой компьютерных, виртуальных и симуляционных игр, направленных на военную тематику; занимаются продажей тактических и стратегических игр для обучения военных, а также финансовых симуляторов, для обучения детей в высших учебных заведениях финансовой грамотности (по понятиям Нового Света). Стартовый капитал: 30 000 световых. Стоимость акции «Танчики и кофе»: 300 световых. Стоимость контрольного пакета акций «Танчики и кофе»: 15 300 световых. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 6), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете»

указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс». Мечтает создать семью, но в силу, как ему кажется, своего низкого дохода, боится взять на себя ответственность за будущую семью. Поэтому, стремится наращивать капитал организации, чтобы впоследствии увеличить заработные платы своим сотрудникам. Считает неприемлемой политику «Совета Прайс» относительно института семьи. Не понимает, почему в Мире Нового Света нет никаких средств поддержки семей и детей. Считает вопиющим и недопустимым исторически сложившуюся ситуацию с передачей детей из Нового Света в Мир Инаков на обучение. Имеет родственника в Мире Инаков. Об этом знает, но человека в лицо никогда не видел. Знает, так как бабушка совместно с каким-то мужчиной занимались исследованием генеалогического древа Планеты Арб и о том, что бабушка пыталась доказать теорию о том, что все жители планеты Арб – это на самом деле делегация некоего проекта, у которого была символика буква «К». У бабушки был старинный медальон с символикой «К», который передался по наследству. Но директор организации так и не смог понять, что означает эта буква «К». Основная миссия персонажа: докопаться до истины и понять, что это был за проект с символикой буквы «К». Директор организации убежден, что раскрытие этой тайны поможет наладить семейные взаимоотношения в Мире Нового Света и вернет былые семейные ценности (не знает, какие именно ценности, но потенциально понимает, что уж точно не те, которые диктует «Совет Прайс»).

Примечание: в медальоне находятся фотографии 11 детей.

3. **Помощник директора организации «Танчики и кофе»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в его клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации и они совместно принимают решение о

внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Является участником движения «Семёновка», которое организует забастовки на производстве. Его цель заключается в том, чтобы показать жителям Нового Света, что жизнь заключается не только в зарабатывании денег. В своих рассуждениях использует теорию Семёна (смотри теорию Семёна), которую мечтает дополнить своими исследованиями. Не поддерживает взгляды «Совета Прайс», ему кажется, что именно из-за неверно принятых советом решений Новый Свет находится в плачевном состоянии. Плачевное состояние Мира Нового Света – это снижение демографии, плохое образование (как следствие – праздничные дни по НовоСветским сериалам и любовь молодёжи ко всему дурному и не требующему интеллектуальной деятельности), коррупция (лично видел, как член Совета брал взятку от Грозного Иешуа), несправедливость распределения заработных плат и бессмысленное финансирование военной промышленности (считает, что по факту, она не развивается) и прочие вытекающие капиталистического мира. Считает, что экономическая система Нового света далека от идеала, а правила установленные «Советом Прайс» способствуют тому, чтобы у жителей Нового Света не оставалось времени на саморазвитие и семью (именно поэтому семья в Новом свете осталась лишь номинальной). Имеет свой взгляд на будущее Нового света и считает, что в силах народа противостоять нынешнему укладу. Был воспитан в полной семье, что удивительно для клана, но, будучи единственным ребёнком не был отдан в мир Инаков. Это повлияло на его мнение об институте семьи. Считает, что всем тем, кого в детстве отнесли к воротам, необходимо помочь найти своих родственников в Новом Свете. Именно этим и занимается в организации «Семёновка».

4. **Экономист организации «Танчики и кофе»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Танчики и кофе». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1-ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2-ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные

варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. С раннего детства увлекался математикой, поэтому пошел учиться на экономиста, но со временем настолько устал от финансовой системы в Новом Свете, что хочет попасть в мир Инаков в Орден «Матиков», так как хочет продолжить заниматься математикой, тем более знает, что в Ордене «Матиков» есть его родственник. Мечтает попасть в библиотеку Джозефа Овертона, чтобы прочитать научный альманах о магии цифры 7. Также знает «тичьий» язык.

Примечание: вместе с ролью ребенка выдать шифр для перевода с «тичьего».

5. **Бухгалтер организации «Танчики и кофе»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Танчики и кофе». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. Состоит в организации «Семеновка» и продвигает идею о создании новой финансовой системе в мире Нового Света. Он

считает, что необходимо рассмотреть распределение финансов между кланами и организациями, входящими в них. Уверен, что «Совет Прайс», как главный управленческий орган, должен создать систему поддержки или систему финансирования проектов, способных решить два самых фундаментальных вопросов: существование семьи, как института, и возможность космических исследований. Основная миссия: придумать новую финансовую систему (предварительно разобраться в нюансах существующей).

6. **Юрист организации «Танчики и кофе»** – это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Не поддерживает политику «Совета Прайс» касательно сложившейся ситуации вокруг института семьи. Считает, что на семье не стоит зарабатывать (как это принято сейчас в Новом Свете). Семья – ключ к формированию человеческого капитала, способного решить многие социальные проблемы в Новом Свете. Думает, что семья должна юридически защищена, поэтому мечтает создать такую правовую систему, в которой защита семьи, защита прав детей и родителей будет приоритетной задачей. Работает над созданием правовой системы совместно с другими юристами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

7. **Маркетолог организации «Танчики и кофе»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться» При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира

Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

8. **Менеджер по продажам организации «Танчики и кофе» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «С158».

9. **Геймеры организации «Танчики и кофе» (4 человека)** – это специалисты, которые создают обучающие игры под сферу деятельности каждого Клана. Для того чтобы геймеры разработали игру им должен прийти запрос о создании игры от Клана, который хочет отправить своих сотрудников на обучение. Это может быть финансовая, военно–тактическая или экономическая игра. Желаящий любого Клана может пройти обучающую игру за 1500 световых, которая будет связана с сферой деятельности своего Клана, если на «Семейном совете» было принято решение отправить работников на курсы повышения квалификации. А также специалисты этой области могут продавать свои игры как «внедрение новейшей технологии» другим Кланам за 1500 световых ,но для этого им нужно обратиться к менеджеру по продажам из своего Клана. ВАЖНО: необходимо создать игру про семью, чтобы заинтересовать всех в своем клане. Чтобы каждый член клана понимал важность семьи, как института. Разрабатывают к следующему дню после открытия ворот под руководством Солярии Киберовны. Могут консультироваться по вопросам семьи с экономистом организации «Гусеничка» и с любым юристом из организации.

Примечание: Геймер* организации «Танчики и кофе» (1 человек) имеет семью в мире Инаков, поэтому убежден, что семья играет огромную роль в жизни каждого человека.

Предложил идею о том, чтобы геймеры ко дню открытых дверей разработали игру про семью, как института.

10. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации.. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».

Примечание: один из инженеров имеет семью в Мире Инаков. Их разделили в раннем детстве, поэтому он даже не знает о том, в каком из орденов находится его родственник. Занят изобретением некоего прибора, способного распознать сигнал из «Жужал» и доказать его негативное влияние. Уверен, что Инаки не подозревают о том, какое влияние они оказывают на мир Нового Света. Намерен презентовать это изобретение Инакам для того, чтобы найти поддержку. Пытается убедить своих коллег в этой теории и совместными усилиями рассказать Новому Свету всю правду о «Жужалах».

11. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить бреши между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле бреши при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «H251».

12. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти бреши, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая

позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. Боятся «Совета Прайс», поэтому беспрекословно выполняет приказ совета по задержанию почтальонов. Но на самом деле искренне не понимают, почему нужно запрещать общаться с семьями, если их и так разделили.

13. **Организаторы праздников (5 человек)** – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Товерона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».

14. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Товерон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьёзный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрились в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Ганчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз

обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов. С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советов Прайс и докладывают о ходе дела.

15. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Клан «Гиков» (7 отряд, «Роббо – реклама»)

1. **Директор организации «Роббо–реклама»** – подчиняется напрямую главе клана «Гиков» и беспрекословно выполняет все его просьбы, за исключением тех, которые остаются на право выбора директора организации. Как директор организации, он является представителем управленческого труда. Осуществляет деятельность по управлению организацией «Роббо–реклама». «Роббо–реклама» – организация, занимающаяся совершенствование искусственного интеллекта, основная деятельность заключается на использование технологии искусственного интеллекта в целях развития рекламной индустрии. Рекламная индустрия – это отрасль экономики, которая определяет рекламу как продукт экономической деятельности и обеспечивает общественную потребность в рекламных услугах. Стартовый капитал:

40 000 световых. Стоимость акции «Роббо–реклама»: 400 световых. Стоимость контрольного пакета акций «Роббо–реклама»: 20 400 световых. Является главой «Семейного Совета» (отряда № 7), ежедневно организует «летучку» по стратегическим и финансовым вопросам организации. В семейный совет входят: помощника руководителя; юрист; экономист; бухгалтер; менеджер по продажам; маркетолог. На «Семейном Совете» указанные выше члены «семьи» принимают решения, относительно действий организации (см. таблицу действий) и вырабатывают стратегию на дальнейшую перспективу развития. Принятые решения необходимо докладывать на «Совете Прайс». Так как достаточно хорошо знает своё дело, то прекрасно понимает, что политика «Совета Прайс» разрушает семейный институт по той причине, что семья не приемлет потребительского отношения. Семья = безусловная любовь, а безусловная любовь способно уничтожить потребителя вообще. Если не будет потребителя, то «Совет Прайс» перестанет зарабатывать деньги. В корне не согласен с политикой «Совета Прайс» и старается донести свою философию всем своим сотрудникам для того, чтобы уничтожить потребителя, как явление в Мире Нового Света.

- 2. Помощник директора организации «Роббо–реклама»** – является советником директора организации. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Осуществляет деятельность по работе с юристами, экономистами, бухгалтерами, менеджерами по продажам и маркетологами. В его должностные обязанности входит организация и контроль за деятельностью указанных подчиненных. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в его клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Поддерживает философию директора организации и искренне верит в то, что семью (здоровую и полноценную) ещё возможно возродить на планете Арб. Пытается найти некое мистическое генеалогическое древо, которое возможно даст подсказку как это сделать. Игровая миссия: найти генеалогическое древо и изменить отношение жителей Нового Света к семье.

3. **Экономист организации «Роббо–реклама»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Роббо–реклама». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. 1 раз в 3 дня работает все игровое время в Банке, помогая в 1–ое игровое время с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%, прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Имеет на руках письмо, написанное Солярией Киберовой Грозному Иешуа. Письмо это содержит информацию о предстоящей поставке чего–то секретного (дата и время поставки – указаны в письме). Письмо попало ему на руки совершенно случайно: почтальон перепутал его с личным экономистом Солярии Киберовны. По своей натуре – пацифист и боится, что скоро конфликт между двумя мирами выльется в более ожесточенную борьбу. Ищет способ или «зацепку», чтобы не допустить такого исхода событий. Собирает вокруг себя таких же равнодушных.

Примечание: выдать вместе с ролью ребёнку письмо от Солярии Киберовны Грозному Иешуа.

4. **Бухгалтер организации «Роббо–реклама»** – подчиняется директору и помощнику директора организации «Роббо–реклама». Отвечает за разработку финансовой стратегии организации, разбирается в инвестициях и банковской системе. В отличие от экономиста, работает в Банке ежедневно (каждое игровое время). Осуществляет деятельность по снятию средств с накопительного счета; пополнению накопительного счета; купле/продаже недвижимого имущества, а 1 раз в 3 дня в 1–ое игровое время помогает с расчетом таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов, а во 2–ое игровое время осуществлять финансовые операции по покупке инвестиций, обрабатывать/принимать/отклонять запросы на финансирование другими организациями, оформление кредитов под 10%,

прием денежных средств на оплату налогов. Входит в «Семейный Совет» и представляет на совете директору и помощнику директора организации финансовую стратегию (просматривает разные варианты в таблице действий, которые могут осуществлять организации в игре). По сути, его основная миссия в организации – сделать так, чтобы пакет акций организации стал дороже. Это можно сделать при условии постоянного увеличения суммы на сберегательном счете. Чем больше сумма на момент 3–его дня (каждого 3–его дня), тем выше стоимость акции организации. Бухгалтер имеет возможность отпроситься у Банкира с работы на 1 игровое время в 1 день для того, чтобы заняться выполнением своей игровой миссии. Но Банкиру нельзя сообщать об истинных мотивах, тем более, если это связано с изменением финансовой системы в Мире Нового Света. На просторах интернета нашёл конспирологическую теорию о том, что человечество – это не продукт эволюции планеты Арб, а на самом деле они были рождены на другой планете под названием Терра. Увлечшись этой теорией, он стал искать доказательства в клане «Ящер». Частенько любит отпрашиваться с работы у Нэнси Мусаильевны для того, чтобы пообщаться с людьми из клана «Ящер» и найти подтверждение/опровержение данной теории.

5. **Юрист*** организации «Роббо–реклама»– это специалист в области права и законодательства, который оказывает юридическую помощь гражданам и организациям в решении правовых вопросов. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда). Занимается составлением договоров по купле–продаже движимого/недвижимого имущества. Составление патента на открытие новых технологий или их приобретение. С юристом связывается менеджер по продажам, если есть потенциальный клиент, и юрист при согласовании «Совета Прайс» составляет договор. Составление договоров и консультирование желающих при покупке контрольного пакета акций. Имеет высшую квалификацию адвоката и выступает в роли защитника тех, кто находится в темнице Нового Света (почтальоны, журналисты, хранители ворот). Входит в организацию «Семеновка», поэтому услуги адвоката бесплатные. Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.

Примечание: весь функционал юрист согласовывает с Советом «Прайс», без его

одобрения юрист не может приступить к составлению договоров.

Примечание: вместе с ролью выдать «жужалу».

6. **Маркетолог организации «Роббо–реклама»** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», и анализирует какому из Кланов выгоднее будет продать их, а после предлагает эти идеи менеджеру по продажам, чтобы тот составил договор о купле–продаже с другим Кланом. А также именно он может открыть функцию «перепрофилироваться» При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).

Примечание: вместе с ролью выдать ребёнку колоду карт «N39».

7. **Менеджер по продажам организации «Роббо–реклама» (2 человека)** – это специалист, который генерирует идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно он может открыть функцию «Перепрофилироваться». Задача: выгодно продать технологию одному из кланов. В случае, если клан готов купить новую технологию, то он связывается с юристом на счет продажи технологии, тому или иному Клану. Оплата производится только в том случае, если совет «Прайс» выделяет на это денежные средства через банк. При внедрении новых технологий в производство, предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку. Входит в «Семейный совет» организации, который проходит ежедневно в штаб-квартире (игровая комната отряда).
8. **Геймеры организации «Роббо–реклама» (5 человек)** – это специалисты, которые создают обучающие игры под сферу деятельности каждого Клана. Для того чтобы геймеры разработали игру им должен прийти запрос о создании игры от Клана, который хочет отправить своих сотрудников на обучение. Это может быть финансовая, военно–тактическая или экономическая игра. Желаящий любого Клана может пройти обучающую игру за 1500 световых, которая будет связана с сферой деятельности своего Клана, если на «Семейном совете» было принято решение

отправить работников на курсы повышения квалификации. А также специалисты этой области могут продавать свои игры как «внедрение новейшей технологии» другим Кланам за 1500 световых, но для этого им нужно обратиться к менеджеру по продажам из своего Клана. **ВАЖНО:** необходимо создать игру про семью, чтобы заинтересовать всех в своем клане. Чтобы каждый член клана понимал важность семьи, как института. Разрабатывают к следующему дню после открытия ворот под руководством Солярии Киберовны. Могут консультироваться по вопросам семьи с экономистом организации «Гусеничка» и с любым юристом из организации.

Примечание: вместе с ролью выдать одному ребёнку колоду карт «O46S».

9. **Инженер (6 человек)** – специалист, который обладает знаниями и навыками в различных сферах и способен создавать проекты, технологии, которые будут иметь потенциал для организаций. Он совместно с маркетологом, который и генерирует идеи, осуществляет исследования, и самостоятельно разрабатывает инновационные проекты, которые помогут улучшить процессы и результаты работы той или иной организации. После разработанной технологии Инженер совместно с маркетологом обращаются к менеджерам по продажам для того, чтобы продать технологию в другую организацию, после успешно составленного договора с юристом – созданная технология «вступает в силу».
10. **Почтальон** – человек, ответственный за передачу писем из Нового Света в мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в мир Инаков считается запрещенным. Именно поэтому, чтобы передать письмо необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Для того, чтобы вычислить брешу между мирами можно воспользоваться работой Нэнси Мусаильевны. Услуга передачи письма – платная. Опасность заключается в том, что за почтальонами могут следить полицейские. Если полицейские обнаруживают почтальона возле брешу при передаче письма, то автоматически брешь закрывается, почтальон садится в тюрьму, а письмо идет на стол Совета «Прайс», если это что-то касается мира Инаков, то Грозный Совет штрафует семью из-за общения с другим миром. Если почтальона посадили в тюрьму, то его защитить и выволить из тюрьмы может юрист с квалификацией адвоката.
11. **Полицейский** – защитник Мира Нового Света, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся брешу – не знает, его задача найти все 6 брешей. Дело в том, что через эти брешу, по словам «Совета Прайс», передаётся информация, которая позволяет людям из подпольного движения «Семёновка» строить злые планы на счет

захвата Нового Света. Необходимо понять, кто является почтальоном в Мире Инаков и прекратить передачи писем из Мира Инаков, если это будет действительно информация, позволяющая навредить жителям Нового Света. ВАЖНО: единственный полицейский, который не ловит почтальонов, он в сговоре с почтальоном из организации «Гусеничка», который передает письма в мир Инаков через бреши. Имеет семью из мира Инаков, поэтому он общается с почтальоном и понимает, почему он занимается передачей писем несмотря на то, что это запрещено. Он считает, что работа почтальонов очень важна, ведь именно они связывают семьи между двумя мирами. Задача аккуратно убедить остальных полицейских, чтобы те перестали ловить почтальонов. Мечтает создать план по тому, как донести это до «Совета Прайс» и перестать ловить почтальонов.

12. **Организаторы праздников (5 человек)** – это специалисты, занимаются организацией праздничных мероприятий, вечеринок для мира «Нового света». Они отвечают за разработку идеи, составление сценария, подбор места проведения и персонала. Организуют бал–маскарад для церемонии открытия «Ворот Товерона», для того чтобы познакомить «Мир Инаков» со своей культурой. Кроме того, организаторы устраивают вечеринки для сотрудников разных организаций в честь праздника за 1000 световых при условии, если организация приняла такое решение на «Семейном совете». А также раз в несколько дней по указу «Совета Прайс» придумывают мероприятия, которые связаны с трендами киноиндустрии, и воплощают их в «Новом свете».

13. **Охранники (2 человека)** – ответственный за то, чтобы Ворота Великого Товерона открылись в нужное время и в нужном месте. Участвует в церемонии открытия Ворот. На самом деле, охранники являются тайными агентами из Мира Инаков, которых заслал Великий Товерон. Совет «Прайс» из Нового Света подозревает, что между Миром Инаков и их миром зреет серьезный конфликт и что Грозный Иешуа затевает нечто страшное для жителей Нового Света. Более того, Совет «Прайс» убежден в том, что Грозный Иешуа также причиняет зло и своему народу. Основная цель: узнать о Мире Инаков как можно больше, а также доказать тот факт, что Грозный Иешуа действительно замышляет нечто плохое против Нового Света. Прикрытие, которое выбрано для тайных агентов из Мира Инаков – это охрана ворот, на которых они стоят и смотрят за порядком возле ворот. Но на самом деле, Охранники являются детективами, которые будут расследовать дело об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет

Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты, и они внедрили в мир Нового Света, скорее всего на управляющие должности для того, чтобы захватить планету. Главная подозреваемая, директор организации «Ганчики и кофе». Так как она занимает достаточно высокий пост в организации и несколько раз обмолвилась о том, что ее бабушка участвовала в некоем проекте «К». «Совет Прайс», считает, что проект «К» – это проект Катастрофы на планете. Охранникам необходимо расследовать это дело и прийти к истине создания проекта «К». Поскольку охранников много, у них происходит смена караула на воротах. Пока одни стоят на охране, другие занимаются расследованием и поиском инопланетян. Осуществляют сбор всех охранников и обмениваются информацией, которую они смогли раздобыть за день. После проделанной работы, охранникам необходимо предоставить отчет о проделанной работе «Совету Прайс». Также охранники могут приобрести у Мастера Игры карточку «Сыворотка правды», если предоставят ему карточки с формулами, которые он может получить у 3-х кланов. С карточкой сыворотки правды, Охранники могут подойти к любому игроку (**в присутствии МАСТЕРА ИГРЫ**) и попросить показать его роль в игре. В последние 30 минут 2-ого игрового времени, они собираются с Советом Прайс и докладывают о ходе дела.

14. **Шпион** – это люди, которые в прошлой 10 весне остались в мире Нового Света по приказу Великого Товерона. Великим Товероном и Нэнси Мусаильевной был разработан план по уничтожению Ворот Великого Товерона. В мире Нового Света они подчиняются Нэнси Мусаильевне и передают ей информацию обо всех событиях, происходящих внутри организаций (финансовые махинации, решения, принятые Директорами организаций и Главами Кланов, изобретение/внедрение/покупка новейших технологий, разработка образовательных программ). Общаются с Нэнси с помощью писем, услуга почтальона в таком случае бесплатная.

Роли в игровом мире 3. Планета Арб. Мир коренных жителей и шпионов из организации «Вечность» и «Скрытых Столетий».

Разновозрастные отряды (предусмотрены роли в одном отряде и для младших школьников, и для средних-старших школьников).

МАСТЕР ИГРЫ

Мастер игры – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков.

Внешний вид: мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры мира Инаков – красный цвет жилета (2 причал).

Основной функционал:

1. Отслеживание выполнения правил игры;
2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

***Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00). «Выбывшего из игры» отправляют в реальную–игровую библиотеку для чтения книг.

Перечень грубых нарушений:

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;
2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);
3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.

Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет присвоена бандана определённого цвета:

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Примечание: если ребёнок (игрок другого мира) подходит к вам с просьбой выдать список задействованных в той или иной сюжетной ветке, то вы отдаёте ему этот список.

Свод правил для путешественников во времени:

1. Путешествовать во времени могут только обладатели гена путешественника во времени (или те, кто этот ген обрёл искусственным образом);
2. Путешествовать во времени могут только пары, состоящие из мальчика и девочки;
3. Путешественник обязательно должен знать историю;
4. Человек, собирающийся совершить перемещение во времени, обязательно должен адаптироваться к нюансам жизни того времени, в которое он собирается отправиться;
5. Путешественник во времени не должен распространяться о своих целях;
6. Путешественник во времени должен грамотно выбирать тех, кому рассказывать о своей миссии т.к. любое вмешательство в прошлое способно привести к необратимым изменениям в будущем.

Примечание: если к вам подойдет игрок (шпион из скрытых столетий) с другим игроком (мир и роль не имеют значения) и они скажут вам о том, что второй игрок был завербован в шпионы из скрытых столетий, то второму игроку необходимо выдать карточку с ролью шпиона из скрытых столетий.

В случае нарушения игровых правил: если ребёнок нарушил правила, то он, на одно игровое время, выбывает из игры и отправляется в библиотеку (не игровую) читать.

Примечание: в случае, если игра в третьем мире затягивается, то Мастер Игры в праве совершить Мастерской произвол и выдать шпионам из скрытых столетий ход игры того события, к которому дети должны прийти в ближайшее время (при этом, детям необходимо объяснить, в какой последовательности необходимо действовать и в случае чего, направить их к другим игрокам).

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Мастеру Игры, исходя из проектов, придуманных детьми, необходимо определить недостающие технологии, которые будут способствовать развитию космической отрасли и, заполнив карточки - пустографки этими технологиями, раздать их в свободном порядке между организациями (дети сами должны решить каким образом они будут получать эти технологии: либо покупать/продавать, либо договариваться). мастер Игры в праве подсказать, что можно запросить деньги у Ненси.

ПЕРЕПРОФИЛИРОВАНИЕ ЗАВЕРШЕНО ТОГДА, КОГДА ОРГАНИЗАЦИЯ СОБРАЛА ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА. С КАРТОЧКАМИ НЕОБХОДИМО ОБРАТИТЬСЯ К МАСТЕРУ ИГРЫ, В ОБМЕН НА ЭТО, МАСТЕР ИГРЫ ВЫДАЁТ КАРТОЧКУ НОВОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТЯМ (ОНИ В ПРАВЕ ВЫБРАТЬ НОВОЕ НАЗВАНИЕ ДЛЯ СВОЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ).

О том, что данная сюжетная ветка запустилась, скажет Мастер Игры третьего мира!

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЕЙ: вожатым необходимо каждый день на вечернюю планерку приносить ЦВЕТОНАСТРОЕНИЕ, для принятия дальнейших игровых решений (Для мужской роли ДИ).

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является

мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

5. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
6. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день;
7. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
8. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Даигея Дарц.

ПРИКРЫТИЕ: Главная девочка Мэй. Она является хранителем книги «Рецепты бабушки Шаолинь», в которой записаны все необходимые ингредиенты и способы приготовления лекарственных снадобий. Именно из-за владения этой книгой она и стала главной девочкой Мэй. К ней регулярно обращаются целители коренных жителей планеты Арб для того, чтобы вылечить своих воинов. Даигея имеет возможность в какой-то момент найти в книге рецепт изготовления особых перьев феникса:

- Перо Э (оранжевого цвета);
- Перо С (синего цвета);
- Перо Д (розового цвета).

Эти три пера являются на самом деле тремя составляющими СЧАСТЬЯ: эндорфин, серотонин, дофамин. Именно эти перья способны в дальнейшем активировать формулу семейного счастья, которую выводят Матики из Мира Инаков. Формулу собирают охранники из Нового Света. С помощью этой формулы можно сделать философский камень, обменяв собранные в формулы карточки у Даигеи Дарц. Для того, чтобы сделать эликсир жизни (который она на самом деле стремится создать для своего наставника Гордея Лесовика), в хронограф необходимо вставить камень и в эликсир добавить три пера.

1. Даигея, как главная Мэй помогает девочкам Мэй в организации семейных посиделок и в поиске перьев феникса.
2. Даигея хранит у себя необходимые материалы для изготовления оберегов и выдает их шептунам всего поселения.
3. Даигея НА МОМЕНТ НАЧАЛА ИГРЫ не знает, что девочки Мэй и мальчики Ди имеют ген путешественников и могут перемещаться даже при закрытых Воротах Товерона (цель Даигеи – найти на планете Арб новых техников для «Вечности», то есть, людей, которые будут иметь ген путешественника). Узнать об этом она может двумя способами:
 - Сами девочки Мэй расскажут случайно ей о том, что, согласно их роли, они могут путешествовать даже при закрытых Воротах. Если происходит такая ситуация, то Даигея должна быстро наострить уши и проявить интерес к подобным способностям девочек Мэй. Поговорить с ними об этом и попросить их воспользоваться своим талантом для того, чтобы проникнуть в библиотеку Джозефа Овертона и достать какую–нибудь книгу с древним знанием (смотреть список книг в материально–техническом обеспечении Мира Инаков, так как мастерской персонаж может придумать задание сам, здесь ему дается возможность мастерского произвола).
 - Ей об этом расскажет Визи Арет, который, в свою очередь, это может узнать согласно своей ветке событий и при общении с мальчиками Ди.
4. В момент, когда Даигея понимает, что Ди и Мэй – это и есть те самые её будущие техники, она начинает их «вербовку» с помощью своих подчиненных, которые существуют в мире коренных жителей также под прикрытием и состоят их в семьях.

Как происходит вербовка в «Вечность»:

Главная Мэй т.е. Даигея для того, чтобы завербовать Ди и Мэй высылает приглашение на семейный вечер своим подчиненным и Ди и Мэй, которых она нашла с геном путешественников. На этот семейном вечере главная Мэй предлагает провести обряд благодаря, которому они вызовут стихию "Вечности"(на самом деле это просто будет человек из ее организации, который будет притворяться хранителем стихии). **Как вызвать «Стихию Вечности»:** для этого нужно каждому участнику встать в круг и из центра круга взять ленту любого цвета (каждая лента цветом связана с определенной стихией) и привязать эту ленточку к дереву, которое будет являться «деревом вечности» (местом их встречи).

После вызова "Стихии вечности" (для этого нужно соединить все стихии воедино),

«стихия» оставляет им руны, на которой написано то, что именно они избраны в организацию «вечность» для помощи в спасении миров, но для этого им нужно пройти посвящение и получить отличительный знак стихии. **НО!!!** Ди и Мэй с геном путешественников никому не должны говорить о том, что они были посвящены в "стихию вечности".

Примечание: после семейного вечера с Даигеей шпионы из «Скрытых столетий» должны сообщить Визе Арету, что Даигея нашла людей с геном путешественников и теперь они тоже состоят в «Вечности».

НА САМОМ ДЕЛЕ:

Даигея Дарц, старший вычислитель организации «Вечность» совместно со своим личным техником, Визи Аретом. Визи Арет – лучший техник в «Вечности», именно поэтому, Даигея Дарц взяла именно его с собой на планету Арб. Даигея познакомилась с Визи в специальном физико–математическом институте и позвала его на работу, как когда–то её позвал Гордей Лесовик. Она даже подумывает, что если Визи успешно справится со своим заданием по поиску новых техников, то она также как Гордей, сделает его своим приемником и начнет более углубленно изучать, а также посвятит его в главный проект «Вечности» – обеспечение существования самой «Вечности» и расскажет ему про круг, который необходимо регулярно поддерживать в балансе. Также вместе с Даигеей и Визи на планету Арб под прикрытием коренных жителей прибыли ученики школы «Вечности», у которых задание совпадает с заданием Визи, но есть еще одно условие: необходимо сделать так, чтобы прогрессивный в Химии мир Инаков смог сделать для них формулу философского камня. Камень Даигее необходим для того, чтобы сделать Гордея Лесовика, своего наставника, бессмертным и не повторять заново каждый раз этот круг, благодаря которому, «Вечность» искусственно существует.

Примечание: Даигея занимается посвящением учеников в наблюдатели, а наблюдателей в специалисты (информацию о том, кто повысил свой уровень в игре она получает от администраторов). Как только ученики становятся специалистами, им необходимо заполнить договор на трудоустройство в «Вечность» на должность социолога/техника (при наличии гена путешественника)/вычислителя. Обряд посвящения остаётся за педагогами – организаторами.

Примечание: занимается контролем охранников, которые собирают формулы семейного счастья, которые ей необходимы, для создания эликсира бессмертия. Даигее необходимо отправить письмо охранникам (в тот момент, когда охранники соберут все формулы), в котором она напишет, что ей необходимо встретиться с ней для передачи формул.

Текст письма:

Меня зовут Даигея Дарц. Я долгое время наблюдала за вашей работой. С течением времени я пришла к выводу, что каждый человек ищет свою формулу счастья, которая может помочь ему достичь гармонии в жизни.

Я усердно работала над созданием этой формулы, и теперь я готова поделиться ею с вами. Ведь нам необходимо объединиться. Однако, для того чтобы передать вам формулу, мне необходимо встретиться с вами лично.

Пожалуйста, найдите возможность прийти ко мне.

С уважением, Даигея Дарц»

Даигея Дарц забирает формулы у охранников после встречи, берет книгу «Рецепты бабушки Шаолинь» и готовит 3 пера. Далее вызывает космос, который не выходит с ней на связь. В этот же момент к Даигее обращаются девочки Мэй, к которым не приходит стихия огонь и не приносит перья для поддержания семейного очага. Девочки Мэй просят у Даигее сделать им снова перья и поделиться рецептом. После чего Даигея Дарц отдает девочкам Мэй формулы и оставляет письмо Визи Арет о том, что она уходит на поиски Гордея Лесовика и просит Визи Арет закончить с эликсиром.

Визи Арет. Главный мальчик Ди. Совместно с остальными Ди раз в два дня организует дневной семейный досуг. Визи Арет знает древнейший алфавит символов (в случае, если у девочек есть перо с Рунами, которые не может расшифровать Шептун, так как там могут изображаться руны, не связанные с его стихией), поэтому к нему обращаются за помощью в расшифровки. Однако не все руны он может расшифровывать, но знает, что есть «Древняя книга Рун», которая находится в библиотеке Джозефа Овертона, поэтому отправляет Ди и Мэй в Мир Инаков. Визи Арет владеет знаниями «тичьего» языка. К Визи Арет Ди и Мэй могут принести книгу «В поисках брешей между мирами» за переводом с «тичьего». Визи Арет переводит только автора книги и отправляет мальчиков и девочек к Нэнси Мусаильевне.

Визи Арет при общении с мальчиками Ди может узнать о том, что они могут путешествовать и при закрытых воротах Великого Товерона (после того, как ему принесут «Древнюю книгу Рун», а значит мальчики Ди и девочки Мэй имеют ген, благодаря которому они могут перемещаться во времени. После этого он сообщает эту новость Даигее.

Как только Даигея узнает о том, что девочки Мэй и мальчики Ди имеют ген путешественников во времени, она устраивает вербовку в «Вечность», тем самым способствует тому, чтобы «Вечность» продолжала существовать и появились новые техники для путешествия во времени и изменения реальности.

Визи Арет выдает материалы для создания ловцов снов и оберегов, которые необходимы Шептунам.

На самом деле: Главой специальной операции людей из «Скрытых Столетий» стал Визи Арет. Визи живет в 120 000 столетии и работает в историческом музее, который представляет из себя огромный оцифрованный архив истории человечества. Визи увлекался Первобытной историей и коллекционировал газеты Первобытного мира. Прилетел вместе с Даигеей и другими сотрудниками «Вечности» по официальной версии, для того, чтобы найти новых техников – людей, имеющих ген путешественника среди жителей планеты Арб. Его личные мотивы связаны с тем, что в 150 000 столетии человечество прекратило свое существование, а Межгалактические МАЯКИ начали пропадать по всем галактикам. Причиной всех этих временных парадоксов является деятельность «Вечности» в лице Даигеи Дарц. Визи отправил «Совет Великого Кольца» вместе с девушкой Ваей на задание. Суть задания заключалась в том, чтобы разорвать цепочку и навсегда уничтожить «Вечность», позволив человечеству заниматься космическими разработками. Вместо Даигеи, в «Вечности» осталась девушка Вая, с которой Визи вместе отправился в путешествие. Даигея не знает о том, что у Визи и Ваи изначально не было гена путешественников. Его мутации способствовали ученые из 120 000 столетия, откуда они и родом на самом деле. Ежедневно, Визи и Вая составляют отчеты для «Совета Великого Кольца» о проделанных изменениях в реальности, но не так давно, «Совет» перестал выходить на связь, объяснив это тем, что теперь операция может раскрыться и им необходимо начать действовать самостоятельно и как можно быстрее. У Визи есть команда таких же шпионов, как и он из «Скрытых Столетий», эти ребята также притворяются коренными жителями планеты Арб, но на самом деле – их основная задача заключается в том, чтобы убедить учеников «Вечности» разрушить «Вечность» и способствовать объединению планет в Галактике «Млечный путь».

Примечание: в тот момент, когда дети свергают Грозного Иешуа/Грозный Совет и Солярию Киберовну, Мастер Игры выдаёт шпионам из скрытых столетий карточку «Вся правда», которую необходимо применить к данному мастерскому персонажу.

Когда дети с карточкой подойдут, то им необходимо сказать о том, что все жители планеты Арб (все их предки)– переселенцы с планеты Латерр, которые были вынуждены покинуть свою родную планету в страхе ядерной войны (рассказать детям историю планеты Латерр и предысторию планеты Арб).

ВО ВРЕМЯ 2 СМЕНИ:

Во время того, как к Визи Арет придет игрок (шпион из 120000 столетия) со статьей,

написанной от имени Гордея Лесовика (Визи Арет так же, как и он из 120 000 столетия и работает в историческом музее) и попросит у него помощи в понимании статьи и о том, кто такой Гордей Лесовик. Визи Арет должен сообщить игроку, что ядерное оружие, о котором написано в статье, в то время еще не было изобретено, потому что еще не существовало тех людей, которые могли бы это изобрести.

Примечание: Визи Арет должен сообщить шпиону, что он может отправиться в прошлое/будущее и сам выяснить информацию об этом человеке (у ребенка в роли есть информация о том, что он может путешествовать в паре: мальчик+девочка). Далее игрок отправляется к Мастеру игры. После найденной информации о Гордее Лесовике совместно со шпионом из 75000 столетия (который имеет доступ к архиву с первоначальной историей) предоставить доказательства (четыре карточки от Мастера игры: 2 о том, что его не существует, 2 – с правдивой историей) о том, что «Вечность» запускается искусственно. Визи Арет говорит шпионам о том, что следующим шагом им необходимо найти шпионов из организации «Вечность», которых Даигея обучает для искусственного запуска «Вечности».

Природа–Мать – олицетворение всего живого, что существует в этом мире.

Является «Женой» Отца–Творца и способна общаться с коренным населением. Общение происходит через наставников семей – самых умудрённых знаниями жителями.

Для общения с наставниками выбирает разные способы (в зависимости от того, к какой стихии принадлежит семья) :

- шум ветра;
- треск огня;
- плеск воды;
- грохот земли.

Сообщения от Природы–Матери шифруются определёнными символами (в зависимости от стихии). Ключ к шифру есть только у наставника семьи.

Примечание: каждому наставнику семьи (в зависимости от стихии) необходимо выдать ключ к шифру).

Каждая из семей обладает знанием об определённой стихии, которые в свою очередь подчиняются Природе–Матери.

Наставники могут спросить у Природы–Матери совета и/или разузнать о том как обстоят дела в других мирах (т.к. Природа–Мать существует на всей планете. Она служит неким связующим звеном между воюющими мирами Арба.

То, как дела обстоят в других мирах, влияет на состояние Матери–Природы: если мир

Инаков или Новый Свет принимают какое–либо глобальное неверное решение, то Природа–Мать не общается с наставниками семей.

Если Природа–Мать знает, что коренные жители могут как–то помочь любому из миров, то она в праве попросить о помощи (согласовывается на планёрках команды управления).

Природа–Мать способна передавать сообщения от Отца–Творца с какими–либо подсказками и напутствиями для коренных жителей.

Наставники способны задавать вопросы Природе–Матери раз в два дня (вопросы необходимо формулировать всей семьей на вечерних семейных посиделках). Вопросы записываются при помощи шифра.

Общение с Природой–Матерью происходит при помощи волшебной шкатулки спрятанной в центре лабиринта. Для того, чтобы задать вопрос необходимо:

- на вечерних посиделках сформулировать три вопроса для Природы–Матери;
- зашифровать вопросы используя ключ;
- в полной тишине пройти по спирали лабиринта к шкатулке;
- положить записку в шкатулку.

Примечание: это происходит в первое игровое время.

Для того, чтобы получить ответ необходимо:

- во второе игровое время пройти по лабиринту к центру и забрать ответ Природы–Матери.

Стихии:

1. Огонь – по вечерам выдаёт жёлтое перо девочкам Мэй из семьи, которая данную Стихию призвала с помощью стандартного обряда, сделанного шаманом; если обряд сделан девочками Мэй, то этот обряд считает особенным, и, в таком случае, Стихия выдаёт перья зелёного цвета (для младшего возраста) и красного цвета (для старшего возраста) с зашифрованными рунами красного цвета, тезисами на счет семьи. Когда какое перо давать и к кому вечером приходить, Стихии Огня сообщает Мастер Игры.
2. Вода – по вечерам выдаёт жёлтое перо девочкам Мэй из семьи, которая данную Стихию призвала с помощью стандартного обряда, сделанного шаманом; если обряд сделан девочками Мэй, то этот обряд считает особенным, и, в таком случае, Стихия выдаёт перья зелёного цвета (для младшего возраста) и красного цвета (для старшего возраста) с зашифрованными рунами синего цвета, тезисами на счет семьи. Когда какое перо давать и к кому вечером приходить, Стихии Воды сообщает Мастер Игры.
3. Земля – по вечерам выдаёт жёлтое перо девочкам Мэй из семьи, которая данную Стихию призвала с помощью стандартного обряда, сделанного шаманом; если обряд

сделан девочками Мэй, то этот обряд считает особенным, и, в таком случае, Стихия выдаёт перья зелёного цвета (для младшего возраста) и красного цвета (для старшего возраста) с зашифрованными рунами черного цвета, тезисами на счет семьи. Когда какое перо давать и к кому вечером приходить, Стихии Земли сообщает Мастер Игры.

4. Воздух – по вечерам выдаёт жёлтое перо девочкам Мэй из семьи, которая данную Стихию призвала с помощью стандартного обряда, сделанного шаманом; если обряд сделан девочками Мэй, то этот обряд считает особенным, и, в таком случае, Стихия выдаёт перья зелёного цвета (для младшего возраста) и красного цвета (для старшего возраста) с зашифрованными рунами белого цвета, тезисами на счет семьи. Когда какое перо давать и к кому вечером приходить, Стихии Воздуха сообщает Мастер Игры.

Дополнительно при вызове Огня и Воздуха: есть возможность вызвать Космос.

РОЛИ ДЕТЕЙ (на 5 отрядов, по 30 человек)

Семья «Шаолинь» (1 отряд).

1. **Наставник семьи «Шаолинь»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего Дворца (изначально, наставник родом из клана «Плющ»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежащим клану «Плющ»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Творону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Матерь. Вечерами к ним заходят эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных

ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашел Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого-то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно захаживать к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен, и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Шаолинь», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Шаолинь» знает, как призвать Стихию Огня:** необходимо взять предмет, напоминающий круг (символ Солнца), к этому элементу каждый житель семьи

привязывает ленту (ленты предварительно нужно раздобыть), символизирующую лучи Солнца (единство семьи и веру в Стихию Огня), после того, как магический символ готов, необходимо всему семье; встать в круг, каждому из жителей семьи взять свою ленту, а в центр поставить Наставника семьи для того, чтобы он держал круг на высоте (для набора силы Огня). Ву знает определённое сочетание звуков, под которое необходимо переплестать ленты (также определённым образом). Данное действие необходимо делать в присутствии Мастера Игры. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Огня. У Стихии Огня они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее. У Ву семьи «Шаолинь» есть весь необходимый материал для создания китайского колокольчика.

3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики смогли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией огня, так как именно эта стихия отвечает за перья ФЕНИКСА. Для того, чтобы вызвать стихию огня,

девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ОГНЯ. Но, для привлечения стихии огня, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: девочкам Мэй необходимо надеть белые платья и сплести друг другу (веночки). Необходимо взяться всем за руки, пройти одну восьмерку по часовой стрелке и на вторую восьмерку пройти по кругу в обратную сторону. В конце ритуала, необходимо одновременно свистнуть всем девочкам Мэй в свистульки.

Примечание: девочкам необходимо совместно подходить к шаману, девочек при обряде должно быть четное количество, а четное количество необходимо для того, чтобы перекрестно надевать друг другу венки на голову.

Когда обряд совершен, вечером того же дня, к ним может заглянуть стихия ОГНЯ и подарить девочкам Мэй по перышку. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия ОГНЯ. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия ОГНЯ, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия ОГНЯ может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны ОГНЯ). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в

будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско–зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам Ди); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего ОСОБОГО не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЕЙ: вожатым необходимо каждый день на вечернюю планерку приносить ЦВЕТОНАСТРОЕНИЕ, для принятия дальнейших игровых решений.

5. **Лес Воинов (4 человека)** – мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью

отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая-то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Примечание: если в мире Нового Света было разработано изобретение, то Мастер игры вызывает каждое поселение (воинов) для сражения. В случае, если воин получает ранение, то Мастер Игры будет выдавать карточки с местом ранения у воина. С этой карточкой воин обращается к целителю за целебной мазью из чешуи дракона.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из чешуи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

НО: в случае если воин с помощью небесного дракона установит защитный купол, то ранения воин получить не может.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в заплучении золота. **НО!** Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;

Этого воина лечит руна Воздуха;

- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадают мешочек золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**

Этого воина лечит руна Огня;

- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать

своему воину где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);

Этого воина лечит руна Земли;

- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией, при условии если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Этого воина лечит руна Воды;

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
- На следующий день можно получить ответ от своего дракона.

6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает

при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Чешуя дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но, для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даигее, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руны дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руны Огня.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою», несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее

восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

- 8. Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую Даиге Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится

наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти новых техников, то есть, людей, обладающих особым геном путешественников на планете Арб и завербовать их в «Вечность».

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы

предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 10. Социологи (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры

только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 11. Техники (2 мальчика)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или брешу (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:
- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном

путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).

- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. **Ученики (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей

и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигеи Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1 (обязательно девочка): Имеет ген путешественника во времени и потенциально может стать техником. О том, каким образом можно осуществлять путешествия во времени он узнает после того, как станет официальным сотрудником «Вечности».

Ученик 2: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. Шпион из «Скрытого 70 000 столетия» (кратко шпион 70) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. **Имеет**

ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.

Для прикрытия в «Вечности»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты

Арб перемещаться **ЗАПРЕЩЕНО**, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

14. Шпион из «Скрытого 75 000 столетия» (кратко шпион 75) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 75 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. В своем столетии, работает в институте чрезвычайных временных ситуаций. Благодаря работе этого института, он знает о всех изменениях, которые делает «Вечность». Если в дне произошло какое-то изменения Реальности, то ему Мастер Игры может выдать карточку с описанием данного изменения. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию

о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. Шпион из «Скрытого 80 000 столетия» (кратко шпион 80) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 80 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах

изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. В своем столетии работает в историческом музее естественной истории человечества, поэтому знает реальную историю планеты Арб. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: ребёнку вместе с ролью выдать реальную историю планеты Арб.

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. Шпион из «Скрытого 85 000 столетия» (кратко шпион 85) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 85 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы.

Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в организации «Вечность»: Вычислитель организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. Шпион из «Скрытого 90 000 столетия» (кратко шпион 90) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую

подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 90 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Владеет разработкой искусственного создания атмосферы и нормализации силы притяжения (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: ребёнку вместе с ролью выдать карточку «Разработка искусственного создания атмосферы и нормализации силы притяжения.

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога

является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Семья «Удан» (2 отряд).

1. **Наставник семьи «Удан»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своей штаб-квартиры (изначально, наставник родом из клана «Гиков»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежащим клану «Гиков»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Матерь. Вечерами к ним заходят эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашел Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла,

то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого-то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно захаживать к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен, и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает, как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Удан», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Удан» знает, как призвать Стихию Воды:** необходимо подготовить водосточный желоб (по количеству жителей семьи), раздобыть воду из Реки Хуанхэ (её можно попросить у семьи Хуанхэ). Суть ритуала заключается в том, чтобы воду из реки Хуанхэ провести через всех жителей семьи, в руках которых находятся желоба. При этом, должна соблюдаться полная тишина, для того, чтобы информация, которую несет эта вода не перемешалась с энергией людского языка. Нужно сделать

все возможное для того, чтобы не проронить ни капли. Чем больше воды прольется, тем меньше вероятности того, что вечером в семья придет Стихия Воды. Делать обряд необходимо при Мастере Игры. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Воды. У Стихии Воды они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.

3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики могли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией огня, так как именно эта стихия отвечает за перья ФЕНИКСА. Для того, чтобы вызвать стихию воды, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ВОДЫ. Но, для привлечения стихии воды, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: девочкам Мэй необходимо получить запрашиваемый цвет Шаманом. Необходимо собрать как минимум 5 девочек Мэй, и прийти за советом к Шаману. В

конце ритуала, необходимо одновременно крикнуть название получившегося цвета.

Примечание: Девочкам необходимо обратиться к шаману и сделать обряд, если им необходимо обратиться к стихии Воды. Совместно, девочкам Мэй нужно обратиться за советом к Шаману, так как стихия воды считается той, которая подразумевает осмысление. Для того, чтобы получить перо у шамана им необходимо будет из цветной воды, получить именно тот цвет (смешать цвета), который запросит шаман. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия ВОДЫ. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Воды, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Воды может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Воды). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал

общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско–зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам ДИ); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего **ОСОБОГО** не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

- 5. Лес Воинов (4 человека)** –мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»** , образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая–то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через

бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в получении золота. НО! Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;

- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадает мешочек золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**
- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Говерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией, при условии если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
 - На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
 - Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
 - На следующий день можно получить ответ от своего дракона.
6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого

никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но, для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даигее, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руну дракона,

в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руну Воды.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою», несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

- 8. Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую Даиге Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные

администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика.

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру

Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

10. **Социологи (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться

социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 11. Техники (2 девочки)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в

военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия

будет провалена.

12. Ученики (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигеи Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1 (обязательно мальчик): Имеет ген путешественника во времени и потенциально может стать техником. О том, каким образом можно осуществлять путешествия во времени он узнает после того, как станет официальным сотрудником «Вечности».

Ученик 2: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. Шпион из «Скрытых 95 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Владеет разработкой массового заселения человечества на планеты с искусственно созданной атмосферой и нормализацией силы притяжения (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: вместе с ролью ребёнку выдать карточку «Разработка массового заселения человечества на планеты с искусственно созданной атмосферой и нормализацией силы притяжения».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда

будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 14. Шпион из «Скрытых 100 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о

причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Имеет возможность заглянуть в 150 000 столетие и проверить, идёт ли он в своих действиях на планете Арб в верном направлении (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: для того, чтобы заглянуть в 150 000 столетие, шпиону необходимо обратиться к Мастеру Игры. Мастер Игры даёт ответ: есть человечество или его нет в этом столетии.

Примечание 2: вместе с ролью, ребёнку необходимо выдать карточку «Возможность заглянуть в 150 000 столетие».

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога

является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. **Шпион из «Скрытых 105 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Заинтересован в создании отряда шпионов из «Скрытых Столетий», для решения общей проблемы. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы

предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. **Шпион из «Скрытых 110 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий.

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности»,

которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый

шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. Шпион из «Скрытых 115 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Обладает мутированным геном путешественника во времени. Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека, у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделить временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей

организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Семья «Эмей» (3 отряд).

1. **Наставник семьи «Эмей»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего Дворца (изначально, наставник родом из клана «Ящер»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к

сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежным клану «Ящер»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Мать. Вечерами к ним заходят эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашёл Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого–то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно заходить к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен, и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон

Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает, как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Эмей», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. Ву семьи «Эмей» имеет шёлковые ленты. Если шёлковые ленты (по каким–либо причинам) заканчиваются, восполнить их можно с помощью Мастера Игры. **Ву семьи «Эмей» знает, как призвать Стихию Земля:** необходимо найти магические камни, при этом, 1 камень (камень Наставника) должен быть зелёного цвета, далее, на камни необходимо нанести рунический став (пять рун: урус, вуньо, беркана, ингус, отал), призывающий Стихию Земли. В присутствии Мастера Игры, жителям семьи необходимо в полной тишине выложить камни в форме символа земли (перевернутый треугольник с параллельной линией основания треугольника, ближе к острому углу) и пройти вокруг него трижды, взявшись всем семьям за руки, а после, не договариваясь, сделать одновременно шаг назад. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Земли. У Стихии Земли они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.
3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо,

для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики могли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией огня, так как именно эта стихия отвечает за перья ФЕНИКСА. Для того, чтобы вызвать стихию Земли, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ Земли. Но, для привлечения стихии земли, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: необходимо прийти к шаману вдвоем и доказать ему, что они являются истинными хозяйшками своей семьи. Шаман, выдаст девочкам Мэй одно из растений, которое является лечебным, и им необходимо рассказать всю информацию, которую они знают про это растение Шаману, а также рассказать какими лечебными свойствами обладает это растение. **Информацию про растения они могут найти в книге «Рецепты бабушки Шаолинь».**

Когда обряд совершен, вечером того же дня, к ним может заглянуть стихия Земли и подарить девочкам Мэй по перышку. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия Земли. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Земли, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Земли может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Земли). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско-зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам Ди); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего **ОСОБОГО** не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот

и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

5. Лес Воинов (4 человека) – мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая-то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в получении золота. **НО!** Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;
- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадают мешочки золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**
- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину, где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией при условии, если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может

выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
- На следующий день можно получить ответ от своего дракона.

6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);

- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даиге, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руны дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руны Земли.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою» несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

8. **Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую Даиге Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются

исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миров. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на

день. **Миссия персонажа:** найти новых техников, то есть, людей, обладающих особым геном путешественников на планете Арб и завербовать их в «Вечность».

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из

«Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

10. Социологи (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также

как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

11. Техники (1 мальчик, 1 девочка) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. Ученики (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигей Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1: имеет ген путешественника во времени и потенциально может стать техником. О том, каким образом можно осуществлять путешествия во времени он узнает после того,

как станет официальным сотрудником «Вечности».

Ученик 2: не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. Шпион из «Скрытых 120 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигей Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека,

у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделить временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

14. Шпион из «Скрытых 125 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую

последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека, у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделять временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия

«Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. Шпион из «Скрытых 130 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией

спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигея Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли, но из-за сильной головной боли, может это совершать только 1 раз в 2 дня.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» необходимо обратиться к Мастеру Игры и попросить его выдать эту карточку. При использовании этой карточки 1 раз, она далее изымается Мастером Игры и выдается только через день для нового использования.

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровое общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также

Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. Шпион из «Скрытых 135 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Знает о тяжелом детстве Даигеи Дарц. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» им необходимо прийти с этой карточкой к Мастеру Игры и сказать имя игрока, у которого они хотят прочитать мысли.

Примечание 2: вместе с ролью ребёнку необходимо выдать карточку «Прочитать мысли».

Для прикрытия в «Вечности»: **Вычислитель** из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. Шпион из «Скрытых 140 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в

организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигей Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Знает о тяжелом детстве Даигеи Дарц. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» им необходимо прийти с этой карточкой к Мастеру Игры и сказать имя игрока, у которого они хотят прочесть мысли.

Примечание 2: вместе с ролью ребёнку необходимо выдать карточку «Прочитать мысли».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во

времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Семья «Хуанхэ» (4 отряд).

1. **Наставник семьи «Хуанхэ»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего «Матика» (изначально, наставник родом из «Ордена Матиков»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить

неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежным «Ордену Матиков»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Мать. Вечерами к ним заходят эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашёл Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого–то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно заходить к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому

необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Хуанхэ», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. Ву семьи «Хуанхэ» имеет воду из реки Хуанхэ. Если вода из реки Хуанхэ (по каким–либо причинам) заканчиваются, восполнить её можно с помощью Мастера Игры. **Ву семьи «Хуанхэ» знает, как призвать Стихию Воздуха:** ему необходимо подготовить талисман, используемый для очищения пространства от негативной энергии. Талисман представляет собой конструкцию из нескольких тонких трубочек (5 штук) для китайского колокольчика, символизирующей благоприятную энергию, приходящую с воздухом. Если китайского колокольчика нет, то позитивная энергия может пролететь мимо семьи. Жителям «Хуанхэ», нужно подготовить ниточки (маятники), на которых должны висеть различные украшения для колокольчика. При попадании воздуха в них, придает движение и издает мелодичный звук. Далее Ву необходимо указать жителям семьи на то место, на которое им необходимо повесить свой колокольчик (узкие коридоры, окна. входная часть), для защиты своего семьи. После того, как колокольчики будут на своих местах, Ву необходимо позвать Мастера Игры и показать ему, где эти колокольчики расположены. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Воздуха. У Стихии Воздуха они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.
3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными

свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики могли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией воздуха, так как именно эта стихия отвечает за перья ФЕНИКСА. Для того, чтобы вызвать стихию Воздуха, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ВОЗДУХА. Но, для привлечения стихии ВОЗДУХА, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: девочкам Мэй необходимо прийти к шаману (минимум 6 девочек Мэй) и доказать, что они находятся в единстве и равновесии со стихией воздуха. Задача девочек Мэй заключается в том, чтобы простоять неподвижно в позе «Дерево» 30 секунд.

Когда обряд совершен, вечером того же дня, к ним может заглянуть стихия Воздуха и подарить девочкам Мэй по перышку. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия Воздуха. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Воздуха, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Воздуха может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Воздуха). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с

мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 2 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско-зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам Ди); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое

время ничего ОСОБОГО не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

5. **Лес Воинов (4 человека)** – мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая-то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в заплучении золота. **НО!** Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;
- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадает мешочек золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**
- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит

погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией, при условии если воин нашел молнию, ему необходимо принести её МАСТЕРУ ИГРЫ. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
- На следующий день можно получить ответ от своего дракона.

6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но, для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даигее, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руны дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руны Воздуха.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою», несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

8. **Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую Даигее Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности»,

прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод

правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика.

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот

Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

10. Социологи (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из

«Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

11. Техники (1 мальчик и 1 девочка) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена

Матиков» починить часы, что будет дальше?».

- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. Ученики (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигей Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб

происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Не имеет гена путешественника во времени.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. **Шпион из «Скрытого 70 000 столетия» (кратко шпион 70)** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в «Вечности»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия,

которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться **ЗАПРЕЩЕНО**, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое

время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

14. **Шпион из «Скрытого 75 000 столетия» (кратко шпион 75)** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. В своем столетии, работает в институте чрезвычайных временных ситуаций. Благодаря работе этого института, он знает о всех изменениях, которые делает «Вечность». Если в дне произошло какое-то изменения Реальности, то ему Мастер Игры может выдать карточку с описанием данного изменения. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только

техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. Шпион из «Скрытого 80 000 столетия» (кратко шпион 80) – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. В своем столетии работает в историческом музее естественной истории человечества, поэтому знает реальную историю планеты Арб. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: ребёнку вместе с ролью выдать реальную историю планеты Арб.

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо

произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. **Шпион из «Скрытого 85 000 столетия» (кратко шпион 85)** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в организации «Вечность»: Вычислитель организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. **Шпион из «Скрытого 90 000 столетия» (кратко шпион 90)** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах

изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Владеет разработкой искусственного создания атмосферы и нормализации силы притяжения (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Примечание: ребёнку вместе с ролью выдать карточку «Разработка искусственного создания атмосферы и нормализации силы притяжения».

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровое общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя

говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Семья «Янцзы» (5 отряд).

1. **Наставник семьи «Янцзы»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего «Михика» (изначально, наставник родом из «Ордена Михиков»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежащим «Ордену Михиков»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Матерь. Вечерами к ним захаживают эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашел Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого–то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцези Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно захаживать к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути.

Наставник явно обеспокоен и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает как общаться с матерью природой.

Примечание: ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Янцзы», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Янцзы» знает, как призвать Стихию Воды:** необходимо подготовить водосточный желоб (по количеству жителей семьи), раздобыть воду из Реки Хуанхэ (её можно попросить у семьи Хуанхэ). Суть ритуала заключается в том, чтобы воду из реки Хуанхэ провести через всех жителей семьи, в руках которых находятся желоба. При этом, должна соблюдаться полная тишина для того, чтобы информация, которую несет эта вода не перемешалась с энергией людского языка. Нужно сделать все возможное для того, чтобы не проронить ни капли. Чем больше воды прольется, тем меньше вероятности того, что вечером в семья придет Стихия Воды. Делать обряд необходимо при Мастере Игры. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Воды. У Стихии Воды они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.
3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая

женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики могли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией ВОДЫ. Для того, чтобы вызвать стихию ВОДЫ, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ВОДЫ. Но, для привлечения стихии ВОДЫ, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: девочкам Мэй необходимо получить запрашиваемый цвет Шаманом. Необходимо собрать как минимум 5 девочек Мэй, и прийти за советом к Шаману. В конце ритуала, необходимо одновременно крикнуть название получившегося цвета.

Примечание: Девочкам необходимо обратиться к шаману и сделать обряд, если им необходимо обратиться к стихии Воды. Совместно, девочкам Мэй нужно обратиться за советом к Шаману, так как стихия воды считается той, которая подразумевает осмысление. Для того, чтобы получить перо у шамана им необходимо будет из цветной воды, получить именно тот цвет (смешать цвета), который запросит шаман. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия ВОДЫ. Для того,

чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Воды, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Воды может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Воды). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и

организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить в **Диско–зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам ДИ); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего ОСОБОГО не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

- 5. Лес Воинов (4 человека)** –мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая–то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в заполучении золота. НО! Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;
- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадают мешочки золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового**

света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.

- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину, где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией при условии, если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
- На следующий день можно получить ответ от своего дракона.

6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с

традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даигее, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руны дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руны Воды.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою» несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов,

подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

- 8. Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую Даигее Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на

ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти новых техников, то есть, людей, обладающих особым геном путешественников на планете Арб и завербовать их в «Вечность».

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы

предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 10. Социологи (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры

только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 11. Техники (2 мальчика)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:
- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном

путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).

- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. **Ученики (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей

и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигеи Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1: Имеет ген путешественника во времени и потенциально может стать техником. О том, каким образом можно осуществлять путешествия во времени он узнает после того, как станет официальным сотрудником «Вечности».

Ученик 2: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. **Шпион из «Скрытых 95 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой

космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Владеет разработкой массового заселения человечества на планеты с искусственно созданной атмосферой и нормализацией силы притяжения (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени.**

Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.

Примечание: вместе с ролью ребёнку выдать карточку «Разработка массового заселения человечества на планеты с искусственно созданной атмосферой и нормализацией силы притяжения».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена

Матиков» починить часы, что будет дальше?»).

- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

14. **Шпион из «Скрытых 100 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Имеет возможность заглянуть в 150 000 столетие и проверить, идёт ли он в своих действиях на планете Арб в верном направлении (карточка игрока). **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться**

согласно правилам перемещений во времени.

Примечание: для того, чтобы заглянуть в 150 000 столетие, шпиону необходимо обратиться к Мастеру Игры. Мастер Игры даёт ответ: есть человечество или его нет в этом столетии.

Примечание 2: вместе с ролью, ребёнку необходимо выдать карточку «Возможность заглянуть в 150 000 столетие».

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. Шпион из «Скрытых 105 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией

спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Заинтересован в создании отряда шпионов из «Скрытых Столетий», для решения общей проблемы. **Имеет ген путешественника во времени. Может перемещаться согласно правилам перемещений во времени.**

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить

Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. **Шпион из «Скрытых 110 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий.

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои

действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. **Шпион из «Скрытых 115 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в

организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Обладает мутированным геном путешественника во времени. Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека, у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделить временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только

техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

6 отряд. семья «Чжеуцзян».

1. **Наставник семьи «Чжеуцзян»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего «Икика» (изначально, наставник родом из «Ордена Икиков»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежащим «Ордену Икиков»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и саму Природу–Матерь. Вечерами к ним заходят эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо

«смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашел Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого-то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время**, Стихии перестали регулярно захаживать к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Чжеудзян», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Чжеудзян» знает, как призвать Стихию Воздуха:** ему необходимо подготовить талисман, используемый для очищения пространства от негативной энергии. Талисман представляет собой конструкцию из нескольких тонких трубочек

(5 штук) для китайского колокольчика, символизирующий благоприятную энергию приходящую с воздухом. Если китайского колокольчика нет, то позитивная энергия может пролететь мимо семьи. Жителям «Чжеудзян», нужно подготовить ниточки (маятники), на которых должны висеть различные украшения для колокольчика. При попадании воздуха в них, придает движение и издает мелодичный звук. Далее Ву необходимо указать жителям семьи на то место, на которое им необходимо повесить свой колокольчик (узкие коридоры, окна. входная часть), для защиты своего семьи. После того, как колокольчики будут на своих местах, Ву необходимо позвать Мастера Игры и показать ему, где эти колокольчики расположены. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Воздуха. У Стихии Воздуха они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.

Примечание: вместе с ролью выдать священный клочок бумаги.

3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики могли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать

тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией ВОЗДУХА. Для того, чтобы вызвать стихию ВОЗДУХА, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ВОЗДУХА. Но, для привлечения стихии ВОЗДУХА, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: девочкам Мэй необходимо прийти к шаману (минимум 6 девочек Мэй) и доказать, что они находятся в единстве и равновесии со стихией воздуха. Задача девочек Мэй заключается в том, чтобы простоять неподвижно в позе «Дерево» 30 секунд.

Когда обряд совершен, вечером того же дня, к ним может заглянуть стихия Воздуха и подарить девочкам Мэй по перышку. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия Воздуха. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Воздуха, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Воздуха может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Воздуха). Являются одними из 28 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет

развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско-зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам ДИ); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего **ОСОБОГО** не происходит.

Являются одними из 28 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

- 5. Лес Воинов (4 человека)** –мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая-то опасность. Семья, для решения своих проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в заполучении золота. **НО!** Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;
- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадает мешочек золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**
- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией, при условии если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией воздуха).
- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;

- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
 - На следующий день можно получить ответ от своего дракона.
6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но, для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена рунa (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится рунa его стихии, для этого необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даигее, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руны дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руны Воздуха.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою», несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**
8. **Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую Даиге Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может

развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика.

Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи.

Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

10. **Социологи (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из

организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 11. Техники (2 девочки)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и

Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут

производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. Ученики (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигеи Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Ученик 2: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи,

а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. **Шпион из «Скрытых 120 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека, у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделить временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для

своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

14. **Шпион из «Скрытых 125 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель

человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигей Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. Умеет определять эмоциональное состояние человека (карточка игрока). Имеет на руках разработку данной сыворотки, которая может временно наделять человека геном путешественника.

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» необходимо обратиться к Мастеру Игры и назвать ему имя человека, у которого хотелось бы узнать эмоциональное состояние. Для того, чтобы воспользоваться карточкой: «Временный ген путешественника» необходимо обратиться к Мастеру Игры вместе с тем игроком, которого шпион хочет наделить временной способностью перемещения во времени.

Примечание 2: вместе с ролью необходимо выдать ребёнку карточку «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком» и «Временный ген путешественника».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени).

Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).

- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

15. **Шпион из «Скрытых 130 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность»

и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли, но из-за сильной головной боли, может это совершать только 1 раз в 2 дня.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» необходимо обратиться к Мастеру Игры и попросить его выдать эту карточку. При использовании этой карточки 1 раз, она далее изымается Мастером Игры и выдается только через день для нового использования.

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

16. Шпион из «Скрытых 135 000 столетий» – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигей Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигей Дарц и Гордея Лесовика. Знает о тяжелом детстве Даигей Дарц. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» им необходимо прийти с этой карточкой к Мастеру Игры и сказать имя игрока, у которого они хотят прочесть мысли.

Примечание 2: вместе с ролью ребёнку необходимо выдать карточку «Прочитать мысли».

Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность».

Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

17. **Шпион из «Скрытых 140 000 столетий»** – прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности»

Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Знает о тяжелом детстве Даигеи Дарц. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли.**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» им необходимо прийти с этой карточкой к Мастеру Игры и сказать имя игрока, у которого они хотят прочесть мысли.

Примечание 2: вместе с ролью ребёнку необходимо выдать карточку «Прочитать мысли».

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать

вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».

- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигей Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

7 отряд. семья «Чанцюань».

1. **Наставник семьи «Чанцюань»** – однажды, Наставник, выйдя за пределы своего «Инжирика» (изначально, наставник родом из «Ордена Инжириков»), увидел больного человека, старца и это заставило его осознать, что в мире очень много людских страданий, тогда он оставил свою жизнь в роскоши и задумался над тем, как помочь людям стать счастливее. Он учил, что люди не должны убивать, красть, говорить неправду, а также, что им необходимо быть добрыми по отношению друг другу. Но, к сожалению, ситуация между Мирами на тот момент ежедневно накалялась и оставаться **принадлежным «Ордену Инжириков»** не имело никакого смысла. Поэтому, Наставник собрал своих единомышленников и подобно Великому Товерону, что увёл своих Инаков в горы, увёл своих учеников в Лес. Они посвятили свою жизнь служению Лесу. Они считали, что Лес – живой и что он с ними, порой, разговаривает, раскрывая замысел самого Творца. Они верили, что в Лесах живут 4 Стихии, сыны и дочери Природы–Матери и Отца–Творца всего живого, включая и

саму Природу–Матерь. Вечерами к ним захаживают эти самые Стихии, давая наставления. Если вечером к ним зашёл Огонь, то это значит, что они двигаются по семейной ветке, так как огонь является символом «семейного очага». Если вечером к ним зашла Земля, то это значит, что им необходимо «заземлиться» и подумать о материальных ресурсах. Если вечером к ним зашла Вода, то это значит, что необходимо «смириться» со всеми событиями, и «плыть по течению» и ждать знака «свыше». Если вечером к ним зашел Воздух, то это значит, что необходимо бросить мысли о материальном и начать думать о «духовном». А если вечером, Стихия к ним не зашла, то это означает, что они идут в неверном направлении, у кого–то есть плохие помыслы и необходимо пройти процесс очищения, также при условии, если Стихия не зашла, это означает, что на семью наслали несчастье, от которого можно избавиться при помощи Шептуна (только Шептун знает, как это сделать). Процесс очищения состоит из занятий ушу с Наставником. Занимаются они определённым направлением ушу «Тайцзи Цюань», в приоритете которого, воссоединить физическое тело с душевной составляющей, направлению характерны плавные и мягкие движения. **Но в последнее время,** Стихии перестали регулярно захаживать к коренным жителям, а это означало только одно – они идут не по тому пути. Наставник явно обеспокоен и он регулярно уходит в Лес на практики для общения со Стихиями, но уже на протяжении нескольких дней не смог найти ни Природу–Мать, ни её сыновей и дочерей, а Творец перестал отвечать на вопросы. Теперь все коренные жители в руках Наставника, а он не знает, куда и к чему вести свой народ и что с этим делать. Наставник знает, где спрятаны на территории поселения мешочки с золотом. Золото у семьи осталось со времен, когда они ушли из Мира Нового Света и Мира Инаков. Мешочки с золотом – это запас золота, который можно обменять на световые для приобретения необходимых книг в Мире Инаков. На золото часто совершаются набеги полицейскими из Нового Света, поэтому необходимо регулярно их проверять и делать все возможное для того, чтобы дракон Тяньлун создавал защитное поле вокруг поселения (это можно сделать с помощью воина, который является хозяином дракона Тяньлун). Знает как общаться с матерью природой. **Примечание:** ребёнку вместе с ролью выдать карточку с правилами общения с Матерью–Природой.

2. **Ву** – это шаман семьи «Чанцюань», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть

при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Во семье «Чанцюань» знает, как призвать Стихию Земля:** необходимо найти магические камни, при этом, 1 камень (камень Наставника) должен быть зелёного цвета, далее, на камни необходимо нанести рунический став (пять рун: урус, вуньо, беркана, ингус, отал), призывающий Стихию Земли. В присутствии Мастера Игры, жителям семьи необходимо в полной тишине выложить камни в форме символа земли (перевернутый треугольник с параллельной линией основания треугольника, ближе к острому углу) и пройти вокруг него трижды, взявшись всем семьям за руки, а после, не договариваясь, сделать одновременно шаг назад. Если обряд совершен удачно, то в таком случае, вечером к ним придет Стихия Земли. У Стихии Земли они могут задать интересующие их вопросы и если Стихия знает на них ответы, то она подскажет будущее.

3. **Мэй (женская роль, 4 девочки)** – являются хранителями тайны золотого феникса. Феникс – это чудо–птица, в противовес драконам воинов семьи, воплощающая женское начало, является символом юга. Её явление людям – великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе той или иной Стихии или предвещать значительное событие. Девочки Мэй могут достать перо птицы феникса и таким образом, подарив его одному из воинов – вернуть его в игру (если воину досталась карточка «Повержен в Бою»). Перо феникса обладает особенными свойствами, помимо того, что оно способно вернуть в игру воина, оно также помогает девочкам Мэй поддерживать семейный очаг. Есть перья двух видов: ПЕРО ЖИЗНИ – это перо желтого цвета, способное вернуть воина в игру (перо побеждает карточку повержен в бою). Если девочка Мэй нашла перо ЖЕЛТОГО цвета, то она может отдать его целителю своей семьи, а целитель может использовать это перо, для того, чтобы вылечить воина (необходимо подойти вместе с воином у которого карточка «повержен в бою» к мастеру игры и протянуть ему карточку воина на которой сверху будет лежать ЖЕЛТОЕ перо), мастер игры примет карточку и воин снова вводится в игру. Перо ЗЕЛЕНОГО цвета (для младшего возраста) или КРАСНОГО цвета (для старшего возраста), это перо способное поддерживать семейный очаг. Для поддержания семейного очага необходимо один раз в два дня собирать собираться всем поселением. За дневное мероприятие ответственные мальчики Ди, за вечернее мероприятие (огонек), ответственные девочки Мэй. Для того, чтобы мальчики смогли организовать дневное мероприятие, а девочки узнать

тему вечерних посиделок, необходимо пообщаться со стихией ЗЕМЛИ. Для того, чтобы вызвать стихию ЗЕМЛИ, девочкам Мэй необходимо обратиться к Шаману, который способен вызывать ИМЕННО СТИХИЮ ЗЕМЛИ. Но, для привлечения стихии ЗЕМЛИ, в таком случае необходим особый ритуал, который знают только девочки Мэй.

Ритуал: необходимо прийти к шаману вдвоем и доказать ему, что они являются истинными хозяйшками своей семьи. Шаман, выдаст девочкам Мэй одно из растений, которое является лечебным, и им необходимо рассказать всю информацию, которую они знают про это растение Шаману, а также рассказать какими лечебными свойствами обладает это растение. **Информацию про растения они могут найти в книге «Рецепты бабушки Шаолин».**

Когда обряд совершен, вечером того же дня, к ним может заглянуть стихия Земли и подарить девочкам Мэй по перышку. На пере девочки могут найти руны, это не просто так, девочкам Мэй необходимо разобраться, что в этот день им хотела сказать и донести стихия Земли. Для того, чтобы перевести руны и понять, что хочет сказать стихия Земли, девочкам Мэй необходимо обратиться к шептуну, в одной из семей (руны могут быть разные) и в зависимости от того, какой магией обладает та или иная семья, зависит то, какие руны может переводить Шептун в этой семье (Стихия Земли может выдавать разные руны, т.е не обязательно выдавать руны Земли). Являются одними из 14 дочерей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с мальчиком Ди, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее. Знает о том, что семья – это не только про кровную связь. Семья – это вся планета.

4. **Ди (мужская роль, 4 мальчика)** – являются жителями, которые высвободили две противоположные энергии Инь – тёмную и Ян – светлую. Именно в тот момент во Вселенной прекратился хаос. Они являются неотделимыми от природы, неотделимыми от Неба и Земли. Мало того, по их настроению меняется мир вокруг. Когда они находятся в радостном настроении, небо будет безоблачным. Когда они тревожатся, погода портится. Когда они кричат, идет дождь, когда они глубоко вздыхают, дует сильный ветер. Когда моргают, сверкают молнии. Их главная миссия заключается в том, чтобы преобразовать душевное состояние жителей в звёзды, Солнце, Луну, моря, горы, реки, растения. Таким образом, они выполняют свою

миссию и весь народ семей перевоплотится в Природу Вселенной с целью, что в будущем, рожденные во Вселенной жители, создадут человечество, которое будет развивать и дальше их учение.

Если мальчики испытывают грусть, печаль или тоску, в таком случае в первое игровое время идет дождь. Когда идет дождь, записки оставленные воинами около тотемов драконов – смывает, и воинам заново необходимо совершить ритуал общения с драконом (написать записку дракону заново).

Если мальчики испытывают радость, в таком случае драконы возвращаются на поляну и сбрасывают свою чешую, которую в дальнейшем, может собрать целитель, для дальнейшего лечения воинов.

Если мальчики испытывают гнев, злость или ярость, в таком случае шаманы каждой семьи не могут проводить свои обряды в течении игрового времени и вызывать стихии.

Раз в два дня мальчикам необходимо собираться с другими Ди из других семей и организовывать семейный досуг для всего поселения. Сбор у мальчиков должен проходить **в Диско–зале 2 причала**. Один раз в два дня расписание в Мире Коренных жителей меняется. В первое игровое время они работают для своей семьи, выстраивая защиту своего поселения; во второе игровое время они уделяют время семье и проводят с ней время (то, что необходимо организовать мальчикам ДИ); в третье игровое время они занимаются своим хобби, увлечением или свои личным делом.

Если мальчики испытывают спокойствие и умиротворение, в таком случае в игровое время ничего **ОСОБОГО** не происходит.

Являются одними из 14 сыновей драконов, это означает, что они могут свободно перемещаться между мирами по всей планете АРБ, даже при условии закрытых ворот и брешей (перемещение может быть осуществлено только в паре с девочкой Мэй, не обязательно только из своей семьи). Перемещение между Мирами может осуществиться только при наличии кулона на шее.

- 5. Лес Воинов (4 человека)** –мастера боевых искусств, которые используют многообразие стилей и направлений традиционного ушу. Относится к «сообществу мастеров боевых искусств» внутри семьи «Шаолинь». Лес воинов обычно контролируется **Наставником семьи «Шаолинь»**, образованным с целью отстаивания справедливости. Выступают в роли защитника своей семьи «Шаолинь», в том случае, если семье грозит какая–то опасность. Семья, для решения своих

проблем, может обратиться к мастерам Леса Воинов.

Есть четыре вида воина:

- **Тяньлун** – у данного воина есть свой небесный дракон, который охраняет воздушное пространство коренных жителей. Способность воздушного дракона заключается в том, что он способен создавать защитный купол над поселением коренных жителей. Данный купол не позволяет жителям Мира Инаков и Нового света проникать через бреши на территорию Коренных жителей, тем самым ограничивая Мир Инаков и Нового света в заплучении золота. НО! Сами коренные жители могут пользоваться и проходить через бреши в другие миры;
- **Фуцанлун** – у данного воина есть дракон скрытого сокровища, который стережёт под землёй драгоценные камни и металлы, когда дракон недоволен, он волнует Землю вулканами (каждый раз когда с территории Коренных жителей пропадает мешочек золота, на планету АРБ обрушивается извержение вулкана): **В мире Инаков не работает библиотека на последние 20 игровых минут; В мире Нового света нет возможности попасть в банк в последние 20 игровых минут.**
- **Дилун** – данный воин имеет земляного дракона, который владеет всеми морями и реками, которые окружают мирных жителей. Также этот дракон может подсказать своему воину где лежат магические камни с рунами. Если воин сможет собрать все магические камни и выложить их около Ворот Товерона, то ворота невозможно будет разрушить (коренные жители боятся момента разрушения ворот, так как считают, что **МОЖЕТ НАЧАТЬСЯ ХАОС НА ПЛАНЕТЕ АРБ**);
- **Инлун** – данный воин обладает божественным драконом, от которого зависит погода: ветер, дождь. Когда дракон недоволен, гремит с неба громом. Может давать возможность воину овладевать молнией, при условии если воин нашел молнию, ему необходимо принести её **МАСТЕРУ ИГРЫ**. Мастер Игры в обмен на молнию может выдать 2 карточки на выбор: Карточка Нового Света дает доступ к казне банка. С этой карточкой, можно подойти к Нэнси Мусаильевне, и она выдаст определенную сумму денег (1000 световых). Карточка Мира Инаков дает возможность бесплатного пользования Книгами в библиотеке. Карточку необходимо принести Джозефу Овертону.

Как обратиться к дракону: у каждого дракона есть свой тотем, о местоположении которого знает только воин – хозяин дракона. Для того, чтобы обратиться к дракону, необходимо:

- На клочке освещенной бумаги (её можно взять у шамана, который владеет магией

воздуха).

- На бумажке ровно в полдень нужно написать свое обращение к дракону;
- Во второе игровое время положить записку под тотем дракона;
- На следующий день можно получить ответ от своего дракона.

6. **Целитель** – когда-то давно, когда коренные жители покинули мир Нового Света, на месте их поселения нашли скелет и останки одного большого дракона, которого никогда до этого не видели. Один из мудрецов сказал, что это был Золотой Дракон. Они исчезли с планеты Арб много лет назад, однако их кости обладают целительными свойствами и способны излечить любую хворь. Целители собрали кости Золотого Дракона и спрятали в одной из хижин. Чуть позже коренные жители выяснили, что сейчас данное место является излюбленным для современных драконов, на котором они линяют. После исследований, коренные жители и целитель установили, что и кожа современного дракона обладает целительным действием. Сейчас целители собирают кожу дракона, высушивают её, и в соответствии с традиционными рецептами, они изготавливали специальную мазь, которая помогает при ранениях. Кости золотого дракона используют в крайних и экстренных случаях. Воин при сражении с Мастером игры из-за созданного изобретения, которое негативно влияет на Новый Свет, может получить ранение (карточку с местом ранения), он обращается к целителю за помощью. Целитель выдает карточку «Кожа дракона», благодаря которой воин может исцелиться.

Ранения, которые можно вылечить с помощью мази, сделанной из кожи дракона:

- Ранение в локтевую часть;
- Ранение в лучевую кость (нижняя часть руки);
- Ранение в плечевую кость (верхняя часть руки);
- Ранение в плечо;
- Ранение в запястье.

Целитель находит чешую драконов на территории своего поселения, место, где дракон сбросил свою чешую обозначается при помощи маленькой таблички с изображением руны дракона. Целитель может без особых проблем взять карточку с изображением чешуи, но, для того, чтобы она приобрела лечебные свойства необходимо нанести на карточку определённую руну. Чтобы узнать, какую руну необходимо нанести на карточку можно обратиться к Шептуну. После того, как на карточку будет нанесена руна (в зависимости от того, воин какой стихии был ранен, на карточку наносится руна его стихии, для этого

необходимо обратиться к определённому шептуну), из чешуи можно приготовить лекарство, необходимо обратиться к Даиге, как к главной Мэй.

7. **Шептун** – знаток древнейшего алфавита, который несет символическое значение и предназначение. Занимается тем, что расшифровывает руны, с которыми к нему приходят Целитель и девочки Мэй. Руна дракона – это та руна, которую шептун знает с самого начала игры. Есть разновидности рун драконов. Шептун знает руну дракона, в соответствии с той магией, которой владеет Ву его семьи. **В данном случае, шептун знает руну Земли.** Для того, чтобы помочь девочкам Мэй, которые обратятся к шептуну, ему необходимо завладеть «Древней книгой РУН». Данная книга находится в библиотеке Джозефа Овертона. Если вечером в семью не зашла Стихия, в таком случае, шептуну необходимо сделать обереги для всех членов своей семьи. На обереги также наносятся соответствующие руны. Если в семье один из воинов получил карточку «Повержен в бою», несмотря на то, что девочка Мэй может помочь ему пером феникса, все равно необходимо сплести для этого воина ловец снов, подвесив его над кроватью этого воина. Ловец снов поможет воину быстрее восстановиться после тяжелого выбывания из Игры. **Материалы для ловца снов можно взять у главного Ди, а материалы для оберегов можно взять у главной Мэй.**

8. **Администратор (1 человек)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую Даиге Дарц, старшему вычислителю «Вечности». Администратор осуществляет деятельность по координации всех сотрудников «Вечности», прибывших с такой же миссией. Администратору подчиняются: вычислители, социологи, техники, а также он имеет двух учеников, которые еще не прошли карьерный путь в «Вечности» и это их стажировка. Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны

разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. У администратора есть два ученика. Каждый ученик должен во время стажировки пройти профессиональный путь: ученик–наблюдатель–специалист. Как только ученик становится специалистом, он в праве выбрать, кем ему предстоит работать в «Вечности»: вычислителем или социологом (или техником, но при наличии гена путешественника). Администратор ежедневно составляет задание для своих учеников. Задания должны быть связаны с исследованием планеты и ситуации на ней. Если ученик успешно справился с тремя первыми заданиями, он становится наблюдателем. Если ученик выполнил успешно шесть заданий администратора, то он становится специалистом и еще предстоит сделать выбор профессии в «Вечности». При переходе с одного уровня на другой, ученика отличительным знаком награждает Даигея Дарц лично. После выбора профессии, ученику необходимо будет трудоустроиться в вечность у Даигеи Дарц. Как только ученик становится специалистом и выбирает профессию, Даигея Дарц даёт ученику задание. Администратор имеет на руках полную историю организации «Вечность», свод правил путешественников во времени и краткую сводку про планету Арб и Миры. Поскольку, именно администратор владеет этой информацией, он должен собирать всех сотрудников «Вечности» (в своем отряде) и обсуждать с ними план действий на день. **Миссия персонажа:** найти новых техников, то есть, людей, обладающих особым геном путешественников на планете Арб и завербовать их в «Вечность». Администратор не имеет гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей всех шпионов из «Вечности» является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь

Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

9. **Вычислители (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать брешу и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

10. **Социологи (2 человека)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется

напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

- 11. Техники (1 девочка, 1 мальчик)** – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые

воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут

производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

12. Ученики (2 человека) – шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Не является специалистом и не имеет на данный момент определённую профессию в «Вечности», так как прилетел на планету с заданием впервые. Деятельность на планете Арб – является его стажировкой. Главный по стажировке администратор. От него ежедневно поступают задания, которые необходимо выполнять. При успешном выполнении первых трех заданий становится наблюдателем и лично награждается отличительным знаком Даигеей Дарц, старшим вычислителем «Вечности». После шести успешно выполненных заданий становится специалистом, также лично награждается Даигеей и в праве выбрать, кем ему стать: вычислителем, социологом или техником (но техником можно стать при наличии гена путешественника во времени). Как только ученик осуществляет свой выбор, ему выдаётся миссия от Даигеи Дарц и он становится полноправным сотрудником организации «Вечность». Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной.

Ученик 1: Имеет ген путешественника во времени и потенциально может стать техником. О том, каким образом можно осуществлять путешествия во времени он узнает после того, как станет официальным сотрудником «Вечности».

Ученик 2: Не имеет гена путешественника во времени, поэтому они может перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен.

Прикрытие: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет

свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

13. Шпион из «Скрытых 149 000 столетий» (5 человек, но с разными прикрытиями в организации «Вечность»)– прибыл на планету Арб с миссией спасения человеческой цивилизации в 150 000 столетии. Напрямую подчиняется Визи Арету. Знает, что путешествовать во времени и изменять Реальность = неизбежная катастрофа. Шпиону из 70 000 столетия необходимо выяснить о причинах исчезновения человечества в 150 000 столетии и совершить определённую последовательность действий для устранения данной проблемы. Внедрен в организацию «Вечность», как техник, так как он имеет ген путешественников во времени. Именно деятельность организации «Вечность» негативно повлияла на будущее человечества. Необходимо понять, кто главный в организации «Вечность» и кто несет ответственность за исчезновение человечества. Задание шпиона от Визи Арета заключается в том, чтобы разобраться в мотивах изменения реальности и отыскать ключевое событие, повлиявшее на будущее. Знает о том, что любой космический прорыв на любой планете в любой галактике смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Знает о том, что главный Вычислитель «Вечности» Даигея Дарц является причиной всех бед в будущем. Знает о том, что Гордей Лесовик может быть первопричиной проблем в будущем. Необходимо разобраться в связи Даигеи Дарц и Гордея Лесовика. Знает о тяжелом детстве Даигеи Дарц. Обладает мутированным геном путешественника во времени. **Умеет читать мысли. Ментальные способности настолько сильно развиты, что 1 раз в 2 дня он может узнать всю правду касательно любого события и мотивов персонажа (карточка игрока).**

Примечание: для того, чтобы воспользоваться карточкой «Прочитать мысли» им необходимо прийти с этой карточкой к Мастеру Игры и сказать имя игрока, у которого они хотят прочитать мысли. 1 раз в 2 дня может обратиться к Мастеру Игры для того, чтобы применить карточку «Вся правда». Карточка хранится у Мастера Игры. Необходимо подойти к Мастеру Игры с чётким запросом на счет того, что он хотят выяснить.

Примечание 2: вместе с ролью ребёнку необходимо выдать карточку «Прочитать мысли».

Прикрытие 1:

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из

организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы

посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Прикрытие 2:

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить

Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Прикрытие 3: Для прикрытия в «Вечности»: Вычислитель из организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Вычислители занимаются исследованиями изменения Реальности, которые необходимо произвести на планете Арб. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Вычислителям необходимо провести исследование, к чему могут привести события на планете Арб, как они могут развиваться и чем это все может закончиться. Вычислители не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей вычислителя является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Прикрытие 4:

Для прикрытия в организации «Вечность»: Техник организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти философский камень, который позволит сделать бессмертным Гордея Лесовика. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Техники – это сотрудники «Вечности», которые обладают геном путешественников во времени и могут перемещаться между мирами, не используя специальные Ворота или бреши (перемещение осуществляется только

вдвоем – пара: мальчик и девочка). Техники осуществляют, одобренные администратором и Даигеей Дарц, необходимые воздействия, которые приводят к изменениям Реальности, или к формированию её будущего необходимого для миссии состояния. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Техники должны работать в связке с социологами и вычислителями (по первости, можно разделить: 1 помогает социологам, другой – вычислителям), далее, когда будет ясно, какое событие необходимо изменить, или создать (если необходимо будет посмотреть будущее планеты Арб), техники действуют самостоятельно, согласовывая свои действия только с администратором и с Даигеей Дарц. Для того, чтобы переместиться во времени (в прошлое или в будущее) необходимо:

- Взять у Даигеи Дарц хронограф (устройство для путешествия во времени). Хронографом можно пользоваться только в присутствии Мастера Игры. Хронограф используется только вдвоем: мальчик + девочка, которые обладают геном путешественника (то есть, 2 техника, не обязательно из одного отряда).
- **Перемещения во времени происходят следующим образом:** мальчик и девочка техники передают Мастеру Игры информацию о том, в какой отрезок времени или в какое событие им необходимо переместиться. Необходимо чётко сформулировать вопрос, который волнует техников. **Например:** «Мы помогли Инаку из «Ордена Матиков» починить часы, что будет дальше?».
- Далее Мастер Игры даёт техникам карточку события (иногда может быть несколько вариантов исхода этого события), которое техники подсмотрели в будущем.
- Исходя из события или вариантов исхода в карточке, необходимо далее построить стратегию со всеми штатными сотрудниками отряда «Вечности».

Примечание от Даигеи Дарц, главного вычислителя «Вечности»: в прошлое планеты Арб перемещаться ЗАПРЕЩЕНО, так как можно усугубить положение на самой планете. Согласно данным, которые собрал «Вычислительный Совет», ситуация слишком критическая. Поэтому, можно перемещаться только в будущее планеты Арб для того, чтобы посмотреть возможные варианты развития разных событий.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить

Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Прикрытие 5:

Для прикрытия в «Вечности»: Социолог организации «Вечность», шпион из организации «Вечность», прибывший на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Подчиняется напрямую администратору из организации «Вечность». Социологи строят психологическую характеристику общества, которая служит основой для Миров, существующих на планете Арб. Именно социологи должны разведать информацию о социальных структурах миров на планете и совместно с вычислителями предположить, как может развиваться социум на этой планете. Дело в том, что на данный момент, на планете Арб происходит вражда между двумя мирами: Миром Инаков и Миром Нового Света. Вражда скоро может перерасти в военный конфликт, а миссия «Вечности» заключается в том, чтобы предотвращать подобные инциденты на планетах по всей Вселенной. Именно поэтому, Социологам необходимо помочь жителям планеты Арб выстроить здоровой общение между мирами и создать с ними систему этого общения. Также Социологам необходимо определить корень проблемы в отношениях между Мирами и сделать изменение Реальности, чтобы исправить ситуацию (менять Реальность могут только техники). Социологи не имеют гена путешественника во времени, поэтому они могут перемещаться в другие миры только с помощью брешей или после открытия Ворот Товерона, которые открываются в Мирах 1 раз в 10 вёсен. Первой задачей социолога является выяснение того, каким образом искать бреши и когда запланировано открытие Ворот Товерона. Можно обратиться к коренным жителям планеты Арб и попросить их о помощи.

Для прикрытия на планете Арб: внедрен в мир коренных жителей планеты Арб, которые избрали путь Леса и ушли из Мира Инаков и Мира Нового Света. Каждый шпион из «Вечности» является (как будто) коренным жителем планеты Арб. Членом определённой семьи. Должен участвовать во всех обрядах, которые могут производить Ву или Мэй из семьи, а также посещать семейные посиделки. Во все остальное игровое время выполняет свою миссию. Остальным реальным коренным жителям нельзя говорить о том, что ты шпион из «Вечности», также как нельзя об этом говорить Миру Инаков и Миру Нового Света, иначе миссия будет провалена.

Роли в игровом мире 4. Планета Латерр. Мир шпионов из организации «Вечность» и «Скрытых Столетий».

Разновозрастные отряды (предусмотрены роли в одном отряде и для младших школьников, и для средних-старших школьников).

МАСТЕР ИГРЫ

Мастер игры – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков. Также, Мастер Игры, при обращении к нему шпионов, принимает на себя роль Ваи.

Внешний вид: мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры – красный цвет жилета (2 причал).

Основной функционал:

1. Отслеживание выполнения правил игры;
2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

***Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00).

Перечень грубых нарушений:

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;

2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);
3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.

Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет присвоена бандана определённого цвета:

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Даигея Дарц – старший вычислитель организации «Вечность» совместно со своим личным техником, Визи Аретом. Когда была совсем маленькой, часто слышала разговоры родителей о некоем оружии, которое способно уничтожить человечество. Поскольку она была совсем маленькой, не до конца понимала, чем это оружие опасно для человечества, но чувство страха, которое вселилось в нее в детстве, навсегда дало понять, что она должна приложить все усилия для того, чтобы не допустить гибели близких. Единственное, что она могла сделать, будучи маленькой, это дать себе обещание, что она станет профессионалом в науке, как и ее отец. Поэтому в старшую школу она поступила на биохимическое направление. В 27 050 столетии Гордей Лесовик понял, что пора готовить преемника на свое место, поэтому в одном из институтов он узнал о Даигее Дарц – одаренной девушке, которая способна продолжить его дело. На протяжении 15 лет он, Гордей Лесовик, готовил Даигею к тому, чтобы она заняла его место. Даигея была прилежным сотрудником, старательно выполняла свою работу и вникала во все дела Вечности. В 27 065 столетии Гордей Лесовик полностью передал свои полномочия Даигее и отправился в прошлое для того, чтобы найти себя молодого и подсказать себе, что необходимо создать организацию «Вечность». Даигея с нетерпением ждала возвращения Гордея Лесовик, и поскольку Гордей Лесовик не возвращался, она думала, что у него всё получилось. Таким образом, она стала старшим вычислителем. Поскольку она была очень тревожной из-за возможности ядерной атаки, она стала превышать свои должностные полномочия. В обход «вычислительного совета» она стала готовить своих техников, которые выполняли задания под грифом «секретно» и под поручением Даигеи. Но в скором времени она поняла, что было совершенно много вмешательств и она не уверена в том, что временная петля, которая была создана Гордеем Лесовиком, до сих пор работает. Поэтому она стала готовить отдельного техника, способного отправиться в прошлое и проследить за жизнью Гордея Лесовика и в случае чего, помочь в создании «Вечности». Она относилась к этой организации, как к собственному ребенку и считала, что лучшим, что она может сделать для организации и

всего человечества, ЭТО ЛИШИТЬ ПРАВА ВЫБОРА ВСЕХ ЖИТЕЛЕЙ ПЛАНЕТЫ ЛАТЕРР. Когда «вычислительный совет» стал догадываться о том, что кто-то из организации «Вечность» совершает не согласованные действия они обратились к Даигеи Дарц, которая создала искусственную временную петлю стирающую память «Вычислительному Совету». Таким образом Даигея Дарц стала единственным человеком, которая регулирует деятельность организации. В итоге «Вечность» смогла просуществовать долгое время, за которое организация успела совершить очень много неисправных дел из-за которых человечество было на грани исчезновения. Однако вместо того, чтобы признать свою ошибку, Даигея Дарц лишь продолжала усугублять ситуацию на планете Латерр.

Визи Арет – лучший техник в «Вечности», именно поэтому, Даигея Дарц взяла именно его с собой на планету Арб. Даигея познакомилась с Визи в специальном физико-математическом институте и позвала его на работу, как когда-то её позвал Гордей Лесовик. Она даже подумывает, что если Визи успешно справится со своим заданием по поиску новых техников, то она также как Гордей, сделает его своим приемником и начнет более углубленно изучать, а также посвятит его в главный проект «Вечности» – обеспечение существования самой «Вечности» и расскажет ему про круг, который необходимо регулярно поддерживать в балансе. Организация «Вечность» занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Камень Даигеи необходим для того, чтобы сделать Гордея Лесовика, своего наставника, бессмертным и не повторять заново каждый раз этот круг, благодаря которому, «Вечность» искусственно существует.

Для того, чтобы сделать эликсир жизни (который она на самом деле стремится создать для своего наставника Гордея Лесовика), в хронограф необходимо вставить камень и в эликсир добавить три пера.

Когда Даигея Дарц отправилась в прошлое для того, чтобы найти Гордея Лесовика, она не успела закончить своё дело, которое важно успеть решить до ее возвращения из прошлого, поэтому она оставила задание для своих шпионов и дала поручение, чтобы эликсир был создан и готов к активированию.

Во время того, как к Даигеи Дарц придет игрок (шпион из 115 000 столетия) с просьбой о том, что ей необходимо выбрать путь, по которому она пойдет дальше, Даигеи необходимо попросить аргументировать каждую альтернативную историю, и после этого сделать свой выбор.

Визи Арет – является главой специальной операции людей из «Скрытых Столетий». Визи

живет в 120 000 столетии и работает в историческом музее, который представляет из себя огромный оцифрованный архив истории человечества. Визи увлекался Первобытной историей и коллекционировал газеты Первобытного мира. Прилетел вместе с Даигеей и другими сотрудниками «Вечности» по официальной версии для того, чтобы найти новых техников – людей, имеющих ген путешественника среди жителей планеты Арб. Его личные мотивы связаны с тем, что в 150 000 столетии человечество прекратило свое существование, а Межгалактические МАЯКИ начали пропадать по всем галактикам. Причиной всех этих временных парадоксов является деятельность «Вечности» в лице Даигеи Дарц. Визи отправил «Совет Великого Кольца» вместе с девушкой Ваей на задание. Суть задания заключалась в том, чтобы разорвать цепочку и навсегда уничтожить «Вечность», позволив человечеству заниматься космическими разработками. Вместо Даигеи, в «Вечности» осталась девушка Вая, с которой Визи вместе отправился в путешествие. Даигея не знает о том, что у Визи и Ваи изначально не было гена путешественников. Его мутации способствовали ученые из 120 000 столетия, откуда они и родом на самом деле. Ежедневно, Визи и Вая составляют отчеты для «Совета Великого Кольца» о проделанных изменениях в реальности, но не так давно, «Совет» перестал выходить на связь, объяснив это тем, что теперь операция может раскрыться и им необходимо начать действовать самостоятельно и как можно быстрее. У Визи есть команда таких же шпионов, как и он из «Скрытых Столетий», эти ребята также являются шпионами планеты Арб, но на самом деле – их основная задача заключается в том, чтобы убедить учеников «Вечности» разрушить «Вечность» и способствовать объединению планет в Галактике «Млечный путь». Его ученики занимаются вербовкой шпионов.

Во время того, как к Визи Арет придет игрок (шпион из 100 000 столетия) с вопросом о том, на сколько тысячелетий продлевать коридор, Визи необходимо указать точное число исходя из хода игры. За помощью можно обратиться к Мастеру Игры.

Во время того, как к Визи Арет придет игрок (шпион из 110 000 столетия) с вопросом о том, где искать Черные Дыры, Визи Арет необходимо выдавать каждое игровое время карточку, на которой будет загадано место. Черных дыр должно быть найдено 6 штук.

Примечание: Визи Арету необходимо придумать квест–игру на 6 дней, по которой будут двигаться шпионы из 110 000 в поисках 6 черных дыр.

Во время того, как к Визи Арет придет игрок (шпион из 120 000 столетия) со статьей, написанной от имени Гордея Лесовика (Визи Арет так же, как и он из 120 000 столетия и работает в историческом музее) и попросит у него помощи в понимании статьи и о том, кто такой Гордей Лесовик. Визи Арет должен сообщить игроку, что ядерное оружие, о котором

написано в статье, в то время еще не было изобретено, потому что еще не существовало тех людей, которые могли бы это изобрести.

Примечание: Визи Арет должен сообщить шпиону, что он может отправиться в прошлое/будущее и сам выяснить информацию об этом человеке (у ребенка в роли есть информация о том, что он может путешествовать в паре: мальчик+девочка). Далее игрок отправляется к Мастеру игры. После найденной информации о Гордее Лесовике совместно со шпионом из 75 000 столетия (который имеет доступ к архиву с первоначальной историей) предоставить доказательства (четыре карточки от Мастера игры: 2 о том, что его не существует, 2 – с правдивой историей) о том, что «Вечность» запускается искусственно. Визи Арет говорит шпионам о том, что следующим шагом им необходимо найти шпионов из организации «Вечность», которых Даигея обучает для искусственного запуска «Вечности».

Во время того, как к Визи Арету придет игрок (шпион из организации «Вечность») с просьбой о том, чтобы он дал им больше информации о задании от Даигеи Дарц, Визи необходимо указать шпионам на то, что у них в письме от прошлых шпионов, есть 1 подсказка, по которой им необходимо двигаться и искать 3 составляющие эликсира вечности.

Примечание: Визи Арету необходимо придумать квест–игру на 6 дней, по которой будут двигаться шпионы из «Вечности» в поисках 3 компонентов. Квест–игру необходимо начать с письма от шпионов «Вечности» из прошлой миссии: «Здравствуйте, уважаемые коллеги. Мы шпионы из организации «Вечность», которые участвовали в предыдущей миссии. Нам удалось собрать все 3 составляющие для эликсира Вечности, но увы, мы не успели его создать. Поскольку, мы боялись, что эти составляющие могут попасть в плохие руки, нам пришлось их надежно спрятать. Просто так написать, где они находятся мы не можем, потому что боимся, что вас могут раскрыть. Поэтому, для того чтобы найти первый компонент эликсира вечности, мы оставляем вам первую загадку.»

РОЛИ ДЕТЕЙ

- 1. Шпион из 70 000 столетия (Скрытые Столетия, 2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому

отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 70 000 столетии, вы – ученик профессора Мёбиуса, который занимается вопросами путешествий во времени от «Совета Великого Кольца». Именно вы вместе смогли расширить темпоральное поле до 150 000 столетия и узнали о том, что в этом столетии на планете не осталось ни одного человека. Профессор Мёбиус сделал попытку связаться по Межгалактическим МАЯКАМ, но понял, что их больше не существует в Галактиках. Более того, он не смог найти оборудование, которое позволило жителям планеты Латерр улететь с планеты. Создавалось впечатление, что человечество никогда не летало в космос. Но Мёбиус нашёл признаки боевых действий на планете и сделал вывод о том, что мировая война привела к всеобщей катастрофе и исчезновению человеческой цивилизации.

Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, Межгалактические Маяки по–прежнему пропадают. Вам необходимо объединиться с другими учениками профессора Мёбиуса и найти способ вернуть Межгалактические Маяки.

Как вернуть Маяки?

1. Найти точное расположение Маяков (где они раньше были, до исчезновения);
 2. Определить в галактиках планеты, откуда пошла цепная реакция космических открытий;
 3. Понять, с какого момента на этой планете начался прорыв;
 4. Подстроить события так, чтобы ключевое событие случилось. **Для того, чтобы осуществлять этот пункт, необходимо дождаться данных от шпионов из 80 000 столетия о том, в какой последовательности данные изменения совершать.**
2. **Шпион из 75 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы

слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 75 000 столетии вы – ученик профессора Велла, который создал устройство, позволяющее отслеживать дистанционно за деятельностью организации «Вечность» и фиксировать изменения, произошедшие в реальности. В вашем времени был создан комитет по случившимся «Временным коллапсам». Деятельность комитета была связана с оперативной работой по копированию естественного хода событий. Члены комитета, в момент изменения Реальности (о котором они узнавали с помощью института чрезвычайных ситуаций), осуществляли копирование исторически важных документов. Дело в том, что, когда происходит изменение Реальности, есть некоторое время до закрепления этого события. После закрепления события оригиналы документов, имеющие историческую важность и отношение к измененному событию, пропадали, либо меняли информацию, которую они содержат. Копирование этих документов с помощью специального сканера позволяло сохранить естественный ход событий.

Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Как устранить изменение Реальности?

1. Ежедневно вам необходимо получать письмо из комитета «Временных коллапсов» с изменением Реальности. В письме будет указана галактика и планета, на которой произошло изменение Реальности.
2. Просчитать, как влияет событие на развитие космической отрасли в этой галактике. Дело в том, что каждый космический прорыв смещает гибель человечества на 10 000 столетий. Если космический прорыв не случился в результате изменения Реальности, то вычитайте 10 000 столетий от даты исчезновения человечества.
3. Если событие, которое изменено в Реальности влияет на развитие космической отрасли и на совершение космического прорыва, то вам необходимо совершить изменение Реальности в обратную сторону, чтобы привести это событие к естественному ходу событий. Для этого, вам необходимо получить разрешение на изменение Реальности у главы

Вычислительного совета, Ваи, которая осталась на посту Даигеи Дарц после её исчезновения.

4. Если вы получили разрешение на изменение Реальности и ваш отчет удовлетворил «Вычислительный совет», то вам необходимо совершить изменение. Для этого необходимо обратиться к Мастеру Игры.

Примечание: пока вы ждете ответа от «Вычислительного совета», вам необходимо сохранить данные о естественном ходе событий на планете, где произошло изменение Реальности и отправить это в исторический музей в 120 000 столетие. Сохранить данные о естественном ходе событий можно при помощи специального сканера, который был изобретен в ваше время.

3. **Шпион из 80 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 80 000 столетии вы – ученик профессора Бора, из института космических исследований, который при ночном дежурстве застал падение некоего метеорита. К слову, этот метеорит не был предсказан их специалистами и ночь обещала быть спокойной. При изучении объекта, профессор Борр обнаружил, что метеорит оказался частью Межгалактического МАЯКА. Он сообщил об этом в «Совет Великого Кольца». Члены «Совета» были весьма обеспокоены данной ситуацией и отправили своего социолога в 90 000 столетие для того, чтобы проконсультироваться по данному вопросу. После путешествия агента в будущее, было выяснено, что уже в 90 000 столетии человечество исчезло, как цивилизация.

Несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, Межгалактические Маяки по–прежнему пропадают. Ваша задача установить последовательность исчезновения Межгалактических Маяков и передать эту информацию шпионам из 70 000 столетия. Далее – продолжить работу вместе с ними.

Для того, чтобы установить последовательность пропажи Межгалактических Маяков, вам необходимо:

1. Выбрать галактику и планету, с которой вы хотели бы начать поиски.
2. Отправиться на эту планету и изучить архивные документы.
3. Среди этих документов, вам необходимо найти упоминание о падении метеорита.
4. Узнать о том, был ли этот метеорит реальным метеоритом, или же это – часть Межгалактического Маяка.
5. Если это часть Межгалактического Маяка, вам необходимо установить дату падения части Маяка на эту планету.
6. Далее – определить часть Маяка, которая упала и зафиксировать это в своем отчете.

Примечание: эту деятельность необходимо осуществлять до тех пор, пока не будут собраны данные по всем планетам во всех галактиках и не будет сформирована последовательность падения частей Маяков.

Как только последовательность будет установлена и собрана, её необходимо передать шпионам из 70 000 столетия.

4. **Шпион из 85 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 85 000 столетии вы – сотрудник института чрезвычайных временных коллапсов. В вашем времени, «Советом Великого Кольца» совместно с институтом чрезвычайных временных ситуаций совершено подсчет вероятностей развития событий исходя из временных коллапсов, произошедших в ближайшие тысячелетия. Был сделан вывод о том, что при совершении какого–либо космического прорыва, гибель человечества смещается на 10 000 столетий. Комитетом «Временных Коллапсов» была

сформирована искусственная временная петля, которая поддерживала состояние космической отрасли и не позволяла ей быстро разрушаться.

Несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, развитие космической отрасли во всех галактиках приостановлено. Вам необходимо регулярно заниматься поддержанием искусственной временной петли, которая позволяет совершать планетам космические прорывы.

Как поддерживать искусственную временную петлю:

1. Вам необходимо путешествовать во времени на разных планетах и получать ежедневно набор карт с технологиями на этих планетах.
2. Далее вам необходимо распределять эти карты в нужном порядке, в соответствии с естественным ходом развития этих технологий на планете.
3. Иногда может случаться такое, что какая–то технология просто–напросто пропадает из Реальности. В таком случае, вам необходимо самостоятельно создать нужную технологию и внедрить её на эту планету, подкинув идею учёному.

Примечание: искусственную временную петлю необходимо регулярно поддерживать до момента, пока не исправится ситуация с Межгалактическими Маяками. Задачей восстановления Маяков занимаются шпионы из 70 000 столетия.

5. **Шпион из 90 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 90 000 столетии вы работаете в комитете «временных коллапсов». Занимается созданием временных петель, которые поддерживают космическую индустрию, в частности ищут в галактиках, планеты не пригодные для жизни человека, на которых искусственно создают атмосферу, и нормализуют силу притяжения. Выяснили, что влияние Вечности, распространяется в рамках одного темпорального поля

(соответственно в рамках одной галактики). Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Как устранить изменение Реальности? Найти максимально большое количество необитаемых планет, и сделать их пригодными для жизни человека.

1. Шпионы из 90 000 столетия имеют на руках список всех планет в 6 галактиках.
2. Необходимо объединиться со шпионами 70 000 столетия, которые занимаются поиском планет в галактике, на которых были совершены космические прорывы. Соответственно, данные планеты являются обитаемыми.
3. Шпионам из 90 000 столетия из этого списка необходимо исключить те планеты, на которых есть жизнь (то есть были совершены космические прорывы). Соответственно, останутся планеты, которые не пригодны для жизни.
4. Составляют список необитаемых планет, далее им необходимо всем вместе (в одно игровое время) обратиться к Мастеру Игры и указать на ту планету, которую они собираются заселять. Мастер игры выдает детям карточку с описанием планеты + три пустые карточки с технологиями. Необходимо придумать три технологии, которые будут способствовать заселению планеты.
5. Далее обращаются к мастеру игры со сделанными карточками.
6. **Шпион из 95 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти, для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 95 000 столетии вы работаете в космическом институте. Занимаетесь переселением населения на планеты, которые стали пригодными для жизни. Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Как устранить изменение Реальности?

1. Работают в связке со шпионами 90 000 столетия (совместно составляют список необитаемых планет в 6 галактиках)
2. После того, как список необитаемых планет будет составлен, шпионам (95 000 столетия) нужно подойти к Мастеру Игры с этим списком.
3. Запросить у Мастера Игры карточки необитаемых планет (на каждой из карточек перечислены природные условия).

4. Исходя из данных, указанных на карточках, необходимо:

- составить список ресурсов, которые понадобятся при заселении планеты
- составить список людей, обладающих определенными навыками, которые понадобятся при заселении планеты.
- составить список ученых (3 человека) жителей обитаемых планет, находящихся в галактике, в которой будут происходить заселения (нужно обосновать почему именно эти ученые должны быть руководителями проектов заселения).

После того как проект заселение необитаемых планет будет готов, необходимо подойти к Мастеру Игры совместно со шпионами из 90 000 столетия и отдать ему свои карточки (шпионы из 90 000 столетие и из 95 000 столетия должны совместно работать над проектом заселения одной и той же необитаемой планеты).

7. **Шпион из 100 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 100 000 столетии вы работаете в совете «Великого кольца» и занимаетесь улучшением темпарального поля. Вам нужно разработать темпаральное поле, которое позволит заглянуть в будущее других галактик, где живет человечество. Сейчас, несмотря на деятельность 1-ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Вам необходимо:

1. Соединиться со шпионами 110 000 столетия для того, чтобы совместно разработать улучшенный вариант темпарального поля (представляет из себя длинный коридор, перемещаясь в котором, можно найти двери как в прошлое, так и в будущее). Но, для работы коридора необходим очень мощный источник энергии. Раньше им служило Солнце в 150 000 столетии (так как Солнце в этом столетии было сверхновой звездой). Вы знаете о том, что для продления коридора, вам нужно найти источник энергии.
 2. Для того, чтобы найти источник энергии, вам также нужно обратиться к шпиону из 110 000 столетия. Необходимо связаться с Визи Аретом для того, чтобы он сказал вам, до какого тысячелетия вам нужно продлить коридор. После вам нужно подойти к Мастеру Игры и получить комплект карточек, которые необходимо будет заполнить информацией о: настоящее; прошлое; ресурсы, которые необходимы; исход результата.
 3. Далее, вам нужно заполнить карточки так, как вы считаете нужным, чтобы коридор продлился на то количество столетий, которое вам сообщил Визи Арет.
 4. После заполнения карточек, вам необходимо снова подойти к Мастеру Игры и предоставить свои наработки, дождаться ответа мастера Игры.
 5. Если шпионы из 100 000 столетия не успевают создать новую мощную батарею для коридора, то вам необходимо помочь им в создании новой батареи.
- 8. Шпион из 105 000 столетия (2 человека)** – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1-ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1-ому отряду

шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 105 000 столетии вы работаете под руководством профессора Деля в институте генетических исследований. Вы занимаетесь вербовкой шпионов из организации «Вечность» в шпионов «Скрытых столетий». А также знаете о том, что для путешествий во времени не обязательно нужно иметь ген путешественника.

Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Вам необходимо:

1. Вам нужно найти техника из организации Вечность.
2. Завербовать техника в шпионы Скрытых столетий.
3. После этого с этим техником вам нужно обратиться к Мастеру Игры и попросить карточку с геном техника.
4. Далее вам нужно расшифровать геном техника при помощи шифра, и прийти с правильным геном к Мастеру Игры.
5. После этого вам необходимо найти игрока, без гена путешественника во времени (из организации Вечность) и подойти вместе с ним к Мастеру Игры для получения нового генома. И провести те же самые действия, что и с первым шифром.
6. Далее необходимо сравнить два генома и понять, чем отличается ген путешественника и ген обычного человека и рассказать свои предположения Мастеру Игры.
7. Если у шпиона получится сравнить два гена и найти отличие, то они смогут и дальше работать с геном путешественника и вырабатывать его для других игроков.

9. Шпион из 110 000 столетия (2 человека) – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение

человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 110 000 столетии вы работаете под руководством профессора Митча. Работаете над исследованием черных дыр в галактиках. А также работаете в связке со шпионами из 100 000 столетия.

Сейчас, несмотря на деятельность 1–ого отряда шпионов, «Вечность» продолжает изменять Реальность. Ваша задача устранять последствия изменения Реальности «Вечностью». Возможно устранение самого изменения.

Вам необходимо:

1. Обратиться к шпионам из 90 000 столетия и взять у них список галактик, в которых будут находиться черные дыры.
2. Необходимо подойти к Визи Арету со списком галактик и сказать о том, что вам необходимо найти черные дыры.
3. Получив задания от Визи Арета, вам необходимо найти микро–черные дыры для того, чтобы впоследствии изучить их и использовать как источник питания для работы темпорального поля (коридора). **Примечание:** необходимо связаться со шпионами из 100 000 столетия.

Примечание для Визи Арета: необходимо придумать квест игру на 6 дней для поиска черных дыр шпионами 110 000 столетия.

10. Шпион из 115 000 столетия (2 человека) – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 115 000 столетии вы работаете в совете «Великого кольца» и занимаетесь исследованием личности Даигеи Дарц. Вам необходимо заняться расследованием и узнать о том, какие временные изменения совершала Даигея в обход «Вычислительного совета».

Вам необходимо:

1. Вам необходимо обратиться к шпиону из 120 000 столетия, так как он работает в Музее естественной истории человечества. Совместно с ним или через него, необходимо запросить в архиве данные о Даигее Дарц. Карточки необходимо получить у Мастера Игры.
2. Если вы запрашиваете прошлое Даигеи Дарц, то мастер Игры выдает вам карточку прошлого.
3. Если вы запрашиваете будущее Даигеи Дарц, то мастер Игры выдает вам карточку будущего.
4. Найти техников и отправиться в 27 994 столетие (необходимо подойти к Мастеру Игры и запросить карточку путешествия), для того чтобы найти Даигею Дарц и убедить ее пойти по 2 альтернативе.

11. Шпион из 120 000 столетия (2 человека) – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 120 000 столетии вы работаете в историческом музее, который представляет из себя огромный оцифрованный архив естественной истории человечества.

Примечание: ребенку вместе с ролью выдать вырезку из газеты первобытного мира.

Вам необходимо:

1. Ему необходимо обратиться к Визи Арету и расспросить его об этой вырезке.
2. Отправиться в прошлое (в 26 983 столетие) и разузнать все про Гордея Лесовика.

3. После этого отправиться в будущее (в 27 050 столетие) и понять, что Гордея Лесовика не существует.
4. Прийти к Визи Арету и рассказать, что он узнал в путешествии в будущее и прошлое. (Визи Арет скажет ему, что ему необходимо найти работника по «временным коллапсам»).
5. Найти работника и совместно с ним им необходимо найти в комитете по «Временным коллапсам» документацию про Гордея Лесовика.
6. Им нужно совместно убедить шпионов организации «Вечность» в том, что Гордея Лесовика на данный момент в прошлом не существует, а значит они поддерживают «Вечность» искусственно, а это не хорошо.

12. Шпион из 125 000 столетия (2 человека) – участник отряда шпионов из «Скрытых

Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 125 000 столетии вы работаете под руководством профессора Хокка. Занимаетесь изучением Чёрных дыр и выяснили, что в Черной дыре не существует времени и пространства.

Вам необходимо:

1. Вам необходимо найти шпионов из 110 000 столетия для того, чтобы совместно начать изучение Черных дыр, а также узнать у них где находятся черные дыры.
2. Обратиться в институт Космических исследований (найти шпионов, которые работают в институте), для получения информации о планетах в Галактиках, которые были освоены человечеством.
3. Данные необходимо обработать и сделать вычисления планет, и выбрать, какую планету и галактику можно будет спрятать в Черной дыре (если вычисления не получаются, то можно обратиться к Мастеру Игры за помощью).

Примечание: карточки с информацией о планетах и галактике можно получить у Мастера Игры, при условии, что вы приведете работника института Космических исследований.

4. Необходимо рассчитать массу планеты и массу черной дыры для того, чтобы конкретная планета при условии вымирания человечества, была спрятана в Черной дыре.

13. Шпион из 130 000 столетия (2 человека) – участник отряда шпионов из «Скрытых Столетий», главой которого является Визи Арет. Внедрен в организацию «Вечность», которая занимается изменением Реальности. Деятельность «Вечности» настолько сильно изменила реальность, что в 150 000 столетии исчезло человечество. Ранее, 1–ый отряд шпионов из Скрытых Столетий смог отодвинуть исчезновение человечества до 320 000 столетия, но решить проблему в корне, 1–ому отряду шпионов не удалось. Если бы они находились на планете Арб дольше, то они бы слишком сильно изменили Реальность. Именно поэтому, в работу на планете Арб запускается 2–ой отряд шпионов. Задача 2–ого отряда шпионов на планете Арб: реализовать три ключевых события, которые должны на ней произойти для того, чтобы отодвинуть исчезновение человечества до 420 000 столетия.

В 130 000 столетии вы работаете в совете «Великого кольца». Обладаете ментальными способностями и умеете читать мысли жителей планеты, но из–за того, что ментальные способности у вас не до конца развиты, то этой функцией вы можете пользоваться 1 раз в день.

Примечание: карточка «Чтение мыслей» находится у Мастера Игры.

Вам необходимо:

1. Получить карточку «Чтение мысли» у Мастера Игры.
2. С помощью карточки вычислить шпионов из организации «Вечность», а также заняться их вербовкой.
3. Если у вас получится, то нужно подойти со шпионом к Мастеру Игры и тот, выдаст карточку «Завербован».

14. Шпион организации «Вечность» (4 человека) – работает под руководством Даигеи Дарц. Прибыли на планету Арб с миссией найти новых техников для своей организации. Когда Даигея Дарц отправилась в прошлое для того, чтобы найти Гордея Лесовика, она не успела закончить своё дело, которое важно успеть решить до ее возвращения из прошлого, поэтому она оставила задание для своих шпионов и дала поручение, чтобы эликсир был создан и готов к активированию. **Основная**

миссия: Вам нужно понять, как создать эликсир, и где найти компоненты для него, «Вечности» для Гордея Лесовика (задание получили от Даигеи Дарц).

Примечание: у одного шпиона* на руках есть послание от предыдущих шпионов из «Вечности», которые сообщили о том, что все необходимое для эликсира «Вечности» найдено, но хорошо спрятано, поэтому им предстоит это найти.

Примечание ДЛЯ МАСТЕРСКОГО ПЕРСОНАЖА: придумать квест-игру для шпионов, которые будут заниматься поиском составляющих эликсира: перья птицы Феникса, философский камень, хронограф.

Вам необходимо:

1. Обратиться к Визи Арету для того, чтобы получить больше информации о задании от Даигеи Дарц.
2. Найти 3 составляющих компонента эликсира вечности для Даигеи Дарц (у одного из шпионов «Вечности» на руках есть 1 загадка от предыдущих шпионов.
3. Необходимо создать эликсир вечности для Даигеи и решить, по какому пути они пойдут:
 - Если они будут завербованы шпионами из «Скрытых столетий», то эликсир «вечности», который они создадут, использоваться не будет;
 - Если они еще не будут завербованы, но Даигея Дарц выберет 2 альтернативу, то Даигея Дарц, в момент возвращения, забирает готовый эликсир и говорит шпионам о том, что они совершили грубую ошибку, когда создали этот эликсир «вечности».
 - Если они еще не будут завербованы, но Даигея Дарц выберет 1 альтернативу, то Даигея Дарц, в момент возвращения, забирает готовый эликсир себе и выпивая его, запускает очередную петлю по запуску «Вечности».
 - Если они будут завербованы шпионами из «Вечности», а Даигея Дарц выберет 1 альтернативу, то они помогут шпионам из «Вечности» переубедить Даигею и смогут вернуть Мир и покой на планете.
 - Если они будут завербованы шпионами из «Скрытых столетий», а Даигея Дарц выберет 2 альтернативу, то они смогли спасти мир и человечество от разрушения.

Приложение 1.4. Сценарий игры.

Сценарий игры (Мир 1. Мир Инаков).

Событие 1 «Кому достанутся часы?».

Магистру Ордена «Матиков» необходимо починить часы, которые открывают Ворота Товерона. Но это нужно сделать тайно, так как небрежное хранение реликвии станет клеймом на всем Ордене и часы они ещё долго не смогут получить обратно.

Починить часы магистр Ордена «Матиков» может с помощью магистра Ордена «Инжириков». Магистр Ордена «Инжириков» не вхож в «Грозный Совет» и имеет плохую репутацию (ходят слухи, что он не поддерживает Грозного Иешуа). Магистр Ордена «Матиков» боится быть оштрафованным в размере 500 световых за сотрудничество с «предателем», также как магистр Ордена «Инжириков» может быть оштрафован в размере 1000 световых за свою позицию.

Связаться тайно с магистром Ордена «Инжириков» можно двумя способами:

1. Написать ему письмо и попросить почтальона его доставить. Пользоваться услугами своего почтальона нельзя. Стоимость услуги: 200 световых. Есть большой риск того, что письмо не будет доставлено до адресата, так как за почтальонами охотятся воины, которые пытаются скрыть нежелательную информацию, которая просачивается из Нового Света.
2. Связаться с магистром с помощью жужалы. Жужалу можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение, которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

При условии, что магистры Орденов все-таки смогут назначить друг другу встречу и прийти в назначенное время, открывается ветка поломки часов.

Починить часы может только магистр «Инжириков» с помощью инструкции, которая находится в библиотеке. Данная книга написана на «тичьем» языке. Для того, чтобы понять инструкцию, необходимо воспользоваться услугами переводчика. Стоимость услуги перевода: 100 световых.

*Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоем), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно осуществить перевод с «тичьего» языка.

Прочитав инструкцию, они сделают вывод о том, что необходимо приобрести новую запчасть. После того, как игроки узнали о том, какая запчасть нужна им, нужно подойти к мастеру игры, который скажет о том, у кого можно приобрести запчасть. Запчасть для часов можно

приобрести у технического специалиста Ордена «Икиков». Стоимость нужной запчасти (кукушка и батарейки): 2000 световых – кукушка, 2000 световых – батарейка.

Но технический специалист Ордена «Икиков» сам заинтересован в том, чтобы создать часы, ведь за их создание, магистр его Ордена обещал ему отпустить в Новый Свет к своей семье. Просто так технический специалист запчасти не продаёт – они вынуждены будут ему об этом сказать.

Данная сюжетная ветка здесь можно пойти через несколько вариантов:

1. Технический специалист Ордена «Икиков» может подсмотреть как выглядят часы и создать свои для реализации своей цели;

Примечание: чтобы создать свои часы, техническому специалисту необходимо собрать все детали (из своих деталей), ему нужна инструкция и услуги переводчика.

2. Технический специалист может рассказать о поломке главных часов Грозному Иешуа;

Примечание: в этом случае, Грозный Иешуа может лишиться Ордена «Матиков» звания Ордена. Для того, чтобы восстановить свое звание, им необходимо будет написать научную работу о «Магии цифры СЕМЬ» и сдать её в «Грозный Совет», а также магистра Ордена «Матиков» оштрафуют в размере 500 световых.

3. Продать запчасть и, в таком случае, магистр Ордена «Матиков» вместе с магистром Ордена «Инжириков» смогут починить свои часы и открыть ворота в нужный день.

Примечание: в день церемонии открытия ворот, ворота откроются//если часы не будут починены, то Грозный Иешуа заберет эти часы и отдаст в Орден «Атиков» на починку. И, в таком случае, техническому специалисту Ордена «Атиков» необходимо проделать ту же сюжетную ветку.

Если сюжетная ветка по итогу 4 дня игры не завершается и часы так и не будут починены, на сцену входит мастерский произвол. Контекст мастерского произвола обсуждается на планёрке КУ.

Вариант: Мастер Игры вводится в игру и становится мастерским персонажем: часовщиком из Нового Света, который способен эти часы починить. На общем сборе мастером игры это объявится, и технический специалист Ордена «Атиков» должен будет принести ему часы. Часы чинятся в течение общего сбора.

Событие 2 «Защита идей изобретений».

Каждый лаборант* помнит свою семью из Нового Света, именно поэтому им необходимо убедить других лаборантов в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света. Но в то же самое время, за изобретения, которые нанесут вред жителям, Грозный Иешуа готов заплатить 4000 световых за каждое изобретение.

Примечание: если игроки все-таки приняли решение в пользу «заработать денег» на создании плохих изобретений, после момента свержения Грозного Иешуа, Великий Товерон об этом узнает и лишит их звания лаборантов, а все накопленные деньги в Ордене заберут.

Примечание: если игроки защитят хорошие изобретения, но к этому моменту, Грозный Иешуа все еще будет у власти, то на Орден налагается штраф в размере 1000 световых.

*Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.

1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.
2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.
3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему».

*Локация для деятельности лаборантов и учёных – кабинеты в школе (за каждым «Орденом» необходимо закрепить свой кабинет и выдать ключ).

На «Учёном Совете» принимается решение о запуске изобретения путём голосования. Если хотя бы один против, то изобретение не допускается к выходу в Новый Свет. Голосовать имеют право все учёные и лаборанты, а также «Грозный Совет» и Грозный Иешуа (если ни на кого не наложено ограничение об отмене голоса).

«Ученый Совет» – это отдельное мероприятие, на котором присутствует весь Мир Инаков.

Примечание: все изобретения, придуманные детьми, окажут воздействие на жителей Нового Света после открытия ворот.

Событие 3 «А жужалы для чего?».

Магистр Ордена «Атиков» не поддерживает идею о создании жужал несмотря на то, что это изобретение его Ордена. Благодаря изобретению жужал, часы долгое время находились у них. Он умеет управлять сигналом жужал в обход Грозного Иешуа. Но никогда не использовал эту функцию, так как боится, что его лишат звания магистра.

В тоже самое время, стенографист Ордена «Атиков» грезит идеей написать научную работу о жужалах, хочет понять, для чего они изобретены на самом деле и какое влияние они оказывают на самом деле на жителей Нового Света.

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо:

1. Прийти в библиотеку, найти информацию, по которой необходимо написать научную работу.
2. Изучить материал, подойти к Мастеру Игры и рассказать ему о том, что узнали в библиотеке.
3. Также необходимо предоставить доказательства (на деле, факты из сюжетной линии) того, что написано в библиотеке.
4. При успешной защите, Мастер Игры выдает страницу из научного альманаха, который пишут дети. Чем больше информации и доказательств – тем больше страниц. Цель – собрать все страницы научного альманаха, таким образом, он будет написан.

Примечание: необходимо помнить о том, что все научные работы согласовывает ученый совет (совет детей), который может собрать Мастер Игры. После того, как на научном альманахе ставят печать «Одобрено», альманах воспринимается, как серьезная научная работа и рекомендуется к распространению в Мире.

Архивариус Ордена «Инжириков» является человеком, который знает для чего на самом деле были созданы жужалы, его основная задача: найти этому подтверждение в библиотеке, используя научный альманах «Жужалы, как явление».

Для того, чтобы найти подтверждение, архивариусу Ордена «Инжириков» необходимо:

1. Найти в библиотеке научный альманах «Жужалы, как явление» (экземпляр на «тичьем» языке);
2. Воспользоваться услугами переводчика. Услугами своего переводчика пользоваться нельзя. Стоимость услуги составляет: 3000 световых.

*Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоем), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно осуществить перевод с «тичьего» языка.

Архивариус Ордена «Инжириков» и стенографист Ордена «Атиков» могут объединиться ради общей цели (в том числе, финансово, скинувшись на услугу перевода).

Далее, когда они узнали об истинном назначении жужалы, им необходимо принять решение: действовать/бездействовать.

О своем решении необходимо сказать к мастеру игры, чтобы он был в курсе ситуации. После этого мастер игры сообщит к кому можно обратиться, чтобы дали запчасти.

Действовать: обратиться к магистру Ордена «Атиков» для того, чтобы поменять сигнал жужал и прекратить уничтожение жителей Нового Света.

Поменять сигнал можно с помощью технического специалиста (любого, кроме своих) и игроков из сюжетной ветки «Список семей». Им необходимо обратиться к архивариусу Ордена «Матиков» и к переводчику из Ордена «Михиков» для того, чтобы создать формулу семейного счастья и транслировать её через жужалы в Новый Свет.

Формула семейного счастья может быть составлена при условии, если архивариус Ордена «Матиков» и переводчик Ордена «Михиков» переведут научный альманах «Семьи, между которыми ворота».

Далее – им необходимо обратиться к техническому специалисту для того, чтобы тот перевел им эту формулу в код. Стоимость услуги перевода формулы в код 300 световых. После этого, код можно запомнить и транслировать через всех технических специалистов (даже через своих, через своих – бесплатно), стоимость услуги регулярной трансляции составляет: 400 световых в день.

Примечание: если об этом узнает Грозный Иешуа, то все соучастники лишатся звания Ордена.

Примечание: лишение звания Ордена = обнуление денежных средств Ордена. Вернуть звание Ордена можно при условии написания научного альманаха по одной из предложенных Грозным Иешуа тем. Грозный Иешуа заставляет переводчиков этих Орденов бесплатно переводить альманах на «тичий» и образец дополняет библиотеку.

ВАЖНО: после написания данной научной работы к ним могут обратиться игроки, занимающиеся разработкой научной работы “Магия цифры 7” и “Формула семейного счастья”. Для того, что совместными усилиями связаться с магистром ордена “Атиков” для того, чтобы передать информацию о значении цифры 7 в мир Нового Света, а также рассказать про формулу семейного счастья и список людей, которые имеют родственников в Новом свете (своего рода распространение информации). Через жужалу магистра “Атиков” и замену сигнала можно транслировать эту информацию в мир Нового Света.

Как общаться через жужалу:

Технический специалист – ответственный за передачу информации о происходящих событиях в Новом Свете. Передача информации происходит через шпионов из Мира Инаков в Новом Свете. Необходимо найти шпиона в Новом Свете. Наладить с ним контакт. Установить шифровальный код и общаться с помощью «жужалы» (рация). Код необходимо обновлять ЕЖЕДНЕВНО, так как в Новом Свете есть полицейские, которые ловят этих шпионов и сажают их в темницы.

Каждой букве алфавита присвоено числовое значение, начиная с «А» равное 1 и заканчивая «Я» равным 33. Эта система позволяет быстро и однозначно передавать буквы по радио, заменяя их числовым эквивалентом. Например, фраза: «Товерон жив» можно представить в виде числовой последовательности 20-16-3-6-18-16-15, 8-10-3.

За шифровкой кодов и сообщений к техническому специалисту могут обращаться: Почтальоны, Хранители Ворот и Журналисты.

Для того, чтобы получить услугу, жителям необходимо найти технических специалистов, связаться с ними и оплатить 300 световых за услугу и не попасться полицейским. В случае, если жители попадают, их сажают в темницу.

Таким образом, когда к техническим специалистам обращаются за шифровкой и передачей информации, ему отдают письмо, а он уже шифрует его в числовую последовательность и передает дальше.

Событие 4 «Джозеф Овертон = Великий Товерон».

Переводчик Ордена «Инжириков» грезит идеей написать научную работу, доказывающую тот факт, что Великий Товерон на самом деле не ушёл в горы, как говорит история Мира Инаков и Грозный Иешуа, а что на самом деле Джозеф Овертон – это и есть Великий Товерон. Основная задача заключается в выяснении правдивых обстоятельств ухода Великого Товерона с поста правителя Мира Инаков.

*Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего».

Архивариус Ордена «Икиков» знает о том, что Великий Товерон на самом деле не ушел в горы, а заперт в библиотеке и называет себя Джозефом Овертоном. Но если эта информация куда-нибудь уйдет, то Великий Товерон погибнет и у всех архивариусов больше не будет возможности вести научное исследование, так как библиотеку со всеми старинными данными сожгут. Основная задача: узнать, как помочь Великому Товерону и собрать отряд-сопротивление Грозному Иешуа, но сделать это необходимо опосредованно, то есть, через человека, который грезит такой же научной работой.

Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус Ордена «Икиков» могут объединиться ради общей цели.

1. Могут воспользоваться научным альманахом «Вся правда о Великом Товероне», стоимость которого 3000 световых.
2. Или же они могут взять в библиотеке Фантастический рассказ «История создания планеты Арб», стоимость которого 600 световых;

3. В библиотеке есть летопись «История Старого Света в эпоху правления Великого Товерона», стоимость которой 700 световых.

Примечание: Архивариус Ордена «Икиков» может просто рассказать все, что знает о Великом Товероне Переводчику «Инжириков», но им обязательно необходимо написать научную работу о правдивой истории для того, чтобы убедить Магистра Ордена «Михиков» (он единственный, кто сомневается в истории Грозного Иешуа и при этом является вхожим в Грозный Совет, что потом поможет сопротивлению).

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо:

1. Прийти в библиотеку, найти информацию, по которой необходимо написать научную работу.
2. Изучить материал, подойти к Мастеру Игры и рассказать ему о том, что узнали в библиотеке.
3. Также необходимо предоставить доказательства (на деле, факты из сюжетной линии) того, что написано в библиотеке.
4. При успешной защите, Мастер Игры выдает страницу из научного альманаха, который пишут дети. Чем больше информации и доказательств – тем больше страниц. Цель – собрать все страницы научного альманаха, таким образом, он будет написан.

Примечание: необходимо помнить о том, что все научные работы согласовывает ученый совет (совет детей), который может собрать Мастер Игры. После того, как на научном альманахе ставят печать «Одобрено», альманах воспринимается, как серьезная научная работа и рекомендуется к распространению в Мире.

*Но если Переводчик и Архивариус не объединяются, а действуют самостоятельно, то Архивариусу Ордена «Икиков» необходима помощь переводчика не из своего Ордена для перевода научных работ из библиотеки. Стоимость услуги: 300 световых.

Примечание: Переводчику Ордена «Инжириков» и Архивариусу Ордена «Икиков» необходимо действовать безопасно.

*Данная информация не должна никуда утечь, поэтому необходимо связываться тайно:

- Отправить письмо через почтальона. Пользоваться услугами своего почтальона нельзя. Стоимость услуги: 200 световых. Есть большой риск того, что письмо не будет доставлено до адресата, так как за почтальонами охотятся воины, которые пытаются скрыть нежелательную информацию, которая просачивается из Нового Света.
- Связаться с магистром с помощью жужалы. Жужалу можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение,

которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

***В противном случае, если информация дойдет до Грозного Иешуа (если на Грозном Совете кто-то из участников Совета начнет об этом говорить), то Великого Товерона могут убить. Остальные лишатся своего Ордена, все накопленные световые обнуляются и все теряют доступ к библиотеке.**

*Если кто-то из детей расскажет об этом Мастеру игры, то он должен перенаправить его. Также у ребенка отнимают возможность посещать библиотеку, и он получает карточку от Мастера Игры, где говорится о том, что за ним пристально наблюдают. Для того, чтобы найти информация без посещения библиотеки, ему необходимо действовать через других.

Примечание: как только научная работа Переводчика Ордена «Инжириков» будет завершена, Архивариус «Икиков» сможет рассказать, где находится Великий Товерон, так как он и есть Джозеф Овертон.

*Научную работу про Великого Товерона необходимо защитить у ученых всех Орденов, после чего ученые на обложку научной работы ставят печать «Одобрено» (те ученые, которые поддержат идею работы о Великом Товероне войдут в отряд сопротивления), только после этого Переводчику Ордена «Инжириков» и Архивариусу «Икиков» Великий Товерон признается, что он не Джозеф Овертон.

Примечание: Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус «Икиков» могут прийти в библиотеку и без защиты у ученых, но тогда Великий Товерон не будет доверять им и не будет контактировать, так как для него важно, чтобы в его плане было задействовано больше людей. А для убеждения нужны доказательства. Ведь сам выйти из библиотеки он не может, поэтому доказать многим можно через научную работу.

После защиты научной работы у ученых, Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус «Икиков» отправляются в библиотеку, где показывают работу и Джозеф Овертон говорит, что он Великий Товерон. Предлагает детям поучаствовать в плане, и выдает список тех людей, которые должны быть в сопротивлении.

НО: об этом плане, ни в коем случае, не должен узнать Грозный Совет, тем более Грозный Иешуа.

Может быть два варианта событий:

1. Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус «Икиков» прислушаются к поручению Великого Товерона, и начнут аккуратно собирать сопротивление, и об этом не узнает Грозный Иешуа;
2. Или, они не будут действовать аккуратно, и об этом узнает Грозный Иешуа.

*В противном случае, если информация дойдет до Грозного Иешуа (если на Грозном Совете кто-то из участников Совета начнет об этом говорить), то Великого Товерона могут убить. Остальные лишатся своего Ордена, все накопленные световые обнуляются и все теряют доступ к библиотеке.

*Если кто-то из детей расскажет об этом Мастеру игры, то он должен перенаправить его. Также у ребенка отнимают возможность посещать библиотеку, и он получает карточку от Мастера Игры, где говорится о том, что за ним пристально наблюдают. Для того, чтобы найти информация без посещения библиотеки, ему необходимо действовать через других.

Список сопротивления:

Магистр ордена «Михиков»;

Магистр ордена «Инжириков»;

Стенографист ордена «Михиков»;

Стенографист Ордена «Инжириков»;

Архивариус ордена «Михиков» (в отряд сопротивления войдет только после написания научной работы);

Переводчик «Икиков» (в отряд сопротивления войдет только после написания научной работы).

Великий Товерон осознает в том, что он на самом деле бывший правитель Мира Инаков только лишь тогда, когда дети, увлеченные созданием научной работы о нём завершат её и предоставят ему папку документов с ПОЛНОЙ (важно) и реальной историей Мира Инаков, а один из детей соберёт группу сопротивления (и приведет их всех в библиотеку, объявив о том, что они готовы ему помочь), которая поможет Великому Товерону в борьбе против Грозного Иешуа.

Задача: убедить магистра Ордена «Михиков» в том, что альтернативная история существует и что Грозный Иешуа виноват во всех бедах Мира Инаков. Но для того, чтобы убедить Магистра необходимы точные доказательства, которые собирали Переводчик «Инжириков» и Архивариус «Икиков». Стенографист может получить доказательства существования реальной истории в библиотеке Джозефа Овертона.

*Если научная работа Переводчика Ордена «Инжириков» еще в процессе написания, то Джозеф Овертон, зная, что Стенографист Ордена «Михиков» должен входить в команду сопротивления, даёт ему наводку на переводчика Ордена «Инжириков» и Архивариуса Ордена «Икиков», чтобы тот пошёл к ним.

*Если научная работа уже написана, то Джозеф Овертон выдает за 3000 световых альманах с реальной историей.

Обобщение: для того, чтобы освободить Великого Товерона из библиотеки необходимо собрать сопротивление (событие №4 и событие №5). Командой к сбору сопротивления является список союзников Великого Товерона, который хранится у него в библиотеке.

Для того, чтобы получить список союзников необходимо предоставить Великому Товерону научную работу переводчика ордена «Инжириков».

Событие 5 «Сбор сопротивления».

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо:

1. Прийти в библиотеку, найти информацию, по которой необходимо написать научную работу.
2. Изучить материал, подойти к Мастеру Игры и рассказать ему о том, что узнали в библиотеке.
3. Также необходимо предоставить доказательства (на деле, факты из сюжетной линии) того, что написано в библиотеке.
4. При успешной защите, Мастер Игры выдает страницу из научного альманаха, который пишут дети. Чем больше информации и доказательств – тем больше страниц. Цель – собрать все страницы научного альманаха, таким образом, он будет написан.

Примечание: необходимо помнить о том, что все научные работы согласовывает ученый совет (совет детей), который может собрать Мастер Игры. После того, как на научном альманахе ставят печать «Одобрено», альманах воспринимается, как серьезная научная работа и рекомендуется к распространению в Мире.

ПРИМЕЧАНИЕ: Научная работа Переводчика Ордена «Инжириков» защищается перед учеными, где они ставят печать «Одобрено» для того, чтобы они смогли с ней прийти к Великому Товерону, который после этого сможет довериться Переводчику Ордена «Инжириков» и Архивариусу Ордена «Икиков». (После того, как все из списка Товерона согласятся вступить в сопротивление, ученым необходимо оповестить своих людей о новом научном открытии в мире Инаков и рассказать план действий по свержению Грозного Иешуа. Учёным необходимо привести аргументы реальной истории Мира Инаков и рассказать о том, что именно Иешуа - корень всех проблем в Мире Инаков).

Список остальных участников сопротивления:

1. Стенографист Ордена «Михиков» Не поддерживает Грозного Иешуа и открыто об этом заявляет. Грозный Иешуа об этом разузнал и когда пришло время решить, кто в Ордене будет занимать место магистра, от его кандидатуры отказались. Задача: убедить магистра Ордена «Михиков» в том, что альтернативная история существует и что Грозный Иешуа виноват во всех бедах Мира Инаков. Но для того, чтобы убедить Магистра необходимы точные доказательства, которые собирали Переводчик

«Инжириков» и Архивариус «Икиков». Стенографист может получить доказательства существования реальной истории в библиотеке Джозефа Овертона.

*Если научная работа уже написана, то Джозеф Овертон выдает за 3000 световых альманах с реальной историей.

*Если научная работа Переводчика Ордена «Инжириков» еще в процессе написания, то Джозеф Овертон, зная, что Стенографист Ордена «Михиков» должен входить в команду сопротивления, даёт ему наводку на переводчика Ордена «Инжириков» и Архивариуса Ордена «Икиков», чтобы тот пошёл к ним.

Примечание: действовать необходимо безопасно, чтобы информация о Великом Товероне и о том, что кто-то занимается поиском доказательств существования реальной истории, никуда утекли. Поэтому для связи с Переводчиком «Инжириков» и Архивариусом «Икиков» необходимо действовать безопасно.

***Данная информация не должна никуда утечь, поэтому необходимо связываться тайно:**

- Отправить письмо через почтальона. Пользоваться услугами своего почтальона нельзя. Стоимость услуги: 200 световых. Есть большой риск того, что письмо не будет доставлено до адресата, так как за почтальонами охотятся воины, которые пытаются скрыть нежелательную информацию, которая просачивается из Нового Света.
- Связаться с магистром с помощью жужалы. Жужалу можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение, которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

*В противном случае, если информация дойдет до Грозного Иешуа (если на Грозном Совете кто-то из участников Совета начнет об этом говорить), то Великого Товерона могут убить. Остальные лишатся своего Ордена, все накопленные световые обнуляются и все теряют доступ к библиотеке.

*Если кто-то из детей расскажет об этом Мастеру игры, то он должен перенаправить его. Также у ребенка отнимают возможность посещать библиотеку, и он получает карточку от Мастера Игры, где говорится о том, что за ним пристально наблюдают. Для того, чтобы найти информация без посещения библиотеки, ему необходимо действовать через других.

2. Магистр Ордена «Михиков» верит во всё, что говорит Грозный Совет, но догадывается, что история, представленная Грозным Иешуа и Грозным Советом может отличаться от истины, так как стенографист Ордена «Михиков», приближенный к своему Магистру, очень часто рассказывал ему о Великом Товероне (стенографист является тысячевестником и был лично знаком с Великим Товероном). Именно поэтому

стенографист не верит в то, что Великий Товерон ушёл в горы. Задача стенографиста Ордена «Михиков» убедить Магистра в том, что существует другая реальная история. *Это может произойти только при помощи переводчика из ордена «Инжириков» и архивариуса ордена «Икиков», которые защищают свою научную работу у ученых (ученые в дальнейшем станут частью сопротивления).

Для того, чтобы Магистр Ордена «Михиков» поверил в то, что Грозный Иешуа не тот, за кого себя выдает, стенографисту Ордена «Михиков» необходимо научную работу предоставить Магистру Ордена «Михиков»:

3. Взять из библиотеки научную работу (если Переводчик «Инжириков» и Архивариус «Икиков» успеют ее сдать в библиотеку). Услуга перевода с «тичьего» 300 световых;
4. Стенографист Ордена «Михиков» сможет договориться с Переводчиком «Инжириков» и Архивариусом «Икиков» и получить без дополнительных вложений научную работу для доказательства.

Как только Магистр ордена «Михиков» принимает решение в пользу правдивой истории (доверяется своему стенографисту), то в составе сопротивления уже 4 человека.

5. Магистр Ордена «Инжириков» является сторонником взглядов Великого Товерона и не вхож в «Грозный Совет» по собственной воле, так как не доверяет Грозному Иешуа. Среди магистров других Орденов ходит слух о том, что магистра «Ордена Инжириков» не взяли в Совет, потому что он «сошёл с ума». Не верит в то, что Великий Товерон просто так покинул Мир Инаков и «ушёл в горы», так как лично его знал. Хочет знать правдивую историю.

Примечание: необходимо убедить Магистра Ордена «Инжириков» в том, что Джозеф Овертон = Великий Товерон.

Можно сделать несколькими способами:

1. Переводчик Ордена «Инжириков» свяжется со своим Магистром и расскажет, что было проведено исследование, в ходе которого Переводчик Ордена «Инжириков», Архивариус Ордена «Икиков» нашли доказательства о существовании реальной истории, где подтверждается тот факт, что Великий Товерон не «ушёл в горы», а все это время находился в библиотеке и называл себя Джозефом Овертоном. Но без доказательств Магистр Ордена «Инжириков» может не поверить в это.
2. Назначить встречу с Магистром Ордена «Инжириков», где участники, уже имеющего сопротивления, покажут научную работу о Великом Товероне.

* Как только Магистр ордена «Инжириков» принимает решение в пользу правдивой истории (доверяется своему стенографисту), то в составе сопротивления уже 5 человек.

3. Архивариус Ордена «Михиков» знает, о том, что Грозный Иешуа не тот, за кого себя выдаёт и на самом деле именно он создал систему, при которой у жителей не было возможности заниматься семьей и уделять время воспитанию детей, ведь все свое время им приходится работать и выполнять план, иначе останутся без заработной платы в Мире Инаков и, поэтому лишил возможности жителей этого мира передавать опыт и знания своим детям. Основная цель: найти подтверждение этой теории в библиотеке или иным способом, а также вывести самого Иешуа «на чистую воду», но опосредованно, через человека, который грезит такой же научной работой.

Найти подтверждение этой информации он может с помощью:

1. Прийти в библиотеку и получить научный альманах «Ошибка, которую совершил Иешуа», заплатив за него 3000 световых. Несмотря на такую высокую стоимость, именно этот альманах может помочь Архивариусу Ордена «Михиков» и вывести на зацепку. Так как альманах написан на «тичьем» необходимо воспользоваться услугами перевода, стоимость которой 300 световых.
2. Он может объединиться с переводчиком ордена «Икиков», который грезит идеей того, что Иешуа – не тот, за кого себя выдаёт и что именно он является основной причиной, по которой Инаки лишились возможности передавать свой опыт и знания своим детям. Они могут скинуться на приобретение научного альманаха и его перевода.

***Данная информация не должна никуда утечь, поэтому необходимо связываться тайно:**

- Отправить письмо через почтальона. Пользоваться услугами своего почтальона нельзя. Стоимость услуги: 200 световых. Есть большой риск того, что письмо не будет доставлено до адресата, так как за почтальонами охотятся воины, которые пытаются скрыть нежелательную информацию, которая просачивается из Нового Света.
- Связаться с магистром с помощью жужалы. Жужалу можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение, которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

*Когда они свяжутся друг с другом и придут на встречу в назначенное место и в назначенное время, они могут объединиться ради общей цели.

Примечание: если на момент, когда они придут в библиотеку за научным альманахом к Джозефу Овертону, а в этот момент участники будут собирать команду сопротивления, то Джозеф Овертон может натолкнуть Переводчика Ордена «Икиков» и Архивариуса Ордена «Михиков» на то, что в данный момент есть люди, которые могут им помочь.

Примечание: Если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» не объединятся для написания научной работы, и кто-то один придет в библиотеку за научным альманахом, то Джозеф Овертон должен сказать одному из них, что они могут вместе решить свою проблему.

Важно: после написания научной работы необходимо защитить её ученым. Ученые, которые поддержат идею этой научной работы, ставят печать «Одобрено», после этого готовят научную работу для отправки в библиотеку.

*Параллельно с этим событием собирается отряд сопротивления для свержения Грозного Иешуа, если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» успеют написать научную работу про Грозного Иешуа до начала осуществления плана, то они войдут в отряд сопротивления (с ними свяжется сам отряд сопротивления или им скажет Джозеф Овертон в библиотеке, когда те придут за научным альманахом).

*Но если к моменту осуществления плана по свержению Грозного Иешуа работа не будет написана и защищена, то отряд сопротивления должен помочь в написании. Скинуться световыми на научный альманах и все необходимое для его написания.

Примечание: данная работа является последней и ключевой, после ее написания и защиты учеными, по плану Великого Товерона, всю эту информацию ученые передают в свои Ордена и готовятся к свержению Грозного Иешуа.

Примечание: если на момент, когда они придут в библиотеку за научным альманахом к Джозефу Овертону, а в этот момент участники будут собирать команду сопротивления, то Джозеф Овертон может натолкнуть Переводчика Ордена «Икиков» и Архивариуса Ордена «Михиков» на то, что в данный момент есть люди, которые могут им помочь.

Примечание: Если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» не объединятся для написания научной работы, и кто-то один придет в библиотеку за научным альманахом, то Джозеф Овертон должен сказать одному из них, что они могут вместе решить свою проблему.

Важно: после написания научной работы необходимо защитить её ученым. Ученые, которые поддержат идею этой научной работы, ставят печать «Одобрено», после этого готовят научную работу для отправки в библиотеку.

*Параллельно с этим событием собирается отряд сопротивления для свержения Грозного Иешуа, если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» успеют написать научную работу про Грозного Иешуа до начала осуществления плана, то они войдут в отряд сопротивления (с ними свяжется сам отряд сопротивления или им скажет Джозеф Овертон в библиотеке, когда те придут за научным альманахом).

*Но если к моменту осуществления плана по свержению Грозного Иешуа работа не будет написана и защищена, то отряд сопротивления должен помочь в написании. Скинуться световыми на научный альманах и все необходимое для его написания.

Примечание: данная работа является последней и ключевой, после ее написания и защиты у ученых, по плану Великого Товерона, всю эту информацию ученые передают в свои Ордена и готовятся к свержению Грозного Иешуа.

***Примечание:** это событие может произойти, как ДО открытия Ворот Великого Товерона, так и ПОСЛЕ. Важно, если это событие произошло, то нужно сознаться в том, что он действительно Великий Товерон, рассказать ребятам, как было на самом деле, объяснить, что есть идея, как вернуть в Мире Инаков все на круги своя и назначить с детьми встречу на следующий день. На планёрке КУ сообщить о том, что сюжетная ветка на данном этапе завершена и принять решение (по обстоятельствам) о дальнейших действиях в этой ветке вместе с руководителем смены.

В тот момент, когда сопротивление собирается и приходит к Великому Товерону с предложением свергнуть Грозного Иешуа, Великий Товерон закрывает библиотеку и объявляет собрание.

*Есть два варианта исхода событий (если ворота к этому моменту будут открыты/если ворота будут закрыты). Необходимо оповестить на планерке КУ, руководитель скажет по какому варианту действовать:

При открытых воротах: «Грозный Совет» оповещает всех магистров орденов о том, что они отправляются на встречу в Новый свет на конференцию с советом «Прайс».

Вариант 1: Собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не входит в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

План свержения Грозного Иешуа:

1. Подмена Великого Товерона на Фреда из «Грозного Совета». Условие: необходимо переманить Фреда в сопротивление, а также устроить встречу Фреда и Великого Товерона в свободное время от организации церемонии открытия. Фред должен переодеться в Великого Товерона (точнее, в его версию библиотекаря) и заниматься

текущей работой по приему световых и выдаче книг. А Великий Товерон должен переодеться в Фреда и заниматься организацией церемонии открытия, но так, чтобы это не замечал Грозный Иешуа. Детям необходимо придумать момент посещения Фредом «Грозного Совета», чтобы Грозный Иешуа не заметил никакой подмены. Также им необходимо обговорить с организаторами из орденов, чтобы они никому не рассказывали о подмене Френа на Великого Товерона.

2. К моменту подмены Фреда на Великого Товерона, должна быть готова научная работа от переводчика «Ордена Икиков» и архивариуса «Ордена Михиков». Соответственно, если эти персонажи (дети) не справились еще с этой задачей, сопротивлению необходимо им в этом помочь. Есть возможность «скинуться» световыми на перевод научного альманаха, который необходим для того, чтобы сделать эту работу.
3. Для того, чтобы данную научную работу одобрили, необходимо приобщить учёных к деятельности сопротивления. Учёным, которые будут согласны вступить в сопротивление необходимо защитить научную работу о деятельности Грозного Иешуа. Защиту готовят те, кто писали данную научную работу, то есть, переводчик «Ордена Икиков» и архивариус «Ордена Михиков». Ученые после защиты должны оформить работу в научный альманах и сдать её в библиотеку к Великому Товерону.

*У учёных есть печать «ОДОБРЕНО». Эту печать необходимо поставить на обложку научного альманаха, если дети приняли решение допустить эту научную работу в библиотеку. Великому Товерону необходимо обращать внимание на наличие этой печати при приеме новых научных работ в библиотеку.

*Великий Товерон также по своему функционалу принимает в библиотеку новые готовые научные работы, но ТОЛЬКО одобренные учёными.

4. Далее - учёным из всех «Орденов» необходимо оповестить своих людей о новом научном открытии в мире Инаков и рассказать план действий по свержению Грозного Иешуа. Учёным необходимо привести аргументы реальной истории Мира Инаков и рассказать о том, что именно Иешуа - корень всех проблем в Мире Инаков.
5. Все дальнейшие действия склоняются к ожиданию церемонии открытия Ворот Товерона. Во время церемонии открытия, Товерон под видом Фреда ведет эту церемонию. Перед тем, как применить часы, открывающие ворота, Товерон раскрывается, что он жив и что готов продолжить правление Миром Инаков. Ученые объявляют Грозному Иешуа о том, что была написана научная работа, которая доказывает его злодеяние по отношению к жителям Мира Инаков и Нового Света. Грозному Иешуа объявляют импичмент. Дети из сопротивления устраивают

голосование. Если большинство проголосует за свержение Грозного Иешуа, то в таком случае, воины арестовывают Иешуа и ведут его в темницу.

6. После того, как Грозного Иешуа уведут в темницу, Великий Товерон применит часы и откроет ворота. Из ворот в тот же момент начали выходить жители Нового Света. Церемония открытия продолжается Днём Открытых Дверей в Мире Инаков. Жители Нового Света участвуют в мероприятиях ко Дню Открытых Дверей, которые готовили организаторы Мира Инаков.

ПРИМЕЧАНИЕ: если ворота открыты, то план по свержению Грозного Иешуа остается таким же, как при закрытых только после того, как свергнут Иешуа и посадят в темницу.

При закрытых воротах: Грозный совет извещает всех о том, что они собираются посвятить ближайшие дни посещению церемонии открытия ворот и контролю работы лаборантов, учителей, организаторов. Своим заместителем он назначает Магистра ордена «Михиков»

Примечание для Великого Товерона:

Необходимо подсказать Магистру ордена «Михиков», что он способен изменить правила на время своего правления:

Вариант 1: собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не вхож в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

На собрании с Великим Товероном детям необходимо разработать совместный план по высвобождению Великого Товерона из библиотеки и свержению Великого Иешуа.

Событие 6 «Свержение Грозного Иешуа».

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.

ПРИМЕЧАНИЕ: научная работа Переводчика Ордена «Инжириков» защищается перед учеными, где они ставят печать «Одобрено» для того, чтобы они смогли с ней прийти к Великому Товерону, который после этого сможет довериться Переводчику Ордена

«Инжириков» и Архивариусу Ордена «Икиков». (После того, как все из списка Товерона согласятся вступить в сопротивление, ученым необходимо оповестить своих людей о новом научном открытии в мире Инаков и рассказать план действий по свержению Грозного Иешуа. Учёным необходимо привести аргументы реальной истории Мира Инаков и рассказать о том, что именно Иешуа - корень всех проблем в Мире Инаков).

Архивариус Ордена «Михиков» знает, о том, что Грозный Иешуа не тот, за кого себя выдаёт и на самом деле именно он создал систему, при которой у жителей не осталось времени на семью и воспитание детей, ведь свое время они работают для выполнения плана, иначе останутся без заработной платы в Мире Инаков, и поэтому лишил возможности жителей этого мира передавать опыт и знания своим детям. Основная цель: найти подтверждение этой теории в библиотеке или иным способом, а также вывести самого Иешуа «на чистую воду», но опосредованно, через человека, который грезит такой же научной работой.

Найти подтверждение этой информации он может с помощью:

- Прийти в библиотеку и получить научный альманах «Ошибка, которую совершил Иешуа», заплатив за него 3000 световых. Несмотря на такую высокую стоимость, именно этот альманах может помочь Архивариусу Ордена «Михиков» и вывести на зацепку. Так как альманах написан на «тичьем» необходимо воспользоваться услугами перевода, стоимость которой 300 световых.
- Он может объединиться с переводчиком ордена «Икиков», который грезит идеей того, что Иешуа – не тот, за кого себя выдаёт и что именно он является основной причиной, по которой Инаки лишились возможности передавать свой опыт и знания своим детям. Они могут скинуться на приобретение научного альманаха и его перевода.

***Данная информация не должна никуда утечь, поэтому необходимо связываться тайно:**

- Отправить письмо через почтальона. Пользоваться услугами своего почтальона нельзя. Стоимость услуги: 200 световых. Есть большой риск того, что письмо не будет доставлено до адресата, так как за почтальонами охотятся воины, которые пытаются скрыть нежелательную информацию, которая просачивается из Нового Света.
- Связаться с магистром с помощью жужалы. Жужалу можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение, которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

*Когда они свяжутся друг с другом и придут на встречу в назначенное место и в назначенное время, они могут объединиться ради общей цели.

Примечание: если на момент, когда они придут в библиотеку за научным альманахом к Джозефу Овертону, а в этот момент участники будут собирать команду сопротивления, то Джозеф Овертон может натолкнуть Переводчика Ордена «Икиков» и Архивариуса Ордена «Михиков» на то, что в данный момент есть люди, которые могут им помочь.

Примечание: Если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» не объединятся для написания научной работы, и кто-то один придет в библиотеку за научным альманахом, то Джозеф Овертон должен сказать одному из них, что они могут вместе решить свою проблему.

Важно: после написания научной работы необходимо защитить её ученым. Ученые, которые поддержат идею этой научной работы, ставят печать «Одобрено», после этого готовят научную работу для отправки в библиотеку.

*Параллельно с этим событием собирается отряд сопротивления для свержения Грозного Иешуа, если Переводчик Ордена «Икиков» и Архивариус Ордена «Михиков» успеют написать научную работу про Грозного Иешуа до начала осуществления плана, то они войдут в отряд сопротивления (с ними свяжется сам отряд сопротивления или им скажет Джозеф Овертон в библиотеке, когда те придут за научным альманахом).

*Но если к моменту осуществления плана по свержению Грозного Иешуа работа не будет написана и защищена, то отряд сопротивления должен помочь в написании. Скинуться световыми на научный альманах и все необходимое для его написания.

Примечание: данная работа является последней и ключевой, после ее написания и защиты у ученых, по плану Великого Товерона, всю эту информацию ученые передают в свои Ордена и готовятся к свержению Грозного Иешуа.

Все дальнейшие действия склоняются к ожиданию церемонии открытия Ворот Товерона. Во время церемонии открытия, Товерон под видом Фреда ведет эту церемонию. Перед тем, как применить часы, открывающие ворота, Товерон раскрывается, что он жив и что готов продолжить правление Миром Инаков. Ученые объявляют Грозному Иешуа о том, что была написана научная работа, которая доказывает его злодеяние по отношению к жителям Мира Инаков и Нового Света. Грозному Иешуа объявляют импичмент. Дети из сопротивления устраивают голосование. Если большинство проголосует за свержение Грозного Иешуа, то в таком случае, воины арестовывают Иешуа и ведут его в темницу.

После того, как Грозного Иешуа уведут в темницу, Великий Товерон применит часы и откроет ворота. Из ворот в тот же момент начали выходить жители Нового Света. Церемония открытия продолжается Днём Открытых Дверей в Мире Инаков. Жители Нового Света участвуют в мероприятиях ко Дню Открытых Дверей, которые готовили организаторы Мира Инаков.

Событие 7 «Магия цифры 7».

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо:

1. Прийти в библиотеку, найти информацию, по которой необходимо написать научную работу.
2. Изучить материал, подойти к Мастеру Игры и рассказать ему о том, что узнали в библиотеке.
3. Также необходимо предоставить доказательства (на деле, факты из сюжетной линии) того, что написано в библиотеке.
4. При успешной защите, Мастер Игры выдает страницу из научного альманаха, который пишут дети. Чем больше информации и доказательств – тем больше страниц. Цель – собрать все страницы научного альманаха, таким образом, он будет написан.

Примечание: необходимо помнить о том, что все научные работы согласовывает ученый совет (совет детей), который может собрать Мастер Игры. После того, как на научном альманахе ставят печать «Одобрено», альманах воспринимается, как серьезная научная работа и рекомендуется к распространению в Мире.

Стенографист Ордена «Матиков» грезит идеей написать научную работу о скрытом смысле цифры СЕМЬ. В то же самое время Переводчик Ордена «Матиков» хочет найти материалы, которые подтверждают необычное значение цифры СЕМЬ.

1. Для того, чтобы найти информацию необходимо прийти в библиотеку и взять научный альманах «Магия цифры СЕМЬ», стоимость альманаха 3000 световых. Для его перевода необходимо воспользоваться услугой перевода, стоимость перевода 300 световых.

*Но если Стенографист Ордена «Матиков» объединится с переводчиком своего Ордена, то будет возможность скинуться для перевода и приобретения альманаха.

2. Архивариус Ордена «Атиков» знает о значении слова СЕМЬЯ. СЕМЬЯ – это три поколения до человека, сам человек и три поколения после человека. И Грозный Совет построен по такому же принципу. Где старшие участники передают свой опыт и свои знания Грозному Иешуа по вопросам управления Миром Инаков, который в свою очередь передает свои знания младшим участникам.

Старшие участники Грозного Совета:

1. Фирчел – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Является соучастником плана по внедрению системы, где нет времени на семью в Мире Инаков. Однако это только на словах, на самом деле он один из немногих, кто имеет своего ребенка и является родителем. Он не хотел терять свое место в Грозном Совете, поэтому решил поддержать идею

Грозного Иешуа и с этого момента стал тщательно скрывать наличие своего ребенка, чтобы не подвергать опасности. Остается верным только внешне, а на самом деле не поддерживает взгляды Грозного Иешуа.

2. Грид – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Считает, что все научные изобретения являются его собственностью, так как накопленные научные открытия в мире Инаков всегда являлись важной частью их жизни. Грид является примером бесчестного человека, который пытается достичь своих интересов, даже в ущерб других.
3. Адриан (педагог-организатор) – старший участник Грозного Совета, который ценит преемственность поколений, поэтому всегда старался передать свой накопленный опыт Грозному Иешуа несмотря на то, что Иешуа не всегда готов считаться с мнением старшего участника. Именно Адриан отвечает за подготовку учителей из разных Орденов к образовательному мероприятию, которое позволит жителям Мира Инаков узнать о Новом Свете перед тем, как с ним столкнуться.

Младшие участники Грозного Совета:

1. Прайд – младший участник Грозного Совета, который день за днём мечтал занять место Грозного Иешуа. Высокомерный и гордый Прайд всегда соглашался с мнением Грозного Иешуа, но на самом деле всегда думал о том, как занять его трон.
2. Фред (педагог-организатор) – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им. Именно Фред отвечает за работу с организаторами из разных Орденов. Фред совместно с организаторами будет готовить церемонию открытия Ворот Товерона и День Открытых дверей в Мире Инаков. В момент, когда ему предложат дети вступить в сопротивление, он должен согласиться. Более того, он может предложить свою кандидатуру на подмену его Великим Товероном. После этого события, он переодевается в Великого Товерона и сидит в библиотеке, продолжает работу за него, а Великий Товерон работает под прикрытием и занимается подготовкой церемонии открытия Ворот.
3. Онест – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им.

*Соответственно для того, чтобы можно было воспользоваться большей информацией, нужно объединиться с Архивариусом Ордена «Атиков» и совместно с ним дополнить информацию друг друга и написать научную работу. Информацию, которую они узнают из альманахов, нужно будет защитить у мастера игры.

Научную работу необходимо будет защитить у ученых и получить печать «Одобрено».

Далее, когда они узнали об истинном значении цифры СЕМЬ, им необходимо решить действовать или бездействовать. О своем решении необходимо сообщить мастеру игры, который в свою очередь, должен подсказать куда нужно идти дальше.

Действовать: В тот момент, когда они придут в библиотеку к Джозефу Овертону, он должен сказать о том, что они могут обратиться к магистру «Ордена Атиков» для того, чтобы поменять сигнал «жужжал» и прекратить уничтожение жителей Нового Света.

Поменять сигнал можно с помощью технического специалиста (любого, кроме своих), который через «жужжалу» будет транслировать смысл цифры СЕМЬ.

Далее – им необходимо обратиться к техническому специалисту для того, чтобы тот перевел им это в код. Стоимость услуги перевода формулы в код 300 световых. После этого, код можно запомнить и транслировать через всех технических специалистов (даже через своих, через своих – бесплатно), стоимость услуги регулярной трансляции составляет: 400 световых в день.

Примечание: если об этом узнает Грозный Иешуа, то все соучастники лишатся звания Ордена.

Примечание: лишение звания Ордена = обнуление денежных средств Ордена. Вернуть звание Ордена можно при условии написания научного альманаха по одной из предложенных Грозным Иешуа тем. Грозный Иешуа заставляет переводчиков этих Орденов бесплатно переводить альманах на «тичий» и образец дополняет библиотеку.

Событие 8 «Список людей и формула семейного счастья».

Для того, чтобы написать научную работу, необходимо:

1. Прийти в библиотеку, найти информацию, по которой необходимо написать научную работу.
2. Изучить материал, подойти к Мастеру Игры и рассказать ему о том, что узнали в библиотеке.
3. Также необходимо предоставить доказательства (на деле, факты из сюжетной линии) того, что написано в библиотеке.
4. При успешной защите, Мастер Игры выдает страницу из научного альманаха, который пишут дети. Чем больше информации и доказательств – тем больше страниц. Цель – собрать все страницы научного альманаха, таким образом, он будет написан.

Примечание: необходимо помнить о том, что все научные работы согласовывает ученый совет (совет детей), который может собрать Мастер Игры. После того, как на научном альманахе ставят печать «Одобрено», альманах воспринимается, как серьезная научная работа и рекомендуется к распространению в Мире.

Архивариус ордена «Матиков» имеет на руках не полный список (4 семьи) всех тех, у кого семьи находятся в Новом Свете. Занимается исследованием формулы семейного счастья, семейного тепла, семейной любви. Всю информацию по семье и формулу семейного счастья, он может получить в библиотеке, изучив и переведя Альманах. Количество семей в списке, должно составлять 11, у него на руках всего 4. Основная цель: воссоединить семьи Мира Инаков и Нового Света.

Для того, чтобы получить полный список семей Архивариусу необходимо приобрести в библиотеке Научный альманах «Семьи, между которыми ворота» и заплатить за него 3000 световых, а также, перевести его у переводчика за 300 световых.

Примечание: но в альманахе содержится не весь список из Нового Света, поэтому, если Архивариус Ордена «Матиков» будет работать в одиночку, то он все равно не сможет получить полный список людей. В этом ему может помочь переводчик ордена «Михиков» – тысячевёсник, который стремится помочь составить список родных Инаков из Нового Света и способствовать воссоединению этих семей. Сам он знает о том, что его родные также есть в Новом Свете и что они там – влиятельные люди. Всю информацию про семьи он может получить в библиотеке, изучив и переведя Альманах. Количество семей в списке, должно составлять 11, однако у него имеется информация о 3 семьях из Нового Света.

Примечание: но в альманахе содержится не весь список из Нового Света, поэтому, если Переводчик Ордена «Михиков» будет работать в одиночку, то он все равно не сможет получить полный список людей.

Если Архивариус ордена «Матиков» и переводчик ордена «Михиков» объединятся, то они могут скинуться на покупку Альманаха по 1500 световых и полностью узнать тех людей, которые имеют семьи из Нового Света.

Примечание: если вдруг, Архивариус ордена «Матиков» и Переводчик Ордена «Михиков» не смогут понять, что у них на руках находится не полный список семей, и они не смогут объединиться, то по приходу в библиотеку Джозеф Овертон сообщит о том, кто им может помочь.

Список людей, которые имеют семьи в Новом Свете:

1. Технический специалист Ордена «Икиков» – ему пообещал Магистр Ордена, что отведет его к семье, если он сможет починить часы;
2. Стенографист Ордена «Матиков»;
3. Стенографист Ордена «Икиков»;
4. Стенографист Ордена «Михиков»;
5. Стенографист Ордена «Инжириков»;
6. Стенографист Ордена «Атиков»;

7. Лаборант*(6-ой) Ордена «Матиков» – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков.
8. Лаборант*(6-ой) Ордена «Икиков» – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков.
9. Лаборант*(6-ой) Ордена «Михиков» – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков.
10. Лаборант*(6-ой) Ордена «Инжириков» – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков.
11. Лаборант*(6-ой) Ордена «Атиков» – десятивёсник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков.

Список семей из мира коренных жителей.

1. Ву семьи «Шаолинь»;
2. Шептун семьи «Хуанхе»;
3. Целитель семьи «Эмей»;
4. Воин воздушного дракона семьи «Шаолинь»;
5. Наставник семьи «Удан»;
6. Воин дракона скрытого сокровища «Янцзы»;
7. Шептун семьи «Чжеуцзян»;
8. Ву семьи «Чанцюань»;
9. Целитель семьи «Хуанхэ»;
10. Наставник семьи «Удан»;
11. Ву семьи «Эмей».

ИТОГО по семьям:

1. Лаборант «Ордена Матиков», директор организации «Танчики и кофе», Ву семьи «Шаолинь»;

2. Глава клана «Гиков», стенографист «Ордена Икиков», шептун семьи «Хуанхе»;
3. Экономист организации «Бабочка», стенографист «Ордена Атиков», целитель семьи «Эмей»;
4. Бухгалтер организации «Майский жук», стенографист «Ордена Михиков», воин воздушного дракона семьи «Шаолинь»;
5. Экономист организации «Танчики и кофе», стенографист «Ордена Матиков», наставник семьи «Удан»;
6. Полицейский организации «Роббо-реклама», почтальон организации «Гусеничка», лаборант «Ордена Икиков», лаборант «Ордена Михиков», Воин дракона скрытого сокровища «Янцзы», Ву семьи «Эмей».
7. Инженер организации «Золотая молодежь», стенографист «Ордена Инжириков», Шептун семьи «Чжеуцзян»;
8. Инженер организации «Танчики и кофе», лаборант «Ордена Инжириков», Ву семьи «Чанцюань»;
9. Геймер организации «Танчики и кофе», технический специалист «Ордена Икиков», целитель семьи «Хуанхе»;
10. Помощник директора организации «Танчики и кофе», лаборант «Ордена Атиков», наставник семьи «Удан».

ВАЖНО: часть этого списка соответствия находится у архивариуса «Ордена Матиков», вторая часть находится в библиотеке в книге «Семьи, между которыми Ворота», а третья - у переводчика «Ордена Михиков». Благодаря этим детям они могут сопоставить списки в соответствии (номер члена семьи в одной части, соответствует номеру члена семьи в другой части).

Передать информацию тем, у кого есть семьи из Нового Света можно несколькими способами:

1. Для того, чтобы огласить список тех, у кого есть семьи в Новом Свете, Архивариус ордена «Матиков» и переводчик ордена «Михиков» могут обратиться за помощью к почтальонам, чтобы те, разослали письма людям, у которых есть семьи в Новом Свете, 200 световых.
2. Также в передаче информации о составленном списке, Архивариус ордена «Матиков» и переводчик ордена «Атиков» могут обратиться за помощью к техническому специалисту и связаться через «жужалу», которую можно взять у технического специалиста. У своего технического специалиста брать жужалу нельзя. Стоимость услуги использования жужалы: 200 световых. Для того, чтобы понять сообщение,

которое будет передано через жужалу, необходимо воспользоваться дополнительной услугой перевода: 100 световых.

*Они могут обратиться за помощью к техническому специалисту Ордена «Икиков», так ему пообещал его Магистр, что если он починит часы, то он приведет его к семье. Поэтому он может точно согласиться, чтобы поскорее связаться со своей семьей.

Примечание: если об этом узнает Грозный Иешуа, то все соучастники лишатся звания Ордена.

Примечание: лишение звания Ордена = обнуление денежных средств Ордена. Вернуть звание Ордена можно при условии написания научного альманаха по одной из предложенных Грозным Иешуа тем. Грозный Иешуа заставляет переводчиков этих Орденов бесплатно переводить альманах на «тичий» и образец дополняет библиотеку.

Также в передаче информации о составленном списке, Архивариус ордена «Матиков» и переводчик ордена «Атиков» могут обратиться за помощью к техническому специалисту, которых сможет передать список в Новый Свет, зашифровав его с помощью кода, 300 световых.

3. Также в передаче информации им могут помочь Архивариус «Ордена Инжириков» и стенографист «Ордена Атиков», которые занимались научной работой о настоящем значении жужал. Они могут все объединиться ради общей цели (в том числе, финансово, скинувшись на услугу перевода).

Когда Архивариус «Ордена Инжириков» и стенографист «Ордена Атиков» узнали об истинном назначении жужалы, им необходимо принять решение: действовать/бездействовать. Действовать: обратиться к магистру «Ордена Атиков» для того, чтобы поменять сигнал жужал и прекратить уничтожение жителей Нового Света (так как именно он может в обход Грозного Иешуа передавать сигнал «жужалам»).

Поменять сигнал можно с помощью технического специалиста (любого, кроме своих) и игроков из сюжетной ветки «Список семей».

Важно: после написания научной работы о жужалах, они обращаются к Архивариусу ордена «Матиков» и переводчику ордена «Атиков» для того, чтобы объединиться и передать информацию о семьях.

После написания научной работы по формуле семейного счастья они все могут обратиться к техническому специалисту для того, чтобы тот перевел им эту формулу в код. Стоимость услуги перевода формулы в код 300 световых. После этого, код можно запомнить и транслировать через всех технических специалистов (даже через своих, через своих – бесплатно), стоимость услуги регулярной трансляции составляет: 400 световых в день.

Важно: в мире Нового Света охранники занимаются поиском формулы. Однако они не знают, в каком порядке эта формула должна быть, поэтому после сбора частей формулы, они

обращаются к архивариусу «Матиков» и переводчику «Михиков», чтобы они после написания научной работы подсказали им, в каком порядке должна быть формула семейного счастья, которую как раз они и собрали в своей научной работе.

Событие 9 «Поиск брешей» (проходит параллельно).

Почтальон (1 человек) – пятивёсник, ответственный за передачу писем из Нового Света в Мир Инаков от семей своим родственникам. Поступление письма из Нового Света в Мир Инаков является запрещённым. Именно поэтому, чтобы передать письмо, необходимо вычислить брешь между мирами и условиться о встрече с почтальоном. Услуга передачи письма – платная. Стоимость составляет: 400 световых.

Для того чтобы вычислить брешь почтальону нужно прийти в библиотеку, найти там книгу «В поисках бреши между мирами» (платное издание) и выкупить доступ к ней за «световые». Кроме того, почтальону нужно купить услугу перевода книги у переводчика за 500 световых (перевод книги «В поисках бреши между мирами»), потому что книга написана на «тичьем» языке. После того, как книга переведена можно начинать определять брешь с помощью изученного материала о широте и долготе. В книге почтальон найдет карту старого Мира Инаков, по которой по отмеченным точкам можно определить координаты бреши. Как только координаты найдены, почтальону нужно воспользоваться компасом (компас можно взять у мастера игры) и прийти на нужное место, чтобы передать письмо в «Новый Свет» незамеченным.

Воин – стовёсник, защитник Мира Инаков, стоит на страже брешей между мирами. Где находятся бреши – не знает, его задача найти все 6 брешей.

Для того чтобы их найти, воину нужно пройти начальную военную подготовку, на которой помимо стрельбы из лука, воинов научат с помощью компаса определять широту и долготу отмеченных точек на карте. После прохождения военной подготовки мастер игры воинам сообщает о том, что раз в 2 дня появляются координаты, по которым с помощью компаса можно высчитать брешь для того, чтобы поймать почтальонов, которые незаконно передают письма. Однако каждые следующие 2 дня местоположение карты с координатами меняется, поэтому воину придется поискать новую карту на территории Мира Инаков.

Карту и координаты должен выдавать мастер игры.

Событие 10 «Собрания Грозного Совета и магистров».

Грозный Совет – это главный управленческий орган в Мире Инаков. Совет состоит из тысячевёсников, которые решают в каком ключе будет двигаться общество Инаков. Они выстраивают все взаимоотношения с Новым Светом и его правительством. Грозный Совет состоит из 7 человек, и эта цифра имеет особое значение, связанное со значением слова «семья». Семья включает три поколения до человека, самого человека, и три поколения после

человека. Грозный Совет построен по аналогии с этим принципом: где есть три старших участника, сам Грозный Иешуа, и три младших участника. Старшие участники передают свой опыт Грозному Иешуа по вопросам правления Миром Инаков. Грозный Иешуа, в свою очередь, свой взгляд на мир и свои знания старается передать младшему поколению.

Один раз в два дня Грозный Совет проводит свои собрания в «капитанской» для магистров каждого Ордена, за исключением магистра Ордена «Инжириков».

На первом собрании собираются все магистры орденов и сам грозный совет:

1. Магистр «Ордена Матиков»;
2. Магистр «Ордена Атиков»;
3. Магистр «Ордена Михиков»;
4. Магистр «Ордена Икиков»;
5. Фирчел – старший участник Грозного Совета;
6. Грид – старший участник Грозного Совета;
7. Адриан (педагог-организатор) – старший участник Грозного Совета;
8. Прайд – младший участник Грозного Совета;
9. Фред (педагог-организатор) – младший участник Грозного Совета;
10. Онест – младший участник Грозного Совета;

Грозный Иешуа рассказывает им, чем занимается каждый человек в Ордене, что они должны сделать для Мира Инаков (описание миров, функционал каждой роли). Но, поскольку, в Грозный Совет не вхож Магистр ордена «Инжириков», грозный совет должен воспользоваться услугами почтальона и отправить ему письмо, в котором будет расписана каждая роль в Ордене.

Примечание: также, Грозный Иешуа объявляет о том, что совсем скоро будет открытие ворот, поэтому учителям и организаторам пора начинать готовиться. Грозному Совету необходимо оповестить каждого магистра о том, чтобы те, передали информацию учителям и организаторам о начале подготовки к мероприятию. И закрепляет ответственным за учителей - Адриана, а ответственный за организаторов - Фред. Целью этого мероприятия является ознакомление жителей нового света с жизнью жителей мира инаков и подготовка их к возможным «нештатным» ситуациям, которые могут возникнуть при взаимодействии разных миров.

На первом собрании Грозный Иешуа еще раз напоминает о том, что пришлось пережить их миру Инаков из-за Нового Света, поэтому просит отнестись ответственно ко всему сказанному и всем задачам, которые поставил Грозный Иешуа.

Среди Орден в мире Инаков идет конкурентная борьба. Каждый год «Грозный Совет» выбирает хранителей часов на следующие десять вёсен. Хранитель часов определяется

следующим способом: суммируется количество научных открытий, сделанных тем или иным Орденом (чем больше открытий – тем выше ты в рейтинге Совета). И на данный момент часы находятся в Ордене «Матиков», и Грозный Иешуа говорит о том, что всем необходимо поднажать, чтобы в следующие 10 весен они могли получить часы.

Грозный Иешуа рассказывает всем о том, какое наказание ждет тех, кто не будет соблюдать указы Грозного Иешуа, и действует за спиной.

Примечание: если об этом узнает Грозный Иешуа, то все соучастники лишатся звания Ордена.

Примечание: лишение звания Ордена = обнуление денежных средств Ордена. Вернуть звание Ордена можно при условии написания научного альманаха по одной из предложенных Грозным Иешуа тем. Грозный Иешуа заставляет переводчиков этих Орденов бесплатно переводить альманах на «тичий» и образец дополняет библиотеку.

Второе собрание:

На втором собрании Грозный Совет во главе с Иешуа более подробно рассказывает о том, что совсем скоро будет открытие Ворот Великого Товерона, и им необходимо подготовиться более детально.

1. Грозный Совет дает указания магистрам заняться разработкой изобретений, которые негативно повлияют на Новый Свет. Ведь Грозный Иешуа говорит всем, что Мир Нового Света хочет истребить Мир Инаков, поэтому необходимо разрабатывать изобретения лаборантам совместно с учеными. Будут проходить «Ученые Советы», на которых и смогут защитить свое изобретения. Грозный Совет, пользуясь своими полномочия, способен лишить права вето лаборантов и ученых в отношении их изобретений и разработок, тем самым ограничивая их реализацию, если это не соответствует требованиям главного управленческого органа.
2. А также, Грозному Совету необходимо проконтролировать готовность мероприятий от Учителей и Организаторов каждого Ордена для церемонии открытия ворот Великого Товерона и образовательных площадок. Грозный Иешуа требует отчет от Адриана и Фреда о готовности мероприятий.

Третье собрание:

Примечание: к третьему собранию, Стенографисты всех Орденов подготавливают отчет о проделанной работе: количество написанных научных работ, количество разработанных и реализуемых изобретений, количество заработанных денег, количество потраченных денег. Всё это необходимо для принятия решения о лучшем «Ордене» (количество научных открытий, сделанные тем или иным Орденом: чем больше открытий, тем выше в рейтинге Совета). Подводится статистика и в результате чего определяется хранитель часов на следующие десять вёсен.

После того, как каждый магистр отчитается о проделанной работе, Грозный Иешуа вместе с Грозным Советом, должен составить стратегию для дальнейшего развития Мира Инаков.

Событие 11 «Выход из темницы»

Темница – это место, в которое попадают нарушители в Мире Инаков. Это место предназначено для тех, кто будет играть или работать против Грозного Совета и Грозного Иешуа.

В темницу могут попасть:

1. Почтальоны;
2. Журналисты;
3. Хранители ворот;

– Почтальоны могут попасть в темницу при условии, если их поймают Воины за отправку писем в Новый Свет через брешу. Если воин из Мира Инаков обнаруживает почтальона около брешу при передаче письма, то автоматически брешу закрывается, письмо изымается, а почтальон садится в темницу.

– Журналисты могут попасть в темницу при условии, если они будут пойманы при отправке информации о мире инаков в Новый Свет, так как журналисты являются тайными агентами из Нового света.

– Хранители ворот могут попасть в темницу при условии, если они будут покрывать Почтальонов от Воинов.

Грозный Иешуа может попасть в темницу при условии, если его выведут на чистую воду и докажут, что это он виноват в отравлении воды в мире Инаков.

Все, кто попал в темницу, КРОМЕ ГРОЗНОГО ИЕШУА, могут воспользоваться услугами адвоката из Нового Света для того, чтобы тот построил им линию защиты перед Грозным Советом, но нужно будет потребовать «жужалу» для связи с ним

Игроки, попавшие в темницу в Мире Инаков имеют право обратиться за помощью к адвокатам из Нового Света.

Для того, чтобы получить помощь адвоката из Нового света, необходимо:

1. Попросить выдать «жужалу» для связи с адвокатом (примечание: жужала – рация);
2. При связи с адвокатом необходимо назвать своё имя, роль и обстоятельства, при которых произошло задержание;
3. Адвокат обязан зафиксировать обращение другого игрока (примечание: есть адвокаты, входящие в подпольное движение «Семёновка», они занимаются защитой игроков из Мира Инаков бесплатно. остальные адвокаты берут за оказание своих услуг 200 световых);
4. После обращения подсудимого, адвокат выстраивает линию защиты:

- Необходимо доказать невиновность обвиняемого (возможно обратиться к хранителям ворот, которые докажут невиновность почтальона);
- 5. Адвокату необходимо оформить документ (изложение дела) и отправить его смотрителю темницы;
- 6. Для того, чтобы отправить документ в темницу, адвокату необходимо собрать 10 подписей у членов «Семейного Совета» и приложить их к документу (примечание: без подписей документ является недействительным);
- 7. Документ необходимо передать в темницу при помощи хранителей ворот;
- 8. Заключённый после освобождения обязан связаться с адвокатом при помощи «жужалы».

Сценарий игры (Мир 2. Мир Нового Света)

Событие 1 «Дети Нового Света».

В данный момент политика Нового Света направлена на уничтожение института семьи (в этом «Совету Прайс» помогает Грозный Иешуа). Семья, как отдельная ячейка общества, никак не поддерживается со стороны государства (ни экономически, ни политически). Задача игроков, участвующих в этой сюжетной ветке, заключается в том, чтобы убедить население Нового Света в том, что создание семьи – это шаг в светлое и счастливое будущее ведь семья – это:

- Способ продления своего социального существования;
- Способ планирования жизни;
- Уничтожение потребительского общества.

Участники данной сюжетной ветки:

1. Директор организации «Танчики и кофе» считает неприемлемой политику «Совета Прайс» относительно института семьи. Не понимает, почему в Мире Нового Света нет никаких средств поддержки семей и детей. Считает вопиющим и недопустимым исторически сложившуюся ситуацию с передачей детей из Нового Света в Мир Инаков на обучение. Имеет родственника в Мире Инаков. Об этом знает, но человека в лицо никогда не видел.
2. Глава клана «Гиков» не поддерживает политику «Совета Прайс». Имеет семью в мире Инаков, но разлучение с семьей произошло не по его воле, поэтому он хочет найти своих родственников из мира Инаков и восстановить семейные связи. Не знает кому передать свои идеи и поэтому надеется, что его родственники из мира Инаков смогут поддержать и продолжить его дело. Он против того, чтобы миры существовали отдельно друг от друга. Основная миссия: найти своего родственника в мире Инаков, обучить его всему тому, что он знает и настоять на том, чтобы главой Клана Гиков стал его родственник из мира Инаков.

3. Директор организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» видит проблему образования в том, что сейчас высшие учебные заведения не занимаются исследованиями (студентов обучают лишь практике). Мечтает об открытии новых образовательных направлений совместно с Инаками.
4. Экономист организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» Никогда не поддерживал Инаков из-за того, что в детстве его брата/сестру отнесли к воротам. Поддерживает связь со своим родственником передавая письма через бреши (пользуется услугами почтальонов). Знает о том, что Новосветские дети, отданные Инакам, вне зависимости от вида работы и занимаемой должности, получают минимальную оплату труда. Считает, что это несправедливо. Игровая миссия персонажа: найти брата/сестру в мире Инаков после открытия ворот, уговорить «Совет Прайс» и главу клана «Плющ» разрешить вернуть брата/сестру в клан. Он бы хотел запретить отдавать детей в мир Инаков.
5. Юрист* организации «Серебряные ПОДРОСТКИ» Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.
6. Юрист* организации «Роббо-реклама» - Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.
7. Юрист* организации «Бабочка» Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.
8. Юрист* организации «Гусеничка» Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.
9. Глава клана «Гиков» не поддерживает политику «Совета Прайс». Имеет семью в мире Инаков, поэтому хочет найти своих родственников и восстановить семейные связи. Основная миссия: найти своего родственника в мире Инаков, обучить его всему тому, что он знает и настоять на том, чтобы главой Клана Гиков стал его родственник из мира Инаков.

Все они могут объединиться для того, чтобы убедить всех, что передача детей в мир Инаков плохая идея, ведь там используют детей, как бесплатную рабочую силу. Об этом знают все

юристы со звездочкой и экономист организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ». Именно им и нужно связаться с остальными и найти доказательства для этого.

1. Необходимо связаться с Главой Клана «Гиков», который не поддерживает идею о передачи детей, однако практически все члены его клана опережает количество переданных детей в Мир Инаков. Связавшись с Главой Клана, они могут взять его в свою команду и постараться повлиять на всех «Гиков» через Главу Клана, который на собраниях поднимет эту тему для предотвращения передачи детей. Глава Клана «Гиков» совместно с остальными участниками разрабатывают указ, в котором будут перечислены правила, влияющие на дальнейший образ жизни клана «Гиков». Изданный приказ вступает в силу, и все должны его придерживаться.
2. Это можно сделать через организацию «Семеновка», которая против «Совета Прайс». Совместно с «Семеновкой» они могут обратиться к юристам, у которых есть «жужалы» для того, чтобы связаться с журналистами из Мира Инаков, которые собирают всю информацию, происходящую в каждом Ордене. Попросить их передать информацию (в бумажном варианте) через почтальона, благодаря этому на руках появятся доказательства того, как устроен быт в Мире Инаков.

Примечание: почтальона в мире Инаков могут поймать воины, поэтому необходимо действовать осторожно, также в Мире Нового света почтальона могут поймать полицейские. Услуга почтальона платная – 200 световых в том и другом мире.

Если не хотят рисковать, то они могут обратиться за помощью к Нэнси Мусаильевне, у которой есть свои почтальоны, а также она является автором книги «В поисках бреши между мирами», в которой будет написано, как вычислить брешь и более безопасно передать письмо.

3. Нэнси Мусаильевна негативно относится к идее отдавать детей из Нового Света в Мир Инаков и всячески пытается отговорить «Гиков» от этой ненавистной идеи. Несколько раз при разговорах (именно с экономистами и бухгалтерами клана «Гиков») обронила мысль того, что готова помочь с финансированием семей Нового Света. Хочет издать указ, согласно которому семья перестанет рассматриваться, как бизнес. Хочет изменить отношение к семье у жителей Нового Света. Знает, для чего нужна семья (три тезиса смены о семье). К ней могут обратиться по любому вопросу.

После полученных доказательств необходимо предоставить «Совету Прайс», которому нужно открыть глаза на то, как на самом деле там обращаются с теми, кто был оставлен у ворот Великого Товерона.

Событие 2 «Новая экономическая система».

Для того, чтобы «Совет Прайс» принял решение о том, что детей нельзя отдавать в Мир Инаков, и что их необходимо оставлять в семьях Нового Света, необходимо предоставить

доказательства того, что, новая финансовая система, созданная Экономистом организации «Гусеничка», будет благоприятно влиять на жителей Нового Света, и позволит им, снова создать «мирную жизнь» на планете. Ведь родители в Новом Свете, не имеют времени на воспитание детей, а это пагубно влияет на будущее поколение, которое будет работать дальше на их местах. У ребёнка таким образом не развиваются его творческие способности и, как следствие, он не сможет сделать прорыв, когда придет время всеобщего кризиса. Считает, что экономическая система изжила свое и будущее в распределении труда. Он бы хотел жить в мире, где работа занимает – 4 часа, семья – 4 часа, личное творчество и хобби – 4 часа.

Экономист организации «Гусеничка» может обратиться за советом к Нэнси Мусаильевне на счет того, что его не устраивает финансовая система в Новом свете, и он желает ее изменить. Нэнси Мусаильевна должна натолкнуть экономиста к тому, что в мире Нового Света есть еще люди, которые заинтересованы в этом вопросе. Также в своем разговоре Нэнси неоднократно упоминала об организации «Семеновка». Всем им необходимо скооперироваться для того, чтобы создать новую финансовую систему нужно совершить несколько действий:

1. Они должны разработать план (игру), в первую очередь, который им необходимо будет защитить у самой Нэнси. Разработать план они могут вместе с учителями клана «Плющ», геймером* организации «Танчики и кофе», которые тоже считают, что нынешняя финансовая система разрушает мир Нового Света. Услуга создания игры у геймеров 1500 световых, создание стратегии обучения у учителей – 1500 световых.

Экономист может убедить учителей и геймеров для создания игры на бесплатной основе, или заплатить за счёт своих средств, или снова обратиться к Нэнси Мусаильевне для того, чтобы она помогла с финансированием.

Примечание: несмотря на то, что учителя и геймер* «Танчики и кофе» работают в связке с Солярией Киберовой, они понимают, что нынешняя финансовая система основана на наращивании капитала, как денег. И они понимают, что необходимо наращивать человеческий капитал, а соответственно, укреплять институт семьи, поэтому с радостью соглашаются сотрудничать с экономистом организации «Гусеничка». Разработанную финансовую систему они продемонстрируют после открытия ворот Великого Товерона.

2. Также, экономист организации «Гусеничка» может обратиться за помощью к бухгалтеру «Танчики и кофе», который состоит в организации «Семеновка» и продвигает идею о создании новой финансовой системе в мире Нового Света. Он считает, что необходимо рассмотреть распределение финансов между кланами и организациями, входящими в них. Уверен, что «Совет Прайс», как главный управленческий орган, должен создать систему поддержки или систему финансирования проектов, способных решить два самых фундаментальных вопросов:

существование семьи, как института, и возможность космических исследований. Основная миссия: придумать новую финансовую систему (предварительно разобраться в нюансах существующей).

Соответственно, через бухгалтера могут выйти на всю организацию «Семеновка» и договориться о том, чтобы создать новую финансовую систему для того, чтобы укрепить свои силы и быть убедительнее в принятии решения о новой Экономической системе.

Примечание: организация «Семеновка», экономист «Гусенички» совместно с учителями и геймером создают игру по новой финансовой системе.

3. НО: бухгалтер организации «Танчики и кофе» сначала должен разобраться в нюансах существующей системе. Личный экономист Солярии Киберовны и бухгалтер «Танчики и кофе», и бухгалтер «Серебряные подростки» (Знает о том, что у Солярии Киберовны есть И.П. «Юбки и пистолеты». Через это И.П. она ежедневно проводит финансовые операции (сторонний доход). При этом, налог на доход юридических лиц она не платит) Его цель: узнать, откуда Солярия Киберовна берёт световые, а потом поступить по совести (возможна кооперация с экономистом «Майского жука»). Все они, работая в одном банке, могут скооперироваться для того, чтобы разобраться в финансовой системе, которую поддерживает Солярия Киберовна (она спонсирует 3 организации Клана «Ящер», наращивая военный капитал, направленный на истребление людей). Им необходимо прийти к мысли о том, что финансирование ТОЛЬКО военной отрасли не приведет ни к чему хорошему, НЕОБХОДИМО совместно разработать новый план развития финансовой системы. которое будет включать в себя финансирование развития института Семьи и научных исследований. (То есть работать в связке с теми, кто занимается созданием новой финансовой системы).

Примечание: экономист «Роббо-рекламы» имеет на руках письмо, подтверждающее наличие связи Солярии Киберовны и Грозного Иешуа. Они могут прийти на то место и в то время, которое указано в письме и увидеть все своими глазами.

Таким образом, после подтверждения того, что Солярия Киберовна наращивает военное оружие, они все объединились для того, чтобы разработать план по созданию новой экономической системе. Экономист организации «Гусеничка», личный экономист Солярии организации «Майский жук», организация «Семеновка» с бухгалтером «Танчики и кофе», который не поддерживает финансовую систему в мире, директор организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ», который мечтает об исследовании в сфере экономики (разработать новую экономическую систему) и экономист «Роббо-рекламы» совместно с учителями и геймером создают игру на основе разработанной новой финансовой системе в Мире Нового Света, которую защитит экономист «Гусенички» у Нэнси Мусаильевны.

Новая финансово-экономическая система:

1. Пособие по беременности и родам («декретные»);
2. Единовременное пособие при рождении ребенка;
3. Ежемесячное пособие по уходу за ребенком;
4. Материнский капитал;
5. Дополнительные ежемесячные выплаты при рождении первого и второго ребенка;
6. Дополнительные выплаты воссоединившимся семьям;
7. Бесплатное дошкольное, школьное, высшее и дополнительное образование.

Правовая система:

Кроме того, чтобы «Совет Прайс» точно был убежден в необходимости оставлять полноценные семьи и не разделять родственников Юристам без звездочки нужно составить следующий кодекс правовой системы, по которому семьи будут защищены в обоих мирах:

1. Признание права на семью;
2. Пресечение тех действий, которые нарушают права семейного кодекса либо создают угрозу их нарушения;
3. Ответственность родителей за своего ребенка и за характер Будущего планеты Арб;
4. Забота родителей о физическом и психическом здоровье ребенка;
5. Воспитание ребенка родителями;
6. Защита родительских прав;
7. Права ребенка;
8. Защита семейного права судом;
9. Бесплатное дошкольное, школьное, высшее и дополнительное образование, включая детский оздоровительно-образовательный отдых.

Для того, чтобы политическая система, начала действовать в Новом Свете, всем юристам без звездочки необходимо для помощи обратиться к «Семёновке» для того, чтобы укрепить свои силы и быть убедительнее в принятии решения о новой правовой системе. А также можно скооперироваться со всеми, кто разрабатывает новую финансовую систему.

Примечание: продолжение данной игровой ветки находится в событии 6 (мир коренных жителей).

Событие 3 «Семёновка».

1. Помощник директора организации «Майский жук» - является советником директора организации. Имеет свой взгляд на будущее Нового света и считает, что в силах народа противостоять нынешнему укладу. Активно продвигает подпольное движение «Семёновка», которое организывает забастовки на производстве. Его цель заключается в том, чтобы показать жителям Нового Света, что жизнь заключается не

только в зарабатывании денег. В своих рассуждениях использует теорию Семёна (смотри теорию Семёна), которую мечтает дополнить своими исследованиями.

2. Помощник директора организации «Танчики и кофе» – является советником директора организации. Является участником движения «Семёновка», которое организывает забастовки на производстве. Его цель заключается в том, чтобы показать жителям Нового Света, что жизнь заключается не только в зарабатывании денег. В своих рассуждениях использует теорию Семёна (смотри теорию Семёна), которую мечтает дополнить своими исследованиями. Не поддерживает взгляды «Совета Прайс», ему кажется, что именно из-за неверно принятых советом решений Новый Свет находится в плачевном состоянии. Был воспитан в полной семье, что удивительно для клана, но, будучи единственным ребёнком не был отдан в мир Инаков. Это повлияло на его мнение об институте семьи. Считает, что всем тем, кого в детстве отнесли к воротам, необходимо помочь найти своих родственников в Новом Свете. Именно этим и занимается в организации «Семёновка».
3. Юрист* организации «Бабочка» – имеет высшую квалификацию адвоката и выступает в роли защитника тех, кто находится в темнице Нового Света (почтальоны, журналисты, хранители ворот). Входит в организацию «Семеновка», поэтому услуги адвоката бесплатные. Связывается с миром Инаков через «жужалу». Знает о том, что в мире Инаков к Новосветским детям относятся совсем не так, как им об этом рассказывает «Совет Прайс». Считает, что всем жителям Нового Света необходимо рассказать правду. Сотрудничает с другими адвокатами.
4. Дмитриев Ящер Гуськович (Дмитрий Гусев) – член «Совета Прайс». Отвечает за начальную военную подготовку солдат во всех организациях, связанных с военной промышленностью.

Ему подчиняются:

- Руководители отделов корпоративного обучения в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека);
- Методисты (6 человек) в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека);
- Специалисты (6 человек) в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук» (3 человека).

Является союзником Нэнси Мусаильевны и всячески её поддерживает. Помогает распространить её идеи о том, что институт семьи – важнейшая составляющая гармонично развитого общества.

Задача Ящера Гуськовича заключается в том, чтобы вложить эту идею в своих воспитанников.

Является членом подпольной организации «Семёновка».

Верит в то, что военная промышленность должна быть использована с целью покорения космоса.

5. Бухгалтер организации «Танчики и кофе» - Состоит в организации «Семеновка» и продвигает идею о создании новой финансовой системе в мире Нового Света. Он считает, что необходимо рассмотреть распределение финансов между кланами и организациями, входящими в них. Уверен, что «Совет Прайс», как главный управленческий орган, должен создать систему поддержки или систему финансирования проектов, способных решить два самых фундаментальных вопросов: существование семьи, как института, и возможность космических исследований. Основная миссия: придумать новую финансовую систему (предварительно разобраться в нюансах существующей).

Все участники «Семёновки» собрались в подпольной организации поскольку каждого из них не устраивает существующая власть. Их деятельность в организации заключается в:

- Передаче информации между организациями в продвижении новой экономической и правовой системы;
- Организация забастовок на своих предприятиях (мирные пикеты на территории своего мира);
- *Ящер Гуськович очень тесно общается с Нэнси Мусаильевной и получает от неё поддержку, поэтому, можно просить помощи в урегулировании вопросов через Ящера Гуськовича;
- Помогают в установке и распространении новых правил для новых систем;
- Активно продвигают свое подпольное движение, занимаются пропагандой своего движения и их задача, привлечь в свою подпольную организацию больше 50% всех жителей Нового Света, для укрепления своих сил;
- Необходимо внедрить своего человека в каждую организацию Нового Света, для эффективного распространения информации;
- Нужно способствовать перепрофилированию каждой организации для совместного выхода в космос.

После открытия ворот, задача «Семёновки» заключается в активном участии в перевороте:

- Для того, чтобы свергнуть «Совет Прайс» и Солярию Киберовну необходимо доказать населению Нового Света, тот факт, что Новосветская политика направлена на наращивание капитала (как денег), уничтожение института семьи (разделение детей и

их родителей), использование Новосветских детей в мире Инаков в качестве бесплатной рабочей силы (и к этому напрямую причастна Солярия Киберовна);

- После открытия ворот возможно сотрудничество с сопротивлением в «Мире Инаков» для совместного свержения власти в обоих мирах;
- После свержения старой власти необходимо поддержать Великого Товерона и Нэнси Мусаильевну для того, чтобы начать воссоздавать новую структуру экономической и правовой системы.

Событие 4 «Космос не для войн».

1. Помощник директора организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» – является советником директора организации. Также он принимает активное участие при выборе варианта действия «Внедрить новейшие технологии». В том случае, если инженеры придумали новейшую технологию, или в Мире Инаков (1 раз в 10 лет) предложили хорошую технологию, которую можно использовать в отрасли, или в клане «Гиков» изобретено новое оборудование, именно помощник директора докладывает об этом директору организации, и они совместно принимают решение о внедрении и возможном финансировании. Также, на «Совете Прайс» он рассказывает о том, как они будут использовать эту новейшую технологию. Мечтает создать образовательную программу «Космос не для войн», благодаря которой можно создать космонавтов, ракетостроителей и исследователей, занимающихся поисками новых планет и галактик.
2. Глава клана «Ящер» – является членом президиума «Совета Прайс». С самого детства он мечтал о межпланетных перелётах и когда занял должность главы клана, на первом же собрании «Совета Прайс» предложил сменить вектор развития организаций, входящих в его клан и направить их на изобретение ракет и космических кораблей, а также обмундирования для космонавтов. «Совет» принял его идею, но с ремаркой: космическую отрасль надо развивать в целях защиты Нового Света и возможного нападения на Мир Инаков. Будучи настоящим патриотом своего мира, глава клана согласился с этой ремаркой и в организациях появились соответствующие позиции в производстве. Но идею мирных полётов в космос с целью исследования новых миров он не забыл. Это так и осталось его детской мечтой. Имеет на руках часть чертежа космического корабля. Этот чертёж он получил от своего отца, который в молодости также грезил полётами в космос.

Основная цель персонажа – реализовать свою детскую мечту и узнать побольше о своем отце.

3. Директор организации «Гусеничка» - Мечтает, чтобы стоимость акций его организаций выросла. Стоимость контрольного пакета акций «Гусеничка»: 1530 световых. Знает,

что при увеличении капитала организации на сберегательном счете, повышается стоимость акции организации и, соответственно, контрольного пакета акций. Именно этот способ считает самым верным, чтобы избавиться от влияния со стороны «Плюща». Таким образом, победив финансовое господство «Плюща», он мечтает о том, чтобы его организация начала производить позиции, применимые мирным населением для того, чтобы развивать не военную промышленность, а мышление людей.

4. Директор организации «Бабочка» – считает, что инвестирование в военную промышленность – это уже прошлый век, как и рыночная экономика. Пытается понять, как будут развиваться события дальше и найти перспективную дорогу для своей организации. Мечтает о перераспределении финансирования. Понимает, что образование – имеет большое значение, но ему не нравится, что именно «Плющ» имеет на это монополию в Мире Нового Света, так как не приемлет всякую позицию элитарности, но вынужден тщательно это скрывать.
5. Глава клана «Гиков» – является членом президиума «Совета Прайс». Мечтает использовать технологии и разработки для покорения космоса и осуществления обучения первого отряда космонавтов Нового Света. Не поддерживает политику «Совета Прайс» и считает, что космос – долгосрочная инвестиция, которая в перспективе способна поставить Человечество на более высокий уровень развития. Для это произошло всем кланам необходимо сплотиться и заняться космическими разработками.
6. Дмитриев Ящер Гуськович (Дмитрий Гусев) – член «Совета Прайс». Отвечает за начальную военную подготовку солдат во всех организациях, связанных с военной промышленностью.

Ему подчиняются:

- Руководители отделов корпоративного обучения в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук»;
- Методисты в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук»;
- Специалисты в организациях «Гусеничка», «Бабочка» и «Майский жук».

Верит в то, что военная промышленность должна быть использована с целью покорения космоса.

Сюжетная составляющая данного мастерского персонажа:

1. Может помочь игрокам, миссия которых заключается в репрофилировании организаций для исследования космоса (через него возможно запросить финансирование у Нэнси).

2. Бухгалтер организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» – подчиняется директору и помощнику директора организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ». Считает, что на планете Арб, конфликт между двумя мирами, в скором времени перерастёт в катастрофу. Он думает, что на пороге изобретение оружия, способного уничтожить всё население планеты. Верит в то, что человечество способно продолжить своё существование на других планетах, при этом не повторив ошибки прошлого. **Игровая миссия:** совместно с кланом «Ящер» разработать проект по переселению на другую планету.

Игровая миссия данной сюжетной ветки заключается в:

- Объединении всех организаций ради общей цели – совместного выхода в космос для исследований;
- Перепрофилировании организаций для осуществления выхода в космос;
- Директора 3 организаций, либо глава Клана, которые занимаются разработкой и продажей военной техники («Бабочка»; «Гусеничка»; «Майский Жук») должны прийти к мысли о том, что им необходимо направить свои разработки для улучшения изучения космоса, а не для уничтожения Мира Нового Света и Мира Инаков;

Событие 5 «Генеалогическое древо».

1. Директор организации «Майский жук» – знает о том, что в клане «Плющ» хранится древнее генеалогическое древо, которое несет в себе какую-то тайну. Ему об этом рассказывал его дедушка. Но какую конкретно тайну несет древо, ему в детстве было не понять, а сейчас он и вовсе забыл основную суть того, что говорил ему его родственник. Он помнит только фразу: «Придет время и это древо снова зацветет и «яблоко раздора» больше не падёт на землю между Мирами». Ему кажется, что яблоко – это вовсе не метафора и его основная миссия: понять, что ему говорил на самом деле дедушка и зачем.

Примечание: выдать легенду о генеалогическом древе на тичьем языке.

2. Помощник директора организации «Бабочка» – верит в легенды и любит всякого рода мистификацию, занимается исследованием альтернативной истории Мира Нового Света. Мечтает попасть в библиотеку Мира Инаков для того, чтобы почитать там об истинной истории Нового Света. С нетерпением ждет открытия ворот между мирами. Знает, что работы в библиотеке написаны на древнем «тичьем» и ищет возможность найти в Новом Свете переводчика, который ему поможет с пониманием смысла текстов. Готов заплатить любую сумму. Инвестициями занимается, как раз-таки с целью заработать на услуги переводчика. Но для начала, этого переводчика надо найти. Давным-давно слышал байку о некоем генеалогическом древе, которое также хранит некую тайну.

3. Экономист организации «Серебряные ПОДРОСТКИ» – увлекается астрономией именно как наукой. В свободное время занят изучением учебника «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд». Книга написана на древнем языке, поэтому он очень ждёт открытия ворот Товерона для того, чтобы воспользоваться услугами переводчика. Игровая миссия: составить карту звёздного неба (ПОНИМАТЬ КАК МЕТАФОРУ) и дополнить её своими наблюдениями. Примечание: ребёнку вместе с ролью необходимо выдать учебник «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд».
4. Директор организации «Танчики и кофе» – знает о проекте «К» (что он существует), так как бабушка совместно с каким-то мужчиной занимались исследованием генеалогического древа Планеты Арб и о том, что бабушка пыталась доказать теорию о том, что все жители планеты Арб – это на самом деле делегация некоего проекта, у которого была символика буква «К».
5. Помощник директора организации «Роббо-реклама» – поддерживает философию директора организации и искренне верит в то, что семью (здоровую и полноценную) ещё возможно возродить на планете Арб. Пытается найти некое мистическое генеалогическое древо, которое возможно даст подсказку как это сделать. Игровая миссия: найти генеалогическое древо и изменить отношение жителей Нового Света к семье.

Игровая миссия данной сюжетной ветки заключается в:

- Подтверждению теории о том, что мир Инаков и Новый свет изначально - один народ (одно государство);
- Подтверждение теории о том, что люди на планете Арб появились не в ходе эволюции, а явились с планеты Латтер;
- Обнародование и распространение этой информации среди населения Нового Света и мира Инаков.

Примечание: подтверждение этих теорий возможно через обнародование генеалогического древа, рассказывающего о том, что когда-то давно существовало государство под названием «Старый Свет», правителем которого был Великий Товерон (возможно взаимодействие с Инаками, занимающимися научной работой «Вся правда о Великом Товероне» и «Вся правда о Грозном Иешуа»). После нахождения генеалогического древа сюжетная ветка развивается. Игрокам необходимо найти карту звёздного неба и дополнить её исследованиями экономиста организации «Серебряные ПОДРОСТКИ». Дополненная карта звёздного неба расскажет игрокам о том, что все они являются посланцами с планеты Латтерр.

Для того, чтобы пройти эту сюжетную ветку необходимо:

- Директор организации «Майский жук» должен выяснить, что на самом деле значили слова его бабушки, для этого он может обратиться к директору организации «Танчики и кофе», так как у него бабушка также связана с исследованием планеты Арб. Для выполнения этой игровой миссии необходимо изучить легенду о генеалогическом древе, которая хранится у него на руках.

Но воспользоваться легендой он не может, так как она на «тичьем» языке.

Для того, чтобы получить легенду из библиотеки, они могут связаться с переводчиком, так как легенда написана на «тичьем» языке, эта услуга будет платной. Также для того, чтобы получить перевод на руки, необходимо обратиться за услугой к почтальону и заплатить за услугу, или же они могут дождаться открытия ворот Великого Товерона и сходить самостоятельно за легендой, при этом все же воспользоваться услугами переводчика;

Примечание: выдать на руки легенду «О генеалогическом древе».

- Помощник директора «Бабочка» мечтает найти некое «древо», которое способно рассказать историю мира Инаков и мира Нового Света – это квестовая ветка, которая в конечном итоге должна привести игрока к Воротам Товерона.

Помощнику директора «Бабочка» необходимо связаться с Директором организации «Майский жук», так как только у него на руках, есть истинная легенда «О генеалогическом древе». Они сообща могут обратиться к переводчику, для оказания услуг перевода легенды, при этом разделив сумму выплаты за услугу пополам. Если они придут к мысли о том, что легенда также находится в библиотеке Мира Инаков, то им необходимо также воспользоваться услугами почтальона для того, чтобы тот передал им через брешь перевод легенды.

В случае, если они поймут то, что им необходима легенда, после открытия ворот Великого Товерона, то они смогут самостоятельно сходить в библиотеку и получить на руки легенду от переводчика;

- Ворота Товерона – место, где упало «яблоко раздора». Для того, чтобы это понять, им необходимо изучить легенду «О генеалогическом древе» и сопоставить данные факты для того, чтобы прийти к истине о том, что яблоко раздора – это и есть Ворота Товерона.

Для того, чтобы изучить легенду, необходимо связаться с Директором организации «Майский жук», так как именно у него на руках есть легенда;

- Помощник директора организации «Роббо-реклама» также как и помощник директора организации «Бабочка» мечтает найти некое «древо» они могут работать сообща (возможна подсказка Мастера игры).

Примечание для Мастера Игры 1: капсула, в которой находится генеалогическое древо, находится в месте, где упало яблоко раздора. То есть, зарыто около Ворот Товерона.

Мастеру Игры заранее необходимо будет подготовить координаты места, где будет зарыта капсула. Если дети подойдут к Мастеру Игры и скажут, что дерево находится около ворот, а ворота – это яблоко раздора, в этом случае, он выдаст им карточку с координатами места и скажет, что вскрывать капсулу можно ТОЛЬКО в присутствии НЕГО.

Далее – детям необходимо найти это место по координатам и выкопать капсулу, в которой находится генеалогическое древо.

Примечание 2: Генеалогическое древо представляет из себя рисунок большого дерева с тремя массивными ветками.

Ветка 1 заполнена именами игроков из **Мира Инаков:**

1. Технический специалист Ордена «Икиков»;
2. Стенографист Ордена «Матиков»;
3. Стенографист Ордена «Икиков»;
4. Стенографист Ордена «Михиков»;
5. Стенографист Ордена «Инжириков»;
6. Стенографист Ордена «Атиков»;
7. Лаборанты со * всех орденов.

Ветка 2 заполнена именами игроков из **Мира Нового Света:**

1. Инженер организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»;
2. Директор организации «Танчики и кофе»;
3. Глава клана «Гиков»;
4. Экономист организации «Бабочка»;
5. Бухгалтер организации «майского жука»;
6. Экономист организации «Танчики и кофе»;
7. Полицейский организации «Роббо-реклама»;
8. Почтальон организации «Гусеничка»;
9. Инженер организации «Танчики и кофе»;
10. Геймер организации «Танчики и кофе»;
11. Помощник директора организации «Танчики и кофе».

Ветка 3 была пустая. Мастер Игры дает задание детям, которые нашли генеалогическое древо, найти тех, кто является членами этих семей и просит заполнить древо до конца, чтобы окончательно разбить план Грозного Иешуа.

- После того, как все эти игроки выполняют свои игровые задачи им необходимо найти экономиста организации «Серебряные ПОДРОСТКИ», который занимается исследованиями звёздного неба и скрытого смысла звёзд. Книгу он может найти в библиотеке Мира Инаков. Для того, чтобы он получил перевод книги, ему необходимо

обратиться к Переводчику, а также связаться с почтальоном в Мире Инаков для того, чтобы тот передал ему в руки перевод книги с «тичьего». Если этот игрок к тому моменту уже составил полную карту звёздного неба, то задача участников игры сопоставить легенду о генеалогическом древе (+ информация, найденная в генеалогическом древе) и карту звездного неба.

Примечание для Мастера Игры 1. «Карта звездного неба»: для того, чтобы экономист организации «Серебряные подростки» составил карту звездного неба, ему необходимо обратиться к Мастеру Игры. Мастер Игры должен ему показать пример того, как рисуется карта определённого созвездия по данным из учебника.

1. Первое на что необходимо обратить внимание – это на данные о точках (в книге есть рисунок этих точек и их расположения на листе, всего таких рисунков – 11 штук (столько, сколько и семей));
2. Следующим действием ребёнка должен быть перенос этих точек на миллиметровую бумагу (такую бумагу необходимо выдать ребёнку вместе с линейкой);
3. Каждой точке необходимо присвоить данное (число, которое есть в книге и означающее значимое событие для семьи), но не ко всем точкам данные известны;
4. Далее необходимо число, взятое из книги разделить на саму точку (например, в книге есть информация, что точка 3 имеет значение 21, значит им необходимо 21 разделить на 3), полученное значение записать рядом с цифрой.

Такие действия делаем со всеми точками и полученные одинаковые значения соединяем между собой.

ИТОГ: когда ребёнок нарисует карту звездного неба, он должен будет подойти к Мастеру Игры вновь. Мастер Игры должен обратить внимание ребёнка на то, что у него получились незаконченное созвездие, так как на некоторых точках не было данных изначально. Для того, чтобы выяснить эти данные, ребёнку необходимо соединиться с детьми, которые нашли капсулу с генеалогическим древом.

Далее – Мастер Игры выдаёт детям карточку: «Обратитесь к директору организации «Танчики и кофе».

Событие далее соединяется с веткой о «Проекте К» (Событие 7).

**Сценарий игры (Мир 3. Мир коренных жителей,
шпионов из «Вечности», шпионов из «Скрытых Столетий»)**

Событие 1. «Как связаться со стихией?».

Данное событие начинается с момента, когда в отряды перестанут приходить Стихии. Этот момент должен отрегулировать Мастер Игры. У каждого наставника в отряде, есть определенная проблема, которая касается того, что Стихии перестали заходить сами собой.

Наставникам необходимо решить данные проблемы, а для этого, нужно понять, почему они идут не в верном направлении (если Стихия не приходит в семью по вечерам сама собой, то это означает, что они идут не в верном направлении).

Примечание для Мастера Игры: идут коренные жители не в верном направлении, потому что изолировались от Мира Инаков и Мира Нового Света и ушли от проблем, не стараясь их решить. Для того, чтобы Стихии начали захаживать сами собой необходимо перестать бояться разрушения Ворот Товерона, помочь другим Мирам в этом и способствовать объединению Миров на планете в один (всех трех, включая их Мир).

1. Наставники собирают свою семью и обозначают проблему того, что их семья идет не в верном направлении. Есть два способа начать это событие:
 - Наставник просит Ву семьи вызвать хотя бы одну Стихию для того, чтобы с ней поговорить и разузнать, что они делают не так.

Примечание 1: для того, чтобы вызвать стихии (для проведения обряда), необходим определенный реквизит, который находится у Ву «Эмей» (шелк); у Ву «Хуанхэ» (вода из реки Хуанхэ); у Шептуна (нанесение рун на камни) – Мастер Игры (камни); Ву «Шаолинь» (материалы для изготовления китайского колокольчика);

Примечание 2: к Ву семей, которые обладают магией Огня вечером Стихия все равно не придёт. Те Ву, которые вызывали в этот день другие Стихии, будут одарены их визитом. У Стихии можно спросить конкретный вопрос, на все остальное она ответа давать не будет.

Вопрос: «Почему к нам перестали ходить Стихии?».

Ответ: «Путь Леса – не лучший путь. Вы свернули не туда...».

Вопрос: «Что мы делаем не так?».

Ответ: «Вы не смотрите в будущее. Будущего у вас нет. И у всей планеты его нет. Подумайте над этим».

Вопрос: «Что нам делать?».

Ответ (Вода): «Вам необходимо перестать плыть по течению...».

Вопрос: «Что нам делать?»

Ответ (Земля): «Землю делить нельзя. Земля общая...».

Вопрос: «Что нам делать?»

Ответ (Воздух): «Мирное небо должно быть над вашей головой...».

- Наставник идет общаться с Матерью-Природой, совершает определённый ритуал для общения с ней. Но для этого, ему необходимо сформулировать вопрос, например: «Почему к нам перестали ходить Стихии?» или «Что мы делаем не так?».

Примечание: если Наставники выберут вариант общения с Матерью-Природой и зададут указанные вопросы, в таком случае, Мать-Природа должна ответить им на 1-ый вопрос: «Путь

Леса – не лучший путь. Вы свернули не туда», а на 2-ой вопрос: «Вы не смотрите в будущее. Будущего у вас нет. И у всей планеты его нет. Подумайте над этим».

Следующие ответы Матери-Природы должны подталкивать Наставников семей к тому, чтобы обратить внимание на ситуацию не в их игровом мире, а на планете вообще (то есть, дети должны догадаться, что им необходимо объединить три мира, существующие на планете Арб).

2. Все семьи должны понять, что именно Стихия Огня (отвечающая за семейный очаг) перестала заходить к Ву, даже если Ву совершил обряд по её призыву. Наставникам семей необходимо поделиться друг с другом информацией о том, что сказали Стихии, которые все же пришли. Сделать вывод о том, что они идут не в верном направлении, потому что отрезаны от двух других Миров, которые существуют на планете Арб. Наставникам необходимо составить план совместных действий, предварительно изучив данные о соседних Мирах (все Наставники, всех семей) и рассказать о нём Мастеру Игры.

Примечание: все Мэй знают о том, что семья – это не только по крови, а все человечество на планете Арб – это одна большая семья. Через Мэй Наставники и должны сделать нужный вывод и определить план действий.

3. Мэй всех семей являются хранителями семейного очага, поэтому они также могут вызвать Стихию Огня. Именно у Стихии Огня можно взять перья феникса, которые необходимы девочкам Мэй для того, чтобы поддерживать семейный очаг хотя бы в одном из миров (своем). Наставникам необходимо попросить Мэй вызвать Стихию Огня для того, чтобы согласовать план действий, который они уже составили (для решения проблемы).
4. После того, как Мэй совершили обряд по вызову Стихии Огня, к ним явится Стихия Огня. Стихия Огня потребует разговора со всеми Мэй и Наставниками из всех семей. Мэй, которые догадаются о том, что нужно вызвать Стихию, быстро собирают остальных по другим семьям и слушают Стихию Огня. Стихия Огня согласовывает план действий Наставников по становлению семей коренных жителей планеты Арб на путь истинный.

Последние слова Стихии Огня: когда-то давно, 3 народа жили в мире, но все изменилось, когда народ Нового Света развязал войну. Только коренные жители планеты Арб, повелители всех 4 стихий, могут остановить войну. Но когда планета нуждалась в них больше всего, они исчезли. Они стали вести затворнический образ жизни и выбрали путь леса. И вот прошло много вёсен и в поселении коренных жителей родилось новые 28 дочерей и сыновей дракона, которым было под силу спасти планету Арб. Но для того, чтобы это сделать им нужна была помощь самой древней силы планеты – Драконы. Но так случилось, что из-за дисбаланса на

планете, была потеряна древняя реликвия. Нахождение реликвии по сей день неизвестно. Начали открываться бесчисленные бреши, через которые могучая сила исчезла, Драконы улетели, и теперь отважным воинам семей, необходимо вернуть драконов и всем вместе сплотиться для восстановления баланса на планете.

В конце легенды, стихия Огня, выдает каждой Мэй по перу Феникса (для младшего отряда: Зеленого цвета, для старшего отряда: Красного цвета). Мэй обнаружили на перьях странные символы, предположительно это были Руны. Мэй приняли решение, обратиться к своим Шептунам в семьях, чтобы они смогли им помочь с переводом.

Примечание для Мастера Игры: необходимо подготовить Стихию Огня исходя из тех планов, которые ему расскажут Наставники семей. Стихия Огня должна скорректировать план в диалоге с Наставниками таким образом, чтобы были задействованы в плане абсолютно все роли коренных жителей.

Событие 2 «Перья Феникса».

1. На утро Мэй обратились к своим шептунам в семьях с надписями на перьях, которые им выдала стихия Огня.

Примечание: девочки семьи, которая обладает магией Земли, Воды или Воздуха не могут перевести эти руны, потому что их Шептуны не обладают знанием рун магии Огня. Поэтому этим девочкам необходимо будет обратиться к Шептуну магии Огня.

2. Для того, чтобы расшифровать послание от стихии Огня, Шептуну необходимо обратиться к Визи Арет (поскольку Шептун не владеет полным списком рун). Визи Арет может дополнить перевод рун, но для полного перевода необходимо получить книгу «Древняя книга РУН», которая находится в библиотеке Мира Инаков. НО! Ворота Товерона закрыты, и необходимо ждать, пока Мир Инаков будет готов к их открытию.
3. Девочки Мэй должны догадаться, что из-за того, что они являются 28 дочерьми и сыновьями, они могут перемещаться даже при закрытых воротах Товерона (при условии, если они будут действовать в паре с мальчиком ДИ).
4. Им необходимо совершить переход в другой Мир для того, чтобы найти библиотеку в Мире Инаков, пообщавшись с Инаками.

Примечание: если их останавливает Мастер Игры или любой мастерской персонаж, то им необходимо показать свой кулон и это означает, что они могут свободно передвигаться в этот момент игры.

5. Проникнув, в библиотеку, они попросили у Джозефа Овертона книгу «Древняя книга РУН», на что получили отказ, так как книга – платная. Им необходимо вернуться обратно и обозначить данную проблему Наставникам.

6. Наставники могут решить проблему двумя способами:
 - Дать Мэй и Ди мешочек золота для обмена его в Банке Нового Света у Нэнси Мусаильевны.
 - Воин может дать свою молнию Мастеру Игры, на которую в обмен Мастер Игры выдаст карточку НОВЫЙ СВЕТ, которая дает возможность получить деньги в Банке Нового Света или карточку МИР ИНАКОВ, которая даёт возможность бесплатно получить книгу в библиотеке.
7. Выбрав один из способов, Мей и Ди должны будут вернуться в библиотеку и раздобыть книгу. Книгу необходимо доставить обратно к Визи Арету для того, чтобы он совершил перевод рун на перьях феникса.
8. Окажется, что книга написана на «тичьем» Древнем Языке, но, поскольку, Визи Арет изучал первобытную историю планеты перед тем, как лететь на задание, он знал «тичий» и могу помочь ребятам расшифровать книгу, а вместе с ней и руны на перьях феникса, которые им выдала Стихия Огня.
9. На первом пере, девочки Мэй обнаруживают странные координаты (азимутальный ход). Данный азимутальный ход, приводит девочек Мэй к Воротам Товерона, где девочки находят перья с зашифрованными рунами посланием: «Семья – способ продления социального существования». Для того, чтобы расшифровать руны, необходимо обратиться к шептунам. После того, как послание расшифровано, необходимо обратиться к мастеру игры, который проверит правильность перевода. После того, как мастер игры подтвердит правильность, он даёт тему для организации вечерних семейных посиделок.

Примечание для мастера игры: азимутальный ход делает мастер игры (заказать компасы).

Для того, чтобы получить второе перо, необходимо снова вызвать стихию огня. Вторая загадка должна привести их к экономисту организации «Серебряные ПОДРОСТКИ».

Примечание: в книге «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд», которую экономист возьмёт в библиотеке, изначально спрятаны перья с руническими текстами, которые он, передаст девочкам Мэй.

Данные перья также необходимо перевести с помощью шептунов, а после, предоставить перевод мастеру игры. После того, как мастер игры подтвердит правильность, он даёт тему для организации вечерних семейных посиделок.

Для того, чтобы получить третье перо, необходимо снова вызвать стихию огня, которая рассказывает им легенду: «Семья» – это не только люди, объединенные кровными узами. Как дерево растёт из маленького семени, так и семья начинается с одного человека – главы семьи. Он закладывает фундамент, на котором будет строиться вся дальнейшая жизнь. Его

задача – обеспечить базовые потребности семьи: крышу над головой, пищу и одежду. Но глава семьи не останавливается на этом. Он ставит перед собой и своей семьей новые цель и задачи, которые помогут им развиваться и расти. Эта цель может быть разной: от покупки нового дома до достижения успеха в своем деле, если мы говорим о настоящем положении дел. Если мы говорим о Будущем, то здесь цель семьи может быть совершенно другая. Ведь самое главное – это не в каком доме вы живете и не как вы одеты, а как вы, как родители, видите этот мир, как вы мыслите и что вы чувствуете. Чувствуют ли родители ответственность за Будущее страны или планеты? По идее, должны. Ведь именно с семьи начинается Будущее. Каждый ребёнок в семье – это представитель Будущего в Настоящем. И каждый родитель несет ответственность за воспитание этого представителя, который будет строить Будущее. А теперь, задумайтесь, какая на самом деле цель должна быть у семьи? Какое у семьи предназначение?

Ответ: предназначение семьи заключается в том, чтобы воспитывать представителя Будущего в Настоящем, способного построить в этом самом Будущем, Мир, в котором все люди смогут быть счастливы (+ сюда же актуальны ноосферные характеристики по В. И. Вернадскому). Суть того, что Стихия Огня рассказала легенду девочкам Мэй заключается в том, что им необходимо спасти планету Арб. Точнее, её Будущее. Именно поэтому, девочкам Мэй необходимо заняться вопросом семьи и её предназначения на планете. Не только в своем мире.

Девочкам необходимо разгадать эту легенду и представить мастеру игры ответ. После того, как мастер игры подтвердит правильность, он даёт тему для организации вечерних семейных посиделок.

После того, как стихия расскажет девочкам легенду, она выдаёт каждой из девочек по перу. Девочкам снова необходимо обратиться к шептунам, но как выяснится, ни один из них (и даже Визи) не знает о том, что это за руны.

Событие 3. «Как приручить дракона?».

Примечание для Мастера Игры Нового Света: когда запускается событие «Как приручить дракона?», на ОБЩЕМ СБОРЕ необходимо выдать почтальонам (они запускают детективную игру) и остальным жителям (указанным по маршруту) Нового Света карточки.

МАРШРУТ 1. Белый дракон.

1. Почтальон: «Ты принимал письмо из бреши и увидел, как из неё вылетает дракон белого цвета! Ты настолько был впечатлен, что не помнишь, куда он дальше полетел! Но слышал, что директор организации «Танчики и кофе» тоже видел белого дракона...».

2. Директор организации «Танчики и кофе»: «Вы действительно видели белого дракона, который вылетал через брешь в сторону клана «Гиков». Кстати, глава клана «Гиков», имеет родственников в Мире Инаков и белый дракон ему кое-что об этом рассказал...».
3. Глава клана «Гиков»: «К вам действительно прилетал дракон белого цвета, более того, он с вами разговаривал. Дракон сказал, что у вас есть семья в Мире Инаков. Вы это, итак, знали, но он сделал хорошую подсказку на счет того, где начинать поиски. Дракон сказал, что поиски нужно начинать с «Ордена Икиков» и что ваш родственник записывает все происходящие события в их «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным помощником магистра (главного в «Ордене Икиков»). Далее дракон полетел в сторону штаб-квартиры организации «Бабочка», а точнее, к её экономисту.
4. Экономист организации «Бабочка»: «К вам действительно прилетал белый дракон. Он сказал вам о том, что ваш член семьи находится в Мире Инаков, в «Ордене Атиков» и посоветовал попробовать написать туда письмо, передав её через брешь, воспользовавшись услугами почтальона...Далее, белый дракон полетел к полицейскому из «Роббо-рекламы»...».
5. Полицейский «Роббо-рекламы»: «Если у вас спросят о том, видели ли вы белого дракона, то вам необходимо отойти в место, где никто из «Совета Прайс» или других полицейских не сможет услышать ваш разговор. Позвать с собой почтальона из организации «Гусеничка» и поведать историю. Дело в том, что к вам действительно прилетал белый дракон. Он передал вам письмо для почтальона организации «Гусеничка» (почтальон может показать письмо тем, кто спрашивают о драконе). Это письмо оказалось от семьи из Мира Инаков. Дело в том, что вы не знали о том, что почтальон организации «Гусеничка» – ваш брат. Теперь вы это знаете и действуете сообща. Более того, дракон подсказал, что есть еще два члена их семьи в Мире Инаков и работают они над новыми изобретениями для Мира Нового Света...Далее дракон отправился к инженеру организации «Золотой Молодежи»....».
6. Инженер «Золотая Молодёжь»: «Сегодня вы видели дракона белого цвета, он прилетел к вам и сказал, что Ворота Товерона нужно разрушить и что вы идете в верном направлении. Также дракон сказал, что часть вашей семьи находится в Мире Инаков в «Ордене Инжириков». «Ордену Инжириков» сейчас нелегко, так как их магистр не вхож в «Грозный Совет» из-за своей принципиальной позиции неприятия действий Грозного Иешуа, который на данный момент правит Миром Инаков...Далее белый дракон полетел к бухгалтеру «Майского жука», а бухгалтер, вероятнее всего, находится в Банке и работает у Нэнси Мусаильевны...».

7. Бухгалтер «Майского жука»: сегодня к вам прилетал белый дракон. Он сказал вам о том, что дело вашего прадеда в «Ордене Михиков» продолжает нынешний стенографист этого же «Ордена». Также дракон дал вам мешок с золотом и попросил вас обратиться к Мэй или Ди из Мира коренных жителей планеты Арб, чтобы они этот мешок обменяли у Нэнси Мусаильевны на световые. Дракон сказал потратить деньги на услуги почтальонов и написать письмо своему родственнику из другого Мира. Если останутся деньги, то помочь другим жителям Нового Света написать письмо и передать его в другой Мир. Вы можете спросить у Ди или Мэй, которые к вам обратятся по поводу дракона, к кому еще прилетал дракон, а после – найти этих людей и дать им эти деньги для того, чтобы они написали письма своим родным в Мир Инаков. Дальше дракон полетел к экономисту «Танчики и кофе».
8. Экономист «Танчики и кофе»: «К вам сегодня прилетал белый дракон и сказал вам о том, что у директора вашей организации «Танчики и кофе» есть семья в Мире Инаков в «Ордене Матиков». Член семьи директора на данный момент занимается разработками нового изобретения для Нового Света. Дракон просил вас рассказать об этом вашему директору. Дальше дракон полетел к инженеру «Танчиков и кофе»...».
9. Инженер «Танчики и кофе»: «Сегодня к вам прилетел белый дракон и сказал вам о том, что у экономиста вашей организации «Танчики и кофе» есть семья в Мире Инаков. Его семья – стенографист из «Ордена Матиков». Дракон попросил вас сообщить ему об этом. Дальше дракон сделал намек, что семьи есть не только между Миром Инаков и Миром Нового Света, та самом деле и среди коренных жителей есть те, которые являются частью этих семей. Дальше дракон полетел к геймеру «Танчиков и кофе»...».
10. Геймер «Танчики и кофе»: «К вам сегодня прилетел белый дракон. Белый дракон сказал вам о том, что у инженера из вашей организации есть семья в Мире Инаков. Член семьи на данный момент занимается различными разработками для Нового Света. Поговаривают, что Грозный Иешуа, который нынче правит Миром Инаков, дал задание всем лаборантам придумать изобретение, которое негативно повлияет на жителей Нового Света. Дальше дракон полетел к помощнику директора «Танчики и кофе».
11. Помощник директора «Танчики и кофе»: «К вам сегодня прилетел белый дракон. Он сказал вам о том, что у геймера из вашей организации есть семья в Мире Инаков, в «Ордене Икиков». Член семьи работает техническим специалистом. Также дракон оставил конверт, на котором написано было «Для Мэй и Ди». Дракон попросил вас сохранить этот конверт до момента, пока к вам не обратятся Мэй и Ди и не спросят о драконе. Отдайте конверт тем, кто будет вас спрашивать именно о БЕЛОМ драконе...».

Содержимое конверта: Дорогие Мэй и Ди, вы смогли меня найти. Отдайте карточки белых драконов воинам всех семей в вашем поселении. Кстати, я не просто так летал и общался с жителями Нового Света. Все они – объединены одной проблемой: их семьи разделяют Ворота Товерона. Помните легенду, о которой вам рассказала Стихия Огня? Именно вы, Мэй и Ди, должны создать единый народ на планете Арб. Я желаю вам удачи. Но будьте осторожны: главная Мэй – не та, за кого себя выдает. И среди ваших семей не все на самом деле являются коренными жителями этой планеты. Кстати, скажите помощнику директора организации «Танчики и кофе», что член его семьи находится в «Ордене Атиков» и работает там лаборантом. Желаю вам удачи.

+ в конверте 7 карточек белого дракона.

МАРШРУТ 2. Синий дракон.

1. Почтальон: «Ты принимал письмо из бреши и увидел, как из неё вылетает дракон синего цвета! Ты настолько был впечатлен, что не помнишь, куда он дальше полетел! Но слышал, что директор организации «Танчики и кофе» тоже видел синего дракона...».
2. Директор организации «Танчики и кофе»: «Вы действительно видели синего дракона, который вылетал через брешь. Помимо вас, синего дракона видели и охранники всех организаций. Когда дракон пролетал мимо вас, то вы услышали странную фразу: «Медальон с буквой «К» подарил жизнь». Вам запомнились эти слова, и теперь вы пытаетесь в этом разобраться».
3. Охранники всех организаций: «Вы видели, как мимо вас пролетел синий дракон. Он был так быстр, но вам удалось заметить направление, в котором он отправился дальше. Вы уверены, что он полетел в сторону, в которой предположительно находится корабль. Когда дракон проносился возле вас, вы услышали лишь одну фразу: «Буква «К» подарила жизнь и об этом знают многие в вашем мире. Ищите единомышленников и тех, кто сбивается с пути». Знаете, что синего дракона видел ещё и бухгалтер организации «Гусеничка».
4. Бухгалтер организации «Гусеничка»: «Вы видели, как мимо вас пронесся синий дракон. Он обронил перед вами письмо, в котором было сказано, что «Необходимо обратить внимание на записи своего дедушки. Планета плоская, но не в том смысле, в котором вы считаете. Найдите единомышленников. Ищите тех, кто знает про медальон». Вы прочитали письмо и успели заметить, что дальше дракон полетел в сторону организации «Бабочка». Вы предложили Мэй и Ди обратиться к своему знакомому бухгалтеру из этой организации».

5. Бухгалтер организации «Бабочка»: «Вы видели, как мимо вас пролетел синий дракон. Он сделал несколько кругов и приземлился перед вами. Дракон рассказал, что видел многих тех, кто не знает о чём говорит, но все вместе они могут справиться и найти истину. Дракон перечислил имена, и вы их записали: Бухгалтер организации «Гусеничка», Охранники всех организаций, Директор организации «Танчики и кофе». Дракон посоветовал обратиться к этим людям за помощью, а в ответ помочь им».

Примечание: когда к вам подойдут Ди и Мэй, вам необходимо втроём подойти к мастеру игры, который выдаст Ди и Мэй карточку потерянного дракона (их 7 штук).

МАРШРУТ 3. Красный дракон.

1. Почтальон: «Ты принимал письмо из бреши и увидел, как из неё вылетает дракон красного цвета! Ты настолько был впечатлен, что не помнишь, куда он дальше полетел!» Но слышал, что экономист организации «Майский жук» видел тоже красного дракона. Экономист организации «Майский жук», кстати, является личным экономистом Солярии Киберовны...».
2. Экономист организации «Майский жук»: «Вы действительно видели красного дракона, который вылетал через брешь. Помимо вас, красного дракона видел и бухгалтер организации «Майский жук». Когда дракон пролетал, он сказал о том, что организация «Ребис» не та, что из себя представляет. Однако, он не знает, чем конкретно они занимаются, но услышал фразу от дракона: «79-й химический элемент и 29-й химический элемент». Есть Орден в мире Инаков, который связан с этим. Вам нужно объединиться. Больше он ничего не сказал и полетел к бухгалтеру организации «Серебряные подростки».
3. Бухгалтер организации «Серебряные подростки»: «Вы видели, как мимо вас пролетал красный дракон, и он сказал вам взять с собой экономиста организации «Майский жук», отойти туда, где вас никто не услышит. И красный дракон обронил фразу: «Юбки и пистолеты», не зря название такое, ответ во втором слове. А если свяжетесь с экономистом «Роббо-реклама» сможете узнать еще больше», и полетел дальше к экономисту организации «Роббо-реклама».
4. Экономист организации «Роббо-реклама»: «Когда мимо вас пролетел красный дракон, он посоветовал объединиться с теми, кто тоже равнодушен в этой ситуации. Ведь только совместными усилиями, получится все узнать и решить проблему. Красный дракон сказал, что необходимо рассказать о том, что было в письме, которое попало вам в руки бухгалтеру организации «Серебряные подростки», экономисту организации «Майский жук». Дракон посоветовал обратиться к этим людям за помощью, а в ответ помочь им».

Примечание: когда к вам подойдут Ди и Мэй, вам необходимо втроем подойти к мастеру игры, который выдаст Ди и Мэй карточку потерянного дракона (7 штук).

МАРШРУТ 4. Зеленый дракон.

1. Почтальон: «Ты принимал письмо из бреши и увидел, как из неё вылетает дракон зелёного цвета! Ты настолько был впечатлен, что не помнишь, куда он дальше полетел! Но он видел, что зеленый дракон полетел в сторону охранников из Мира Нового Света.
2. Охранники: «Мимо вас пролетал дракон зеленого цвета и сказал о том, что именно охранники должны собрать то, что нужно для создания нового. Но им должны помочь другие люди из Мира Нового Света, одни из них экономист «Майского жука», организатор «Бабочки», но это не все люди, о других могут сказать они же, сказал дракон и полетел в сторону экономиста «Майского жука».
3. Экономист организации «Майский жук»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и сообщил о том, что вас должны найти охранники, а еще то, что ищут охранники есть у директора организации «Серебряные подростки» и бухгалтера организации «Серебряные подростки», передайте это охранникам, если встретитесь, ну а сам дракон полетел к организатору организации «Бабочки».
4. Организатор организации «Бабочки»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и сообщил о том, что у вас есть то, что нужно найти охранникам, а еще то, что ищут охранники есть у маркетолога организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ» и менеджер по продажам организации «Танчики и кофе», передайте это охранникам, если встретитесь, ну а сам дракон полетел к директору организации «Серебряные подростки».
5. Директор организации «Серебряные подростки»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и сообщил о том, что у вас есть то, что нужно найти охранникам, а еще то, что ищут охранники есть у почтальона организации «Танчики и кофе» и у маркетолога организации «Роббо-рекламы», передайте это охранникам, если встретитесь, ну а сам дракон полетел к бухгалтеру организации «Серебряные подростки».
6. Бухгалтер организации «Серебряные подростки»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и передал письмо, в котором было написано, что охранники Нового Света должны объединиться и объединить найденное в одно целое. Необходимо передать это охранникам. Было передано в письме от дракона и дальше он полетел в сторону маркетолога организации «Золотая Молодежь».
7. Маркетолог организации «Золотая Молодежь»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и просил передать информацию о том, что часть формулы можно найти у геймера организации «Роббо-реклама», сообщите это охраннику. Сказал это дракон и полетел дальше, в сторону бухгалтера организации «Майский Жук».

8. Бухгалтер организации «Майский Жук»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и сказал о том, что есть организация, которая связана с Орденом «Михики», но он не знает, чем они занимаются, потому что данная информация почему-то не для местных жителей, но ему кажется, что они занимаются обманом. Но точные ответы на вопросы можно найти в Мире Инаков. Дракон полетел дальше к Архивариусу Ордена «Матиков».
9. Архивариус Ордена «Матиков»: «Мимо вас пролетал зеленый дракон и сказал о том, что ваши знания, связанные с формулой, необходимы охранникам из Нового Света для того, чтобы объединить все то, что было найдено. Нужно объединиться охранникам и архивариусу ордена «Матиков», чтобы передать формулу».

Примечание: когда к вам подойдут мальчики Ди и девочки Мэй после того, как они справятся с испытанием, вам необходимо подойти к мастеру игры, который выдаст мальчики Ди и девочки Мэй карточку потерянного зеленого дракона (7 штук).

Данное событие начинается с того, что Стихия Огня рассказала девочкам Мэй и Наставникам семей легенду о том, как коренные жители могут спасти планету Арб. В конце этой легенды было сказано о том, что драконы покинули коренных жителей через бреши, которые образовались между мирами из-за того, что утеряна древняя реликвия - кукушка. Что за кукушка и где находятся бреши – воины, которые должны отыскать драконов, не знают.

1. Воинам необходимо обратиться к девочкам Мэй и мальчикам Ди для того, чтобы те поискали в библиотеке Джозефа Овертона какое-то знание о том, где расположены бреши, через которые драконы покинули коренных жителей.
2. Мэй и Ди отправляются в библиотеку (если они заранее догадаются, что книга платная, могут обратиться к Наставнику своей семьи за мешочком золота и обменять это золото в Банке у Нэнси Мусаильевны, а если не догадываются, то Джозеф Овертон, говорит им стоимость этой книги, они возвращаются к себе и могут воспользоваться мешочком золота у Наставника или молнией у одного из воинов, в обмен на которую Мастер Игры даёт карточку МИР ИНАКОВ (бесплатная книга) или МИР НОВОГО СВЕТА (деньги у Нэнси Мусаильевны) и идут обратно к Джозефу, берут эту книгу).

Примечание: книга называется «В поисках брешей между мирами» (автор Нэнси Мусаильевна).

3. Как только девочки Мэй и мальчики Ди принесут Визи Арету книгу «В поисках брешей между мирами», он переведёт с «тичьего» автора и скажет ребятам о том, что не нужно тратить время на перевод целой книги, можно обратиться к Нэнси Мусаильевне, которая и является автором этой книги, а, значит, знает, где находятся бреши и как их считать.

4. Когда Мэй и Ди пришли к Нэнси Мусаильевне, она рассказала им о том, каким образом можно найти бреши.

Поиск брешей:

В книге могут найти карту старого мира инаков, по которой с помощью отмеченных точек, а также широты и долготы можно определить координаты бреши, а дальше уже найти эти координаты с помощью компаса.

Нэнси Мусаильевна может им посоветовать обратиться к почтальонам Нового Света для того, чтобы разузнать о драконах, может быть, кто-нибудь из них видел, как из бреши вылетел дракон.

5. Мей и Ди могут обратиться к почтальонам и пообщаться с ними о драконах. У 4 почтальонов будут карточки, врученные им Мастером Игры, в которых написано «Ты принимал письмо из бреши и увидел, как из неё вылетает дракон (ЦВЕТ) цвета! Ты настолько был впечатлен, что не помнишь, куда он дальше полетел!». Далее им необходимо, как детективам, начать идти по следам своего дракона, узнавая у жителей, куда дракон полетел дальше.
6. Последний человек, которого посетит дракон, или Мастер игры выдаст детям письмо от дракона/конверт с карточками драконов. Эти карточки они должны раздать воинам своего поселения.
7. Далее – войны должны совершить обряд общения со своим драконом, который вернулся обратно к коренным жителям (воины знают, как общаться с драконом через их тотемные места) и получить блага от всех драконов. Эти блага им далее могут понадобится по игре.

Событие 4: «План Наставников коренных жителей.

Возвращение на путь истинный».

Событие начинается с того, что наставники приходят к Мастеру Игры с разработанным планом. Примечание: данное событие вытекает из события 1.

Когда наставники подходят к мастеру игры и излагают свой план, мастер игры в праве его скорректировать.

План, к которому необходимо привести детей из мира Коренных жителей:

- Обозначить проблему для всех коренных жителей, а именно: каждый из наставников (совместно с девочками Мэй) на вечерних семейных посиделках рассказывают своим семьям о том, что путь, который они выбрали (путь отстранения и игнорирования проблем) – это не самое лучшее решение т.к. каждый житель планеты Арб в полной мере несёт ответственность за происходящие сейчас события;

- Данный тезис необходимо вынести на обсуждение (приступить к активным действиям можно будет только после того, как каждый из членов семьи (отряда) будет согласен с выводом;
- После того, как каждая из семей согласится с тем, что необходимо уничтожить Ворота Товерона, а семьи из разных миров - объединить (помочь им встретиться), то мастер игры может дать детям список союзников, к которым можно обратиться в других мирах;

Примечание 1: если это событие откроется после того, как Ворота будут открыты, то мастер игры может направить коренных жителей к Нэнси Мусаильевне (Мир Нового Света) и Джозефу Овертону/Великому Товерону (Мир Инаков). Далее, общение с другими игроками будет происходить уже с подачи этих мастерских персонаже (в зависимости от того, на каком этапе в перечисленных игровых мирах будут дети). Если будет необходимость, то двигателями сюжета можно будет сделать детей из Мира Коренных жителей.

Примечание 2: если данное событие откроется до того, как Ворота Товерона будут открыты, то мастер игры может направить коренных жителей к Нэнси Мусаильевне (Мир Нового Света) и Джозефу Овертону/Великому Товерону (Мир Инаков), но в таком случае детям придётся связываться с ними либо при помощи Мэй и Ди, которые могут перемещаться между мирами в свободном порядке, либо при помощи воинов, которые умеют просчитывать бреши, либо при помощи почтальонов (при условии, что коренные жители либо уже пройдут этап с поиском драконов, либо будут активно его проходить).

- коренным жителям необходимо присоединиться к Семёновке (Мир Нового Света) и к сопротивлению (Мир Инаков). По факту, это можно сделать через мастерских персонаже/игроков, состоящих в сопротивлении/Семёновке. Коренные жители могут содействовать во всех миссиях, но главной задачей коренных жителей является разрушение Ворот Товерона, соединение семей, между которыми были ворота, трансляция жителям других миров трёх тезисов, которые обнаружили девочки Мэй;
- данное событие заканчивается тем, что ворота Товерона разрушаются примечание: детям необходимо узнать про кукушку), семьи, между которыми были ворота, объединяются, а Семёновка и сопротивление становятся одним целым.

Примечание: в Мире Нового Света, коренные жители могут способствовать установлению новой экономической системы и новых нормативно - правовых документов, главный акцент в которых поставлен на восстановление института семьи. Для этого необходимо рассказать детям из Мира Инаков/Мира Нового Света о тезисах, обнаруженных на перьях.

Событие 5. «Стихия Вечности».

Событие начинается с того, что Даигея Дарц узнает о том, кто из Мэй и Ди являются носителями гена путешественников. После этого Даигея выполняет следующий разработанный план:

- Дети Ди и Мэй с геном путешественников получают письмо от Даигеи, в котором говорится о том, что они приглашаются на «Семейный вечер», который проходит каждый день для разных Мэй и Ди.
- Так же подчиненные Даигеи Дарц, которые находятся под прикрытием, тоже получают письмо-приглашение на семейный вечер.
- Главная Мэй (Даигея) на семейном вечер проводит обряд по вызову «Стихии Вечности» (все принимают участие в этом обряде). Подчиненные Даигеи, Мэй и Ди встают в круг и из центра круга берут ленту любого цвета (каждая лента цветом связана с определенной стихией) и привязывают эту ленточку к дереву, которое будет являться «Деревом вечности» (местом их встречи).
- После вызова стихии «Вечность» (человека, которого Даигея подговорила притвориться стихией) Мэй и Ди получают руны, которые они могут расшифровать с помощью главной Мэй.
- После расшифровки Мэй и Ди узнают то, что они избраны в организацию «Вечность» для помощи в спасении миров, но для этого им нужно пройти посвящение.
- Даигея посвящает их при помощи браслетов с обозначением «Вечности» (для того, чтобы Мастер Игры мог их отличать от других детей).
- Ди и Мэй после посвящения не должны никому говорить о том, что они были посвящены в «стихию вечности».

Событие 6 (обязательно открывается после события 5).

«Вещают «Скрытые Столетия».

Событие начинается с того, что дети (шпионы из «Скрытых Столетий») выясняют о том, что коренные жители вызвали Стихию Вечности (на самом деле, это не Стихия, а обман Даигеи Дарц для осуществления вербовки всех коренных жителей в организацию «Вечность»).

1. Как только это произойдет, детям необходимо обратиться к Визи Арету, так как он является главным среди шпионов «Скрытых Столетий», но сделать это нужно так, чтобы Даигея Дарц ничего не узнала, ровно также, как и другие уже завербованные.
2. Шпионам из «Скрытых Столетий» необходимо с Визи Аретом разработать план по исправлению данной ситуации. Основная цель плана заключается в убеждении коренных жителей и шпионов из организации «Вечность» в том, что «Вечность» не делает на самом деле ничего благого, а только лишь наоборот – ухудшает ситуацию.

3. Для более эффективного решения проблемы, шпионам из «Скрытых Столетий» необходимо поделиться на группы, которыми должен управлять шпион 105 (он заинтересован в создании отрядов-шпионов из «Скрытых Столетий»):
 - Шпионы 75, 80, 85, 100
 - Шпионы 90, 95, 100, 110 – космические исследования;
 - Шпионы 115, 120, 125 (читают эмоции + временный ген); 130 (читает мысли 1 раз в 2 дня); 135, 140 (читают мысли постоянно); 149 (читает мысли + карточка «Вся правда» 1 раз в 2 дня).

Шпионы 75, 80, 85 и 100. Задание: Помочь Миру Инаков и Миру Нового Света в их нерешенных задачах (шпион 80 знает истинную историю планеты Арб).

1. Шпионам необходимо поделиться на две части: часть будет работать в Мире Инаков, а часть будет работать в Мире Нового Света.
2. Шпионам в своих группировках необходимо обратиться к Мастеру Игры того мира, которому они планируют помогать и осуществить прыжок в будущее этого Мира.

Как происходит прыжок в будущее:

- Дети вдвоем (мальчик и девочка) подходят к Мастеру Игры и формулируют свой запрос: в какой из Миров и на какой промежуток времени они хотят совершить прыжок. Пример: Мы хотим отправиться в будущее Мира Инаков на 1 день вперед (мера идет днями).
 - После этого, Мастер Игры выдает детям карточку с ходом события, которое либо уже идет, либо предположительно должно начаться в момент, когда дети совершали прыжок.
 - Дети забирают карточку хода события и начинают работу над совершением этого события, согласно сценарию игры (могут как вдвоем, так и всем своим отрядом, могут совершить несколько прыжков и поделиться на разные события, помочь завершить детям эти ветки).
3. Далее, согласно ходу событий, которые они «подсмотрели» в будущем, шпионам необходимо помочь жителям Мира прийти к нужному итогу и сформировать эту ветку событий в Реальности планеты.

Шпионы 90, 95, 100, 110. Задание: помочь организациям в Мире Нового Света перепрофилироваться и начать производить оборудование для космических исследований, а также необходимые для этого образовательные программы (образовательные программы разрабатываются совместно с Миром Инаков, так как все ученые – там).

1. Вычислить всех глав клана и всех директоров всех организаций, которые существуют в Мире Нового Света и познакомиться с ними.

2. Шпионы из 100 столетия должны воспользоваться карточкой «Возможность заглянуть в 150 000 столетие» (примечание: это должно происходить в присутствии Мастера Игры).

Как происходит использование карточки 150 000 столетия:

- Шпион 100 приводит с собой к Мастеру Игры всех тех, кому он хочет показать 150 000 столетие.
 - Отдаёт Мастеру Игры карточку «Возможность заглянуть в 150 000 столетие».
 - Мастер Игры взамен на карточку, отдает другую с информацией о том, что в 150 000 столетии человечества на данный момент не существует, но есть возможность эту ситуацию исправить.
 - Директорам организаций необходимо рассказать о хронологии событий на некой планете Латерр, откуда и прилетели шпионы из «Скрытых Столетий». Шпионам необходимо поделиться и каждому взять по 1 директору организации (другие шпионы таким же образом могут завербовать еще дополнительно всех тех, кто участвует в ветке развития космоса, данное событие необходимо будет перехватить у 1 группы шпионов, которые путешествуют в будущее). Вместе с директором организации пойти к любому Мастеру Игры и сформулировать запрос на перемещение. Пример запроса: Мы хотим отправиться в 100 000 столетие и узнать ключевые события. Мастером Игры выдается карточка событий из 100 000 столетия.
 - Далее, им необходимо совершить путешествия во все 5 000 столетия до 149 000 столетия и восстановить хронологию событий в нужном порядке, показав это Мастеру Игры коренных жителей.
3. Мастер Игры коренных жителей выдаёт детям список организаций, их деятельность и то, в какую из космических областей можно данную организацию перепрофилировать.

Организация «Гусеничка»	Организация-производитель военной техники. Должна перепрофилироваться и создать ракетный комплекс (имеется в виду, комплекс для космических исследований).
Организация «Бабочка»	Организация-производитель оружия. Должна перепрофилироваться и сделать ракету не как оружие, а как космический корабль, с помощью которого можно совершить полёт на соседние планеты галактики «Магелланово облако» с целью космического исследования (у шпионов 90, 95 есть разработки из будущего, которые позволят в дальнейшем определить цель

	этого космического исследования для формирования проекта).
Организация «Майский жук»	Организация-производитель обмундирования. Должна перепрофилироваться в производство скафандров для космонавтов-исследователей.
Организация «Серебряные подростки»	Школьное образование, дополнительное образование, включая детские лагеря. Необходимо разработать программу дополнительного образования, а именно: создать проект космического лагеря, где дети будут учиться на космонавтов и придумывать разные космические исследования и новые технологии для освоения космоса.
Организация «Золотая молодежь»	Высшее образование, студенческие движения. Необходимо открыть новые образовательные программы, которые направлены на формирование кадрового резерва для работы в космической отрасли (это необходимо делать совместно с Миром Инаков).
Организация «Танчики и кофе»	Разработки в сфере IT-технологий, включая искусственный интеллект. Необходимо придумать игру-симулятор, которую можно использовать в образовательных целях для развития кадров в космической отрасли и решения сложных научных задач.
Организация «Роббо-реклама»	Совершенствуют ИИ (искусственный интеллект) в целях развития рекламной индустрии. Необходимо придумать, как ИИ использовать в космических исследованиях, чтобы облегчить работу космонавтов.

4. Шпионы совместно с главами кланов и директорами организаций разрабатывают план по перепрофилированию организаций. Для этого им необходимо объединиться с инженерами Нового Света и лаборантами и учеными из Мира Инаков. Детям необходимо создать проекты и защитить их на планетарном совете.
5. Для объявления планетарного совета шпионам необходимо обратиться к Мастеру Игры.

Примечание: планетарный совет – это отдельное мероприятие в игровое время, на котором должны присутствовать все игроки в трех мирах.

6. После защиты проектов, им необходимо принять решение о том, каким образом они достанут финансирование для реализации своих проектов:
 - Директора организаций могут договориться о том, чтобы сделать все друг для друга бесплатным.

Примечание: в случае выбора данной ветки, детям необходимо будет составить смету того, кто и что должен произвести из организаций. Смету необходимо презентовать Мастеру Игры, а тот на следующий день выдает им карточки с необходимыми ресурсами из сметы.

- Могут обратиться к экономистам и бухгалтерам для того, чтобы внести поправки в существующую финансовую систему и пересмотреть её, добавив туда финансирование космической отрасли (необходимо понять, при каких условиях это возможно).

Примечание: при случае выбора этой ветки, они продумывают новую финансовую систему и защищают её Мастерам Игры всех трех Миров. На следующий день эта финансовая система начинает действовать в игре. Далее – дети создают смету проекта. Смету необходимо презентовать Мастеру Игры, а тот на следующий день выдает им карточки с необходимыми ресурсами из сметы.

- Дети могут запросить финансирование у Нэнси Мусаильевны или могут попросить золота у коренных жителей планеты Арб для общего дела.

Примечание: Нэнси запросит у организаций смету проекта и детям необходимо будет составить её для каждой организации. Как только дети сдадут смету по организациям с ресурсами, необходимыми им, Нэнси выдаст детям карточки этих ресурсов.

7. После защиты проектов, игрокам необходимо обратиться к Шпиону 100 для того, чтобы заглянуть в 150 000 столетие.

Шпионы из 100 столетия должны воспользоваться карточкой «Возможность заглянуть в 150 000 столетие» (примечание: это должно происходить в присутствии Мастера Игры).

Как происходит использование карточки 150 000 столетия:

- шпион, совместно с директорами организаций и главами кланов, подходят к Мастеру Игры;
 - шпион отдаёт Мастеру Игры карточку «Возможность заглянуть в 150 000 столетие»;
 - взамен на эту карточку, Мастер Игры даёт игрокам карточку: «Вам удалось отсрочить гибель человечества на 70 000 столетий (каждое ваше открытие дало человечеству по 10 000 столетий).
8. Дети, участвующие в этой ветке, должны собрать модель ракеты (картонную). В зависимости от того, каким путём они пришли к строительству, дети либо получают

детали (согласно смете) от Мастера Игры, либо участвуют в квесте от Нэнси Мусаильевны, но в обоих случаях, у них не получится выйти в космос, даже при условии, если ракета будет собрана.

Примечание: не получится выйти в космос по причине того, что с космосом, как со стихией, необходимо договориться.

Шпионы 115, 120, 125 (читают эмоции + временный ген); 130 (читает мысли 1 раз в 2 дня); 135, 140 (читают мысли постоянно); 149 (читает мысли + карточка «Вся правда» 1 раз в 2 дня).

Задание: помочь свергнуть Грозного Иешуа (если его еще не свергли) и раскусить Солярию Киберовну.

1. Шпионам необходимо обратиться к Мастеру Игры Мира Инаков (если ветка Грозного Иешуа) или Нового Света (если ветка с Солярией Киберовной) и попросить у него список тех, кто занимается свержением Солярии Киберовны или Грозного Иешуа (это сопротивление или «Семёновка»).
2. Далее Мастер Игры выдаёт им список игроков, в том или другом мире, которые заняты в ветке свержения Грозного Иешуа или разоблачении Солярии Киберовны. Их задача вычислить этих игроков и совместно с ними разобраться, что они уже успели сделать и разработать план по дальнейшим действиям.

У шпионов два пути:

- Они могут обратиться к Мастеру Игры и прыгнуть в будущее в события: «Сбор сопротивления», «Свержение Грозного Иешуа», «Новая финансово-экономическая система» (детям необходимо сделать продолжение этой сюжетной ветки до «Разоблачение Солярии Киберовны»).
- Также шпионы могут самостоятельно найти детей, которые участвуют в этих ветках и просто в них вклиниться и начать помогать совершать это действие быстрее. Но в любом из случаев, продолжение ветки финансово-экономической системы должно быть в разоблачении Солярии Киберовны.

Для того чтобы свергнуть Солярию Киберовну и Грозного Иешуа им нужно:

- Использовать карточку «Прочитать мысли», чтобы узнать какие цели преследует Солярия Киберовна и Грозный Иешуа.
- Использовать карточку «Вся правда» с помощью которой они могут узнать о всех планах Солярии Киберовны по захвату миров и о том, что Грозный Иешуа заточил Великого Товерона в библиотеку.

Примечание: шпионы могут прочитать их мысли либо узнать всю правду только во время первого игрового времени, если они подходят в другое игровое время, то получают карточку с QR-кодом «рецепт печенья».

- Приостановить поставку всего оружия Грозному Иешуа:
 1. Шпионам нужно договориться с почтальонами о том, чтобы те перехватили нынешнюю поставку оружия Грозному Иешуа и не доставили ее до Мира Инаков.
 2. Договорить с Нэнси Мусаильевой о том, чтобы та написала письмо Грозному Иешуа, в котором будет говориться о том, что она хочет примкнуть к «Грозному Совету» и уничтожит подпольную организацию «Семеновка», но для воплощения ее планов ей нужно оружие. Оружие она готова выкупить в трехкратном размере, а также рассказать Грозному Иешуа великую тайну их мира о превращения меди в золото, чтобы Мир Инаков еще больше обогатился.
- Совместно всеми главами Кланов и Орденов принять решение о свержении Грозного Иешуа и Солярии Киберовны.
- Шпионам совместно со всеми главами Кланов и Орденов нужно сообщить о принятом решении Мастеру игры.
- Мастер игры выдает карточку «Вы успешно завершили событие» и принимает решение о том, кто будет новой главой Клана «Плющ» из нынешних директоров, а также вместо Грозного Иешуа на его место возвращают Великого Товерона, которого дети до того освободили.

Примечание: вечером детям выдается приглашение на вечеринку в честь свадьбы Великого Товерона и Нэнси Мусаильевой. В конце свадьбы Нэнси объявляет, что банк теперь общий. После того, как детям удастся свергнуть Грозного Иешуа/Грозный Совет и Солярию Киберовну, от Мастера Игры, шпионам из скрытых столетий, приходит карточка «Вся правда» с сообщением о том, что её необходимо применить к Визи Арету.

Как только дети применяют эту карточку к Мастерскому персонажу, он рассказывает им о том, что все жители планеты Арб (точнее их предки) – переселенцы с планеты Латерр, которые когда-то давно были вынуждены покинуть свою родную планету в страхе ядерной войны.

ПРИМЕЧАНИЕ: ДАННОЕ СОБЫТИЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТЕМ, ЧТО ДЕТИ ЗАГЛЯДЫВАЮТ В 220 000 СТОЛЕТИЕ И ПОНИМАЮТ, ЧТО ИМ УДАЛОСЬ ОТСРОЧИТЬ ГИБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ЕЩЁ НА 100 000 СТОЛЕТИЙ.

Каким образом происходит прыжок во времени:

- Шпиону из 100 000 столетия необходимо подойти к Мастеру Игры с карточкой «Возможность заглянуть в 150 000 столетие», но т.к. ранее им удалось отсрочить гибель человечества до 220 000 столетия;
- Мастер Игры, взамен на карточку отдаёт шпиону другую карточку с надписью: «Вам удалось отсрочить гибель человечества ещё на 100 000 столетий»;
- Шпиону необходимо оповестит об этом всех жителей планеты.

Событие 7. «Проект К». Ключевое событие для ВСЕХ миров.

Событие начинается с того, что бухгалтеру «организации бабочка» нужно:

- Дождаться открытия ворот и найти переводчика из мира Инаков для того, чтобы тот перевел записи о проекте «К» с тичьего языка.
- Соединиться с директором «Танчики и кофе»: либо благодаря шпионам с «планеты Латерр», которые знают уже много про проект «К» и подскажут этим героям, что им нужно соединиться для дальнейшего решения проблем. Либо если на этот момент, шпионы еще не знают, как действовать, тогда Мастер игры может выдать карточку, в которой конкретно написано, что именно Бухгалтеру организации «Бабочка» и директору «Танчики и кофе» нужно соединиться для дальнейшего решения проблемы.
- Благодаря переводу с «тичьего» Бухгалтер организации «Бабочка» и Директор «Танчики и кофе» узнают о том, что проект «К» на самом деле проект «Ковчег», в ходе которого население на планете появилось не в ходе эволюции, а из-за переселения с другой планеты.

Примечание для Мастера Игры: в этот момент, Мастер Игры Нового Света должен выдать карточку детям из Нового Света о том, что им необходимо обратиться к директору организации «Танчики и кофе». Дело в том, что медальон находится на руках именно у этого игрока. В медальоне изначально лежали фотографии детей-игроков, которые являются членами семей, которых нет в генеалогическом древе. На оборотной стороне фотографий написаны утерянные данные точек (которых нет в книге, по которой рисовалась карта звездного неба экономистом «Серебряных подростков»). Детям необходимо понять, что эти фотографии надо вклеить в древо и эти дети и есть часть семей, которые уже на нем есть. Также им необходимо понять, что цифры на оборотной стороне этих фотографий – это данные точек для карты звездного неба. Дети совместно с Мастером Игры наносят эти новые точки и дорисовывают созвездия, а далее – вклеивают в древо эти фотографии.

По фотографиям детей они должны найти этих коренных жителей, которые являются частью семей и таким образом соединить семьи.

1. Ву семьи «Шаолинь»;
2. Шептун семьи «Хуанхе»;
3. Целитель семьи «Эмей»;
4. Воин воздушного дракона семьи «Шаолинь»;
5. Наставник семьи «Удан»;
6. Воин дракона скрытого сокровища «Янцзы»;
7. Шептун семьи «Чжеуцзян»;
8. Ву семьи «Чанцюань»;

9. Целитель семьи «Хуанхэ»;
10. Наставник семьи «Удан»;
11. Ву семьи «Эмей».

ИТОГО по семьям:

1. Лаборант «Ордена Матиков», директор организации «Танчики и кофе», Ву семьи «Шаолинь»;
2. Глава клана «Гиков», стенографист «Ордена Икиков», шептун семьи «Хуанхе»;
3. Экономист организации «Бабочка», стенографист «Ордена Атиков», целитель семьи «Эмей»;
4. Бухгалтер организации «Майский жук», стенографист «Ордена Михиков», воин воздушного дракона семьи «Шаолинь»;
5. Экономист организации «Танчики и кофе», стенографист «Ордена Матиков», наставник семьи «Удан»;
6. Полицейский организации «Роббо-реклама», почтальон организации «Гусеничка», лаборант «Ордена Икиков», лаборант «Ордена Михиков», Воин дракона скрытого сокровища «Янцзы», Ву семьи «Эмей».
7. Инженер организации «Золотая молодежь», стенографист «Ордена Инжириков», Шептун семьи «Чжеуцзян»;
8. Инженер организации «Танчики и кофе», лаборант «Ордена Инжириков», Ву семьи «Чанцюань»;
9. Геймер организации «Танчики и кофе», технический специалист «Ордена Икиков», целитель семьи «Хуанхе»;
10. Помощник директора организации «Танчики и кофе», лаборант «Ордена Атиков», наставник семьи «Удан».

ВАЖНО: часть этого списка соответствия находится у архивариуса «Ордена Матиков», вторая часть находится в библиотеке в альманахе «Семьи, между которыми Ворота», а третья - у переводчика «Ордена Михиков». Благодаря этим детям они могут сопоставить списки в соответствии (номер члена семьи в одной части, соответствует номеру члена семьи в другой части).

После того, как игроки составят полный список и заполнят генеалогическое древо, детям необходимо обратиться к Мастеру Игры. Мастер Игры должен подсказать детям идею о том, что можно для объединения семей устроить семейную посиделку. Чтобы устроить семейную посиделку, им необходимо обратиться к Мэй семей коренных жителей планеты Арб и договориться с ними об этом.

Ключевое мероприятие: вечерняя семейная посиделка с присутствием Мастера Игры, который объявит детям о том, что они решили ключевое событие для планеты Арб.

СВЯЗЬ ЭТОЙ ВЕТКИ с ПРОЕКТОМ «К»:

Мастер игры по завершению этой сюжетной ветки, должен сказать детям, которые рисовали карту звездного неба в Мире Нового Света, о том, что им необходимо все созвездия нанести на общую миллиметровую карту, с новыми данными, которые они получили с фотографий из медальона с буквой «К» и обратить их внимание на точки по периметру этой карты, которые имеют одно числовое значение (это координаты планеты Латерр, как метафора того, что они все из галактики «Млечный путь», где находится эта планета).

Понять, что это за точка и что она означает можно с помощью бухгалтера организации «Бабочка», который занимается расшифровкой документов «Проекта К». Окажется, что эти координаты совместимы с координатами из документов проекта и они означают планету Латерр. Также в документах, дети могут прочитать историю планеты Латерр и узнать о проекте КОВЧЕГ, а также о проекте ВЕЧНОСТЬ (предысторию планеты Латерр). Таким образом, дети понимают, что все жители планеты Арб, все шпионы из «Вечности» и шпионы из «Скрытых столетий» – это все исконно жители планеты Латерр и все они – одна большая семья.

Далее дети должны рассказать об этом всей планете, устроив общее собрание всех глав кланов, директоров организаций, наставников семей, магистров «Орден» и шпионов из каждого столетия. Это они могут сделать с помощью Мастера Игры. Когда они обратятся к Мастеру Игры с просьбой рассказать об этом всей планете, Мастер Игры готовит приглашения для определённых игроков и устраивает семейные посиделки, на которых будет рассказано о «Проекте КОВЧЕГ».

ВАЖНО: после того, как дети узнают о проекте «КОВЧЕГ» и соединят семьи между мирами, Мастеру игры необходимо намекнуть детям на счет того, что теперь им необходимо подумать над тем, как вписать семью, как элемент, в систему их Мира. Детям необходимо будет разработать проекты образа и предназначения семьи на планете Арб и встроить этот элемент в существующую систему. Если остальные элементы, придуманные детьми, нуждаются в правках, в таком случае, это можно поправить, договорившись с Мастером Игры. Защита проектов образа и предназначения семьи – официальное мероприятие, на котором должны присутствовать все жители планеты Арб.

Событие 8 (параллельно с событием 7). «Формула семейного счастья» (должна объединиться с веткой семей из разных миров и образовать из всех детей группы семей).

Событие начинается с того, что Охранники из Нового Света начинают расследование дела об оставленном корабле с новейшими технологиями, которых еще не изобрели на планете Арб. Совет Прайс считает, что этот корабль оставлен пришельцами с другой планеты. Изначально, охранникам необходимо выяснить, что за проект К – катастрофа планеты. Им необходимо выяснить у кого они могут найти одну часть из трех составляющих формулы и обратиться к нему (найти формулу они могут у жителей Нового Света).

Примечание: составляющие формулы они могут найти у жителей следующих кланов:

Клан Ящер: формула C10H12N2O

Клан Плющ: формула C8H11NO2

Клан Гиков: формулу C15H251N39O46S.

Охранники могут найти составляющие формулы несколькими способами:

1. Охранники Нового Света могут обратиться в клан «Плюща», «Гиков» и «Ящеров», попросить о встрече с Директорами организаций, и выяснить о том, есть ли у них данные формулы и что им необходимо сделать для того, чтобы они смогли получить эти формулы.
2. Охранники Нового Света могут обратить внимание на то, как занимаются поиском девочки Мэй, и мальчики Ди и что им хочет донести Дракон Зеленого цвета.
3. Также, охранники Нового Света могут обратиться к Нэнси Мусаильевне для того, чтобы выяснить информацию, о том, кто может им помочь в правильном составлении выяснении обозначения формул, которые они собрали.

Примечание: при поисках Дракона зеленого цвета, драконом были оставлены подсказки, которые могут помочь охранникам догадаться логически о том, к кому они могут обратиться за помощью в поиске формулы.

После того, как формулы будут найдены охранниками из Нового Света, им необходимо понять, в какой правильной последовательности необходимо составить формулу и узнать, что же она означает. Для этого им нужно обратиться к Архивариусу ордена «Матиков», который занимается разработкой научной работы «Формула семейного СЧАСТЬЯ».

Про архивариуса охранники могут узнать:

1. Нэнси Мусаильевна, которая владеет всей информацией;
2. Зеленый дракон, который оставлял подсказки (наверняка кто-то из людей мог запомнить все, что говорил дракон).

Архивариус ордена «Матиков» занимается разработкой научной работы, используя Альманах из библиотеки Джозефа Овертона. Также имеет на руках неполный список семей, которых разлучили, и они находятся в разных мирах. Также Архивариус имеет понятие, из каких частей состоит формула «Семейного СЧАСТЬЯ», ПОЭТОМУ он может помочь охранникам, составить правильную последовательность формул, которые они принесут ему.

Примечание: НО! Охранники не знают, что они собирают ИМЕННО ФОРМУЛУ СЧАСТЬЯ, поэтому архивариусу ордена «Матиков» необходимо рассказать о том, чем же он занимается. Таким образом, охранники поймут, что за формулу они собирали.

На протяжении всего времени Даигея Дарц, имея возможности путешествовать во времени и между мирами, следила за охранниками и в тот момент, когда они собрали формулу, Даигея Дарц присылает письмо одному из Охранников.

Текст письма:

«Меня зовут Даигея Дарц. Я долгое время наблюдала за вашей работой. С течением времени я пришла к выводу, что каждый человек ищет свою формулу счастья, которая может помочь ему достичь гармонии в жизни.

Я усердно работала над созданием этой формулы, и теперь я готова поделиться ею с вами. Ведь нам необходимо объединиться. Однако, для того чтобы передать вам формулу, мне необходимо встретиться с вами лично.

Пожалуйста, найдите возможность прийти ко мне.

С уважением, Даигея Дарц»

Охранники, получив письмо, решают пойти к Даигее Дарц, чтобы узнать о том, что можно делать дальше с формулой счастья.

Придя к Даигее Дарц, она просит их отдать ей формулы: эндорфин, серотонин, дофамин. Ведь с помощью этих формул она сможет составить формулу счастья для каждого человека.

Примечание: если охранники не захотят отдать ей формулу с первого раза, то Даигея Дарц должна убедить их в том, что это жизненно необходимо для проекта.

Даигея имеет возможность в какой-то момент найти в книге «Рецепты Бабушки Шаолинь» изготовления особых перьев феникса. Книга находится в библиотеке мира Инаков.

Перья:

- Перо Э (оранжевого цвета);
- Перо С (синего цвета);
- Перо Д (розового цвета).

Эти три пера являются на самом деле тремя составляющими СЧАСТЬЯ: эндорфин, серотонин, дофамин. Именно эти перья способны в дальнейшем активировать формулу счастья, которую вывели Матики из Мира Инаков и собрали охранники Нового Света.

Примечание: Даигея имеет цель того, чтобы создать эликсир бессмертия для Гордея Лесовика. Для этого ей необходимо в хронограф вставить философский камень и в сам эликсир добавить три пера, рецепт которых она нашла в книге «Рецепты бабушки Шаолинь». Перья создать у Даигеи получилось. Однако, для того чтобы получить философский камень, ей нужно вызвать стихию космоса.

Но: для того, чтобы вызвать стихию космоса ей нужно связаться с Ву стихии огня и с Ву стихии Воздуха. Обряд проходит в присутствии Ву двух семей, к сожалению, космос не вышел к ней на связь, и у нее не получилось заполучить философский камень.

Однако стихия космоса не вышла на связь с Даигеей, но вышла на связь к Ву огня и Ву воздуха. Стихия космоса, сообщила Ву о том, что перья Феникса являются перьями огненной птицы, которая выступает символом стихии огня = семейный очаг. Когда все объединятся, вызовите меня снова».

Далее, Ву огня и Ву воздуха необходимо скооперироваться с охранниками и сказать им о том, что перья являются символом стихии огня = семейный очаг. Охранники Нового Света с архивариусом ордена «Матиков» и переводчиком ордена «Михиков», должны скооперироваться. Параллельно с сюжетной веткой «Генеалогическое древо», необходимо понять, что на древе есть Ветка Мира Нового Света и Мира Инаков, и там не достает ветки Коренных жителей. На недостающей 3-ей ветке будут находиться буквы, которые относятся к формуле Семейного СЧАСТЬЯ (Э, С и Д).

Шпионы 100 000 столетия должны подойти к Мастеру Игры и сообщить ему, о том, что произошло непоправимое и им необходимо найти Охранников Нового Света для того, чтобы они смогли вместе попасть в 150 000 столетие и показать происходящую картину.

Примечание: Шпионы 100 000 столетия и Охранники Нового Света подходят к Мастеру Игры и получают карточку, на которой написано: 150 000 столетия е существует.

Шпионы 100 000 столетия рассказывают охранникам о том, что они могут потерять все человечество на планете Арб, если не заберут формулы у Даигеи Дарц обратно. А также, рассказывают им о том, кто такая, на самом деле, Даигея и чем она занимается. И формулы ей были необходимы для того, чтобы сделать эликсир бессмертия для Гордея Лесовика.

Шпионы 100 000 столетия предлагают охранникам составить план, по которому им необходимо будет забрать формулы у Даигеи обратно.

План:

1. Связаться с девочками Мэй за помощью, объяснить им то, что в 150 000 столетии нет человечества, а Даигея Дарц является тем человеком, создав эликсир, приведет все к тому, что в 150 000 столетии жизни не будет. Поэтому просят девочек Мэй поспособствовать в решении проблемы.

2. Девочки Мэй должны прийти к Даигее Дарц, с просьбой о том, чтобы та, помогла им восстановить семейный очаг, так как в последнее время к ним совсем не заходит стихия Огня.
3. Даигея Дарц, как главная девочка Мэй, должна помочь с тем, чтобы создать новые 3 пера Феникса, которые являются символом Семейного Очага.
4. Для прикрытия, Даигея соглашается на изготовление 3-ех перьев и отдает их девочкам Мэй.
5. Девочки Мэй, получив от Даигеи 3 пера, обращаются к ней за еще одной просьбой. Им интересно, с помощью какой формулы Даигея создает эти перья, обосновывая это тем, чтобы они лишней раз не тревожили Главную девочку Мэй и стихию Огня.
6. Даигея, доверяется девочкам Мэй и отдает им формулу, которая позволяет ей создавать перья Феникса.
7. Девочки Мэй, отдают полученные перья и формулу Охранникам из Нового Света.

После того, как охранники получили обратно все компоненты, которые помогут им изменить ту ситуацию, которая может произойти на планете Арб (т.е. исчезновение человечества на планете), им необходимо собраться с сюжетной веткой «Проект К» и «Генеалогическое древо».

Примечание 1: после этого события Даигея Дарц пропадает, но оставляет письмо Визи Арету, в котором просит его создать эликсир вечной жизни (он нужен для того, чтобы сделать бессмертным Гордея Лесовика).

Примечание 2: после все три сюжетные ветки («Генеалогическое древо», «Проект «К», «Формула семейного счастья», «Вешают «Скрытые Столетия») должны объединиться.

Событие 9. «Мир планеты Арб».

В момент, когда заканчивается событие «Формула семейного счастья», Ву семей Огня и Воздуха, которые общались с Космосом должны оповестить всех жителей планеты Арб о том, что им необходимо объединиться для того, чтобы они смогли вызвать Космос для того, чтобы запустить ракету и проекты, которые сделали организации при перепрофилировании.

Все игроки должны собраться вместе для осуществления обряда вызова Стихии Космоса.

Для того, чтобы вызвать Космос необходимо:

1. Обратиться к Великому Товерону с желанием вызвать Космос.
2. Великий Товерон назначает им время и место, в котором необходимо собрать всех жителей планеты Арб.
3. Дети должны оповестить всех о том, что им сказал Великий Товерон.

Далее происходит мероприятие ДТП «Космос не для войн».

В ходе данного мероприятия, дети будут разделены на пары-тройки-четверки (в особенности, будут определены дети, которые состоят по сюжету в семьях планеты Арб) и смогут познакомиться друг с другом поближе, используя интерактивные точки, заранее подготовленные Великим Товероном.

В определённый момент, Великий Товерон вместе с Нэнси Мусаильевной будут ждать детей в определенном месте. Всем детям необходимо будет встать в один большой круг и посмотреть на то, как прекрасно звездное небо.

В этот момент, в центр круга зайдет Стихия Космоса.

Стихия Космоса сообщает детям о том, что они справились с ключевым событием в игре и смогли объединить всю планету. И, поскольку, «Космос не для войн», они должны пообещать, что сохранят единство на планете и выйти в космос с благими намерениями. Космос – это естественное развитие человечества, так как космос является неким Иным, с которым еще не сталкивался разум человека. Для того, чтобы точно ступить на ветку развития человечества, как цивилизации и исправить ситуацию в 320 000 столетии. На протяжении всей деятельности, они смогли здорово отодвинуть событие исчезновения человечества на 170 000 столетий. Но проблема будет решена окончательно и у человеческой цивилизации будет будущее, если на каждой планете, на которую улетели «КОВЧЕГИ» будет мир. На планете Арб необходимо было сформировать институт семьи и понять, для чего нужна семья. Только после этого будет возможность выйти в космическое пространство и встать на путь развития.

Далее Космос попросит у детей карту звездного неба, которая сможет быть доказательством того, что они смогли соединить семьи, между которыми были ворота. Дети могут принести Космосу эту карту.

После того, как Космос изучит эту карту, он задаст вопрос детям: «Для чего нужна семья?». Дети в свободном порядке могут подойти к микрофону и сказать свое мнение на этот счет. Космосу необходимо привести детей к трём тезисам смены. Как только Космос услышит все три тезиса, он вручит в руки Великому Товерону философский камень. Великий Товерон вставит камень в хронограф Визи Арета и попросит детей дать ему перья, которые они забрали у Даигеи Дарц. После того, как последнее перо будет вставлено в систему хронометра, Космос объявит о том, что он их пропускает.

На моменте фразы «Добро пожаловать в Космос» дети запускают спутник (смотрят на салют).

Приложение 1.5. Техническое задание на ОРММ

Техническое задание на отдел реализации массовых мероприятий

по работе на 4-й летней каникулярной смене «Чья планета?».

14 дней.

Мероприятие	Описание																																																																																																																																								
<p>Заполнение индивидуальных листов</p>	<p>Педагогам – организаторам необходимо составить онлайн таблицу для ведения индивидуальных листов и ежедневно, перед планёркой команды управления заполнять свои индивидуальные листы.</p> <p>Примечание: в онлайн – таблице необходимо создать листы (по количеству педагогов – организаторов), каждому листу присвоить имя (фамилия педагога – организатора), каждому из педагогов в свой лист необходимо скопировать план – сетку смены (включая инструктивные дни), создать возле каждого плана дня дополнительную колонку, в которую нужно вписывать свою деятельность за весь день, в последней строке необходимо указать количество отработанных часов.</p> <p>Пример:</p> <table border="1" data-bbox="518 741 1273 1361"> <thead> <tr> <th colspan="4">15 апр</th> </tr> <tr> <th>Время</th> <th>Мероприятие</th> <th>Едюкимова</th> <th>Кожевникова</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>09:00</td> <td>Отъезд от школ</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>09:30</td> <td>Творческая встреча</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>10:00</td> <td>Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр</td> <td>Подготовка к планёрке с учителями</td> <td>Подготовка к планёрке с учителями</td> </tr> <tr> <td>10:30</td> <td>Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр</td> <td>Планёрка с учителями</td> <td>Планёрка с учителями</td> </tr> <tr> <td>11:00</td> <td>Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр</td> <td>Планёрка с учителями</td> <td>Планёрка с учителями</td> </tr> <tr> <td>11:30</td> <td>Игры на свежем воздухе</td> <td>Планёрка с учителями</td> <td>Планёрка с учителями</td> </tr> <tr> <td>12:00</td> <td>Игры на свежем воздухе</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>12:30</td> <td>Игры на свежем воздухе</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>13:00</td> <td>Обед</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13:30</td> <td>Обед</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14:00</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>14:30</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>15:00</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>15:30</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>16:00</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>16:30</td> <td>Маршрутный лист</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>17:00</td> <td>Подлник</td> <td>Работа по заезду</td> <td>Работа по заезду</td> </tr> <tr> <td>17:30</td> <td>КТД</td> <td>Работа по заезду</td> <td>Работа по заезду</td> </tr> <tr> <td>18:00</td> <td>КТД</td> <td>Работа по заезду</td> <td>Работа по заезду</td> </tr> <tr> <td>18:30</td> <td>Подготовка к ТРП</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19:00</td> <td>Ужин</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19:30</td> <td>ТРП</td> <td>Контроль</td> <td>Контроль</td> </tr> <tr> <td>20:00</td> <td>ТРП</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>20:30</td> <td>Сонник</td> <td>Подготовка к планёркам</td> <td>Подготовка к планёркам</td> </tr> <tr> <td>21:00</td> <td>Огонёк</td> <td>Подготовка к планёркам</td> <td>Подготовка к планёркам</td> </tr> <tr> <td>21:30</td> <td>ВП/Планёрка КУ</td> <td>Проведение</td> <td>Проведение</td> </tr> <tr> <td>22:00</td> <td>Обой/Планёрка Цао</td> <td>Проведение</td> <td>Проведение</td> </tr> <tr> <td>22:30</td> <td>Планёрка водителей</td> <td>Проведение</td> <td>Проведение</td> </tr> <tr> <td>23:00</td> <td>Планёрка водителей</td> <td>Проведение</td> <td>Проведение</td> </tr> <tr> <td>23:30</td> <td></td> <td>Планирование следующего дня</td> <td>Планирование следующего дня</td> </tr> <tr> <td>00:00</td> <td></td> <td>Планирование следующего дня</td> <td>Планирование следующего дня</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>13</td> <td>13</td> </tr> </tbody> </table>	15 апр				Время	Мероприятие	Едюкимова	Кожевникова	09:00	Отъезд от школ	Контроль	Контроль	09:30	Творческая встреча	Контроль	Контроль	10:00	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Подготовка к планёрке с учителями	Подготовка к планёрке с учителями	10:30	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями	11:00	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями	11:30	Игры на свежем воздухе	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями	12:00	Игры на свежем воздухе	Контроль	Контроль	12:30	Игры на свежем воздухе	Контроль	Контроль	13:00	Обед			13:30	Обед			14:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	14:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	15:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	15:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	16:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	16:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль	17:00	Подлник	Работа по заезду	Работа по заезду	17:30	КТД	Работа по заезду	Работа по заезду	18:00	КТД	Работа по заезду	Работа по заезду	18:30	Подготовка к ТРП			19:00	Ужин			19:30	ТРП	Контроль	Контроль	20:00	ТРП			20:30	Сонник	Подготовка к планёркам	Подготовка к планёркам	21:00	Огонёк	Подготовка к планёркам	Подготовка к планёркам	21:30	ВП/Планёрка КУ	Проведение	Проведение	22:00	Обой/Планёрка Цао	Проведение	Проведение	22:30	Планёрка водителей	Проведение	Проведение	23:00	Планёрка водителей	Проведение	Проведение	23:30		Планирование следующего дня	Планирование следующего дня	00:00		Планирование следующего дня	Планирование следующего дня			13	13
15 апр																																																																																																																																									
Время	Мероприятие	Едюкимова	Кожевникова																																																																																																																																						
09:00	Отъезд от школ	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
09:30	Творческая встреча	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
10:00	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Подготовка к планёрке с учителями	Подготовка к планёрке с учителями																																																																																																																																						
10:30	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями																																																																																																																																						
11:00	Расcеление/Инструктаж/Мед.Осмотр	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями																																																																																																																																						
11:30	Игры на свежем воздухе	Планёрка с учителями	Планёрка с учителями																																																																																																																																						
12:00	Игры на свежем воздухе	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
12:30	Игры на свежем воздухе	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
13:00	Обед																																																																																																																																								
13:30	Обед																																																																																																																																								
14:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
14:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
15:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
15:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
16:00	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
16:30	Маршрутный лист	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
17:00	Подлник	Работа по заезду	Работа по заезду																																																																																																																																						
17:30	КТД	Работа по заезду	Работа по заезду																																																																																																																																						
18:00	КТД	Работа по заезду	Работа по заезду																																																																																																																																						
18:30	Подготовка к ТРП																																																																																																																																								
19:00	Ужин																																																																																																																																								
19:30	ТРП	Контроль	Контроль																																																																																																																																						
20:00	ТРП																																																																																																																																								
20:30	Сонник	Подготовка к планёркам	Подготовка к планёркам																																																																																																																																						
21:00	Огонёк	Подготовка к планёркам	Подготовка к планёркам																																																																																																																																						
21:30	ВП/Планёрка КУ	Проведение	Проведение																																																																																																																																						
22:00	Обой/Планёрка Цао	Проведение	Проведение																																																																																																																																						
22:30	Планёрка водителей	Проведение	Проведение																																																																																																																																						
23:00	Планёрка водителей	Проведение	Проведение																																																																																																																																						
23:30		Планирование следующего дня	Планирование следующего дня																																																																																																																																						
00:00		Планирование следующего дня	Планирование следующего дня																																																																																																																																						
		13	13																																																																																																																																						
<p>Конкурсы капитанов</p>	<p>В инструктивные дни необходимо составить список НОВЫХ конкурсов капитанов.</p> <p>Педагогам – организаторам необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организовать мозговой штурм и накидать всевозможные НОВЫЕ конкурсы капитанов; <p>Примечание: необходимо использовать новые формы, реквизит. За помощью можно обратиться к художественному руководителю Гневашеву О.О.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Оформить список в таблицу; 3. Согласовать список конкурсов с художественным руководителем Гневашевым О.О. <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. В таблице необходимо указать: название конкурса; описание конкурса и правила; необходимый реквизит и костюмы; пустую графу, в которой необходимо указать человека, который будет использовать данный конкурс и дату проведения конкурса; 5. Использовать только те конкурсы, которые были согласованы с художественным руководителем. 																																																																																																																																								

Счастливчик дня	<p>В инструктивные дни необходимо составить список НОВЫХ методов выбора счастливчика дня, которые будут использоваться. При подборе методик необходимо учитывать тот факт, что счастливчик дня выбирается абсолютно случайным образом.</p> <p>Примечание: иногда, для создания ситуации успеха, возможна подставная рубрика. Данную информацию будут передавать руководители проекта на планёрках команды управления. Педагоги – организаторы самостоятельно не принимают решение о подставной рубрике.</p> <p>Педагогам – организаторам необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организовать мозговой штурм и накидать всевозможные НОВЫЕ техники выбора счастливчика дня; <p>Примечание: необходимо использовать новые формы, реквизит. За помощью можно обратиться к художественному руководителю Гневашеву О.О.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Оформить список в таблицу; 3. Согласовать список методик с художественным руководителем Гневашевым О.О. <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. В таблице необходимо указать: название техники; описание техники и правила; необходимый реквизит и костюмы; пустую графу, в которой необходимо указать человека, который будет использовать данный конкурс и дату проведения конкурса; 5. Использовать только те методики, которые были согласованы с художественным руководителем.
Заполнение журнала чистоты	<p>Необходимо ежедневно заполнять журнал чистоты детских комнат и вожатских для определения отряда – победителя в рубрике «Чистюля».</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Составить список критериев, по которым будет проверяться чистота в детских и вожатских комнатах; 2. На общей планёрке предупредить вожатых и педагогов дополнительного образования о том, каким образом и в какое время будет проводиться проверка чистоты; 3. Предупредить вожатых о том, что если вожатская комната на момент проверки чистоты оказывается закрытой, то за все критерии автоматически выставляются нули (а значит, что отряд автоматически не может стать победителем в этой рубрике); 4. Ежедневно назначать ответственных педагогов за проверку чистоты в детских комнатах и вожатских; 5. Ежедневно проверять журнал и передавать информацию педагогам – организаторам, ответственным за общие сборы; 6. Передавать информацию об отрядах – победителях педагогу – организатору, ответственному за ведение таблицы системы стимулирования.
Система стимулирования для детей	<p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>создать онлайн таблицу, в которую будут вноситься все баллы (световые), заработанные детьми НЕ В ИГРОВОЕ ВРЕМЯ. Данную таблицу необходимо ежедневно, перед планёркой команды управления заполнять и передавать информацию о рейтинге педагогам – организаторам, ответственным за общие сборы.</p>

Примечание: данную таблицу ни в коем случае нельзя давать в доступ вожатым и педагогам дополнительного образования. От честности заполнения данных в этой таблице зависит выбор отряда – победителя в конце смены.

Пример:

Система стимулирования										
	29.май			30.май			31.май			Итого:
	Общий сбор	Кип	ТРП	Общий сбор	Квест	СюРИ	Общий сбор	ИПС	Спелка	
1 отряд										
2 отряд										
3 отряд										
4 отряд										
5 отряд										
6 отряд										
7 отряд										
8 отряд										
9 отряд										
10 отряд										

Примечание: для удобства можно создать формулы, которые будут автоматически считать сумму заработанных детьми световых.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: система стимулирования (действующая в игровое время) для каждого из миров – отдельная система стимулирования. *Смотри документ «Система стимулирования».*

Система стимулирования для педагогов

На вводной планёрке, руководителями проекта, совместно с вожатыми, педагогами дополнительного образования и спортивными инструкторами будут составлены критерии системы стимулирования для педагогов.

Ответственному педагогу – организатору необходимо:

1. Создать онлайн – таблицу с именами всех сотрудников;
2. Оформить критерии (их необходимо будет узнать у руководителей проекта);
3. Согласовать то, какое количество баллов за каждый из критериев могут получить педагоги;
4. Ежедневно, перед планёркой команды управления заполнять таблицу совместно с другими педагогами – организаторами и передавать информацию о рейтинге педагогов руководителям проекта.

Примечание: таблицу необходимо составить по примеру таблицы с детской системой стимулирования.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: ДАННАЯ ТАБЛИЦА НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДОЛЖНА ПОПАСТЬ В ДОСТУП ПЕДАГОГОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ, ВОЖАТЫХ И СПОРТИВНЫХ ИНСТРУКТОРОВ Т.К. ИСХОДЯ ИЗ ДАННЫХ, ЗАПОЛНЕННЫХ В ЭТОЙ ТАБЛИЦЕ, БУДЕТ РАСПРЕДЕЛЯТЬСЯ ПРИМЕАЛЬНЫЙ ФОНД ПРИ НАЧИСЛЕНИИ ЗАРАБОТНОЙ ПЛАТЫ.

Игры с залом

Ответственному педагогу – организатору необходимо:

1. Составить график игр с залом (учитывая выходные);
2. Согласовать график с руководителями проекта;
3. На общей планёрке проинструктировать вожатых о том, каким образом необходимо подготовиться к проведению игры с залом;

Примечание: вожатым необходимо рассказать о том, что перед тем, как выходить на сцену и проводить игру с залом, необходимо её согласовать (выделить время на работу с вожатыми); напомнить о культуре сцены и внешнем виде; напомнить о том, что проведение

	<p>игры с залом влияет на систему стимулирования педагогов; рассказать о правилах работы со звукооператором.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Составить график работы с вожатыми по играм с залом; 5. Составить график работы со звукооператором; 6. Ежедневно контролировать проведение игр с залом; 7. Контролировать внешний вид педагогов; 8. Ежедневно подготавливать анализ проведённой игры с залом и давать обратную связь педагогам.
<p>Серия М.К. от педагогов – организаторов для вожатых и педагогов дополнительного образования</p>	<p>Педагогам – организаторам необходимо организовать серию мастер – классов для вожатых и педагогов дополнительного образования.</p> <p>М.К. по культуре сцены: в инструктивные дни необходимо организовать мастер – класс по культуре сцены.</p> <p>Примечание: за помощью в организации и проведении М.К. необходимо обратиться к художественному руководителю Гневашеву О.О.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать М.К., включающий в себя как теоретическую, так и практическую часть; 2. Подготовить сценарий проведения М.К.; <p>Примечание: в М.К. обязательно необходимо рассказать про:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Внешний вид педагогов на общелагерных мероприятиях (если педагог – организатор не дал чётких указаний по поводу внешнего вида) все вожатые/педагоги дополнительного образования/спортивные инструктора, участвующие в мероприятии, должны быть в форме (выглаженной и без пятен). Обув должна быть подходящей (никаких тапок и кроссов). Все вожатые обязательно должны быть в головных уборах. Девочки с прибранными волосами. Татуировки на видных местах должны быть закрыты; • Правила поведения в зале; • Как «заряжаться» за кулисы?; • Правила поведения за кулисами; • Правила поведения на сцене; • Правила обращения с микрофонами; • Как спускаться со сцены?; • И т.д. <ol style="list-style-type: none"> 3. Согласовать сценарий с художественным руководителем Гневашевым О.О.; 4. Уточнить у руководителей проекта точное время для М.К.; 5. Договориться со звукооператором о месте проведения М.К. (в зависимости от погоды и других репетиций это может быть либо ракушка, либо консерватория); 6. Оповестить педагогический состав о проведении М.К. на общей планёрке; 7. Провести М.К.; 8. Подготовить анализ проделанной работы. <p>М.К. по танцам – повторяшкам: в инструктивные дни необходимо организовать мастер – класс по танцам – повторяшкам для педагогов (вожатых/педагогов дополнительного образования/спортивных инструкторов).</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнить у руководителей проекта точное время для М.К.;

	<p>2. Договориться со звукооператором о месте проведения М.К. (в зависимости от погоды и других репетиций это может быть либо ракушка, либо консерватория);</p> <p>3. Оповестить педагогический состав о М.К. на общей планёрке;</p> <p>4. Назначить педагога, ответственного за проведение М.К. (педагог должен хорошо танцевать и знать все танцы – повторяшки, которые необходимо выучить);</p> <p>5. Определиться со списком танцев – повторяшек, которые будут разбираться на М.К.;</p> <p>Примечание: звукооператоров необходимо предупредить о том, какие повторяшки нужно будет включать на протяжении всей смены.</p> <p>6. Подобрать со звукооператором музыку для М.К. до начала репетиции;</p> <p>7. Контролировать проведение М.К.;</p> <p>8. Подготовить к вечерней планёрке анализ своей работы и работы педагогов.</p> <p>М.К. по играм с залом: в инструктивные дни необходимо организовать мастер – класс по играм с залом и игромоделированию.</p> <p>Примечание: за помощью в организации и проведении М.К. можно обратиться к руководителю психолого – педагогического отдела.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>1. Разработать М.К., включающий в себя как теоретическую, так и практическую часть;</p> <p>2. Подготовить сценарий проведения М.К.;</p> <p>3. Согласовать сценарий с художественным руководителем Гневашевым О.О.;</p> <p>4. Разработать М.К., включающий в себя как теоретическую, так и практическую часть;</p> <p>5. Уточнить у руководителей проекта точное время для М.К.;</p> <p>6. Определиться с местом проведения М.К. (это может быть консерватория или ракушка в зависимости от погоды) и подготовить всё необходимое (экран и проектор (если это не консерватория) – Ермолин А.Н./Телевизоры – Караулов Д.С.);</p> <p>Примечание: для того, чтобы использовать экраны/проекторы/телевизоры необходимо написать служебную записку, учитывая график работы Администрации (будни (исключая среду) с 09:00 до 17:00);</p> <p>7. Согласовать место проведения с руководителями проекта и звукооператором на планёрке К.У.;</p> <p>8. Оповестить педагогический состав о проведении М.К. на общей планёрке;</p> <p>9. Подготовить раздаточный материал для М.К. до начала репетиции;</p> <p>10. Провести М.К. + практику для вожатых;</p> <p>11. Рассказать вожатым о графике игр с залом и предупредить их о том, что проведение игр с залом влияет на педагогическую систему стимулирования;</p> <p>12. Подготовить анализ своей работы и работы педагогов к планёркам.</p>
Игровое время	Цель: формировать у детей образ ноосферы, как результат разумной деятельности человека.

В игровое время каждый из педагогов – организаторов является мастерским персонажем.

Примечание: распределение по ролям будет происходить на планёрке команды управления. Для ознакомления с мастерскими персонажами смотри документ «Описание игровых миров».

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Примечание: у каждого из мастерских персонажей есть свой собственный функционал, который прописан в документе «Описание игровых миров».

Каждый из мастерских персонажей отвечает за определённую сюжетную ветку (в карточке персонажа указана сюжетная ветка и комплекс мероприятий, который необходимо будет провести в игровое время).

Примечание: если возникает вопрос, на который Мастерской персонаж не в силах ответить то необходимо:

1. Зафиксировать обращение ребёнка;
2. Назначить ему встречу на следующий день (в игровое время);
3. На планёрке команды управления решить проблему;
4. На следующий день дать ответ ребёнку.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: от того, как Мастерские персонажи выполняют свой функционал, во многом зависит исход игры.

В игровое время существует несколько сюжетных веток, механизм реализации которых мы оставили на педагогов – организаторов. Эти сюжетные ветки необходимо распределить между педагогами – организаторами в инструктивные дни.

Примечание: перед тем, как начать продумывать механизм, необходимо изучить документ «Сценарий игры» того мира, для которого прорабатывается сюжетная ветка.

1. Квест «Поиск перьев» (Мир Коренных жителей);
2. Квест «Заселение планет» (Мир Шпионов из скрытых столетий)
3. Квест «Поиск чешуи дракона» (Мир Коренных жителей).

Задача Мастерского персонажа заключается в отслеживании игровых правил и движения по сюжетным веткам.

Мастерские персонажи занимаются разработкой мероприятий, организованных в игровое время, совместно с детьми.

Примечание: смотри карточку своего персонажа.

1. Великий Товерон (смотритель библиотеки);
2. Грозный Иешуа (организовывает Грозный совет);
3. Фред (участвует в церемонии открытия ворот);
4. Солярия Киберовна (разрабатывает финансовую игру для дня открытых ворот);

	<p>5. Нэнси Мусаильевна (разрабатывает новую финансово – экономическую систему);</p> <p>6. Дмитриев Ящер Гуськович (разрабатывает военно – стратегическую игру);</p> <p>7. Даигея Дарц (участвует в ветке с поиском перьев).</p> <p>Примечание: необходимо ежедневно фиксировать вопросы детей, с которыми они обращаются к Мастерским персонажам и докладывать на планёрках команды управления.</p>
Загруз	<p>Цель: организовать для детей комплекс мероприятий, направленных на объяснение правил игры, знакомство с ролями и их игровыми миссиями.</p> <p>Основная часть загрузки игры лежит на плечах Мастера игры (руководителей проекта).</p> <p>Загруз. Раздача вводных игрокам. В большинстве случаев загруз является началом игры, поскольку задача мастера здесь – «ввести» игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты. В этом смысле загруз – не просто раздача инструкций, а маленькая игра, где мастер должен создать у игрока ощущение тайны, опасности, трудности, с которыми игрок столкнется в предстоящей игре. Кроме того, мастеру на загрузе важно «не сказать лишнего», не сообщить игроку нечто такое, чего он не может знать согласно своей роли.</p> <p>Вводные. Совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, я также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замысел игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.</p> <p>После раздачи ролей детям, происходит пробная игра, которая даёт детям возможность познакомиться с Мастерскими персонажами и игровым миром, в котором они оказались.</p> <p>На руках у Мастера игры находятся роли детей, которые будут существовать в конкретном мире. Задача Мастера Игры заключается в том, чтобы рассказать каждому участнику, какой функционал будет выполнять тот или иной персонаж.</p> <p>Мастерской персонаж (педагог-организатор) также собирает детей, которые будут находиться в его подчинении, например: Нэнси Мусаильевна, которая является Главой банка в Мире Нового Света. Ей необходимо будет собирать детей, у которых роль: бухгалтеры, экономисты. Задача мастерского персонажа: рассказать функционал каждого из детей.</p>
1 день (31.07.2024)	
Творческая встреча	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Творческая встреча – мероприятие, которое погружает детей в суть происходящих событий в лагере.</p> <p>Педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Придумать традиционную творческую встречу и познакомить детей с историей и традициями ДЦ «Алые паруса»; <p>Примечание: для сюжетной составляющей можно использовать историю героев из феерии А.С. Грина «Алые паруса» (Ассоль и Капитан Грей, пираты).</p>

	<p>2. Написать сценарий и согласовать его с художественным руководителем Гневашевым О.О.;</p> <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <p>3. Подготовить костюмы и реквизит для проведения мероприятия (не забыть про опрятный вид костюмов, прически, макияж и внешний вид обуви);</p> <p>Примечание: при подготовке костюмов и реквизита необходимо учитывать график работы других служб и помнить, что служебные записки (если они нужны) подписываются только в будни (не считая среду) с 09:00 до 17:00.</p> <p>4. Подготовить сценарий для звукооператора и обязательно отработать с ним звуковое сопровождение мероприятия до начала репетиций;</p> <p>5. Подготовить раздаточный материал для педагогов, задействованных в мероприятии (напечатать сценарий);</p> <p>6. Организовать репетиции мероприятия в инструктивные дни (точное время уточнить у руководителей проекта на планёрке команды управления);</p> <p>7. Проинструктировать вожатых и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке, рассказать про правила проведения мероприятия;</p> <p>8. Реализовать мероприятие;</p> <p>9. Подготовить обратную связь по проделанной работе (как своей, так и работе педагогов).</p>
Экскурсия	<p>Цель: познакомить детей с историей и традициями АНО ДООЦ «Алые паруса».</p> <p>Экскурсия – это мероприятие, которое позволяет познакомить детей с территорией лагеря, его историей и традициями.</p> <p>В данном мероприятии необходимо организовать станции с театральными зарисовками, где дети могут провзаимодействовать с персонажами:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ассоль; - Хранители; - Аллея Одинокого Оленя; - Лабиринт; <p>Также интерактивные станции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Костровое (спевка); - Беседка у старой столовой (дежурство на Рынде). <p>Также необходимо продумать станции, на которых дети познакомятся с историей ДЦ.</p> <p>Историческая справка: ещё до того, как появились детские лагеря, на этой территории располагалась усадьба купца Андрея Ивановича Текутьева. Он внёс значительный вклад в развитие Тюмени как крупного административного и промышленного центра (построил каменный театр, который содержал до конца жизни, открыл городскую библиотеку, способствовал развитию образования и медицины в городе). Детский центр был основан в 1957 году, и носил название «Пионерский лагерь имени Павлика Морозова». Второй причал носил название «Пионерский лагерь имени Зои Космодемьянской». С 1993 года лагерь стал существовать как детский оздоровительный центр «Алые паруса». Примерно в это же</p>

время второй причал стал называться «Радуга». В 2013 году было принято решение об объединении «Алых парусов» и «Радуги», а в 2015 году был построен мост, соединяющий эти два лагеря.

Примечание: дополнительную информацию про А.И. Текутьева и историю развития ДЦ «Алые паруса» нужно взять на сайте АНО ДООЦ «Алые паруса».

Также детей необходимо познакомить с ключевыми местами лагеря для того, чтобы дети могли ориентироваться на территории в игровое время:

- Шабаловка;
- Ракушка;
- Кулинарная студия;
- Таверна;
- Микроволновка;
- Спортивный зал;
- Открытый бассейн;
- Футбольное поле;
- Школа;
- Троллей и верёвочный парк;
- Баня;
- Консерватория;
- Гостевой причал;
- Лес;
- Мост дружбы;
- Памятник Зое Космодемьянской;
- Актный зал второго причала;
- Диско-зал;
- Аквариум;
- ФПИ;
- Столовая;
- Третий причал.

Педагогу – организатору необходимо:

1. Продумать экскурсию и разработать станции;
2. Написать сценарий и согласовать его с художественным руководителем Гневашевым О.О.;

Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.

3. Разработать маршрутные листы для отрядов таким образом, чтобы дети на станциях не пересекались;
4. Подготовить костюмы и реквизит для проведения мероприятия (не забыть про опрятный вид костюмов, прически, макияж и внешний вид обуви);

Примечание: при подготовке костюмов и реквизита необходимо учитывать график работы других служб и помнить, что служебные записки (если они нужны) подписываются только в будни (не считая среду) с 09:00 до 17:00.

5. Продумать музыкальное сопровождение для территории и отработать всё звуковое сопровождение со звукооператором;
6. Подготовить раздаточный материал для педагогов, задействованных в мероприятии;
7. Организовать репетиции мероприятия в инструктивные дни;

	<p>Примечание: точное время репетиций необходимо уточнить у руководителей проекта на планёрке команды управления.</p> <p>8. Проинструктировать вожатых и педагогов на планёрке по правилам проведения мероприятия;</p> <p>9. Реализовать мероприятие;</p> <p>10. Подготовить обратную связь по проделанной работе (как своей, так и работе педагогов).</p>
<p>Концерт открытия</p>	<p>Цель: организовать для детей комплекс мероприятий, направленных на объяснение правил игры, знакомство с ролями и их игровыми миссиями.</p> <p>Концерт открытия предполагает красочное, яркое и массовое мероприятие.</p> <p>необходимо познакомить детей с игровым миром:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Предысториями игровых миров; - Мастерскими персонажами; - Правилами игры и взаимодействия между персонажами; - Ролями детей и их игровыми миссиями. <p>Концерт необходимо начать традиционно:</p> <p>1. Яркий танец от педагогов детского центра (вожатые, педагоги дополнительного образования, спортивные инструктора);</p> <p>В концерт обязательно необходимо включить:</p> <p>2. Интерактив с залом;</p> <p>3. Знакомство с предысториями миров;</p> <p>Примечание: это можно сделать при помощи ТМФа (театра малых форм). Сюжет необходимо взять из документа «Описание игровых миров» (История планеты Арб).</p> <p>4. На примере педагогов необходимо показать правила игрового взаимодействия.</p> <p>Педагогу – организатору необходимо:</p> <p>1. Продумать концерт открытия учитывая сюжетную составляющую;</p> <p>Примечание: игровой сюжет необходимо согласовать с руководителями проекта.</p> <p>2. Прописать сценарий мероприятия и согласовать его с художественным руководителем Гневашевым О.О.;</p> <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <p>3. Подготовить рассадку для отрядов (как на летней эстраде, так и в консерватории);</p> <p>4. Подготовить костюмы и реквизит для проведения мероприятия (не забыть про опрятный вид костюмов, прически, макияж и внешний вид обуви);</p> <p>Примечание: при подготовке костюмов и реквизита необходимо учитывать график работы других служб и помнить, что служебные записки (если они нужны) подписываются только в будни (не считая среду) с 09:00 до 17:00.</p> <p>5. Подготовить раздаточный материал для педагогов, задействованных в мероприятии;</p> <p>6. Подготовить сценарий для звукооператора и назначить планёрку по звуковому сопровождению (до начала репетиций с педагогическим составом);</p>

	<p>7. Организовать репетиции мероприятия в инструктивные дни (точное время репетиций необходимо уточнить у руководителей проекта);</p> <p>8. На планёрке перед мероприятием необходимо проговорить с педагогами правила поведения на мероприятии, напомнить про костюмы и необходимый реквизит;</p> <p>9. Подготовить порядок номеров и повесить его за кулисами перед началом репетиций.</p> <p>Перед началом мероприятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ещё раз пропланироваться со звукооператором; 2. Убедиться в том, что все костюмы и весь реквизит заряжен именно там, где он должен быть; 3. Написать в беседу сообщение напоминание о ходе мероприятия; 4. Встретить отряды на ракушке (или в консерватории) и помочь им с рассадкой. <p>После мероприятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проверить оставленный реквизит и костюмы; 2. Проверить потеряшки; 3. Собрать мусор, оставленный педагогами после мероприятия; 4. Подготовить обратную связь по проделанной работе (как своей, так и работе педагогов).
2 день (1.08.2024)	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);

	<p>6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления;</p> <p>7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;</p> <p>8. Организовать репетиции;</p> <p>9. Реализовать мероприятие;</p> <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
<p>3 день (2.08.2024).</p>	
<p>Общий сбор</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;

	<p>8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии). ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
4 день (3.08.2024).	
<p>Общий сбор</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей. В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице. Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>

	<p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
<p>5 день (4.08.2024).</p>	
<p>Общий сбор</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей. В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; <p>Примечание: конкурс капитанов должен быть направлен на понимание условий формирования ноосферы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления</p>

	<p>обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
ДТП «Космос»	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>При разработке данного мероприятия необходимо учитывать формат мероприятия: ДТП.</p> <p>Примечание: при разработке данного мероприятия необходимо обратиться к художественному руководителю.</p> <p>ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить темы для обсуждений с детьми; 2. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Согласовать работу по звуку со звукооператором; 4. Проинструктировать педагогов о ходе мероприятия на их планёрках; 5. Подготовить весь необходимый для проведения мероприятия реквизит (учитывая, что это будет футбольное поле, то необходимо предусмотреть пенки и пледы); <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Организовать репетиции (если таковые нужны); 7. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>
6 день (5.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; <p>Примечание: конкурс капитанов должен быть направлен на понимание того, что от тех, кто воспитывает детей, зависит характер будущего, в котором мы будем жить.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p>

	<p>2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления;</p> <p>3. Подготовить костюмы и реквизит;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций);</p> <p>5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);</p> <p>6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления;</p> <p>7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;</p> <p>8. Организовать репетиции;</p> <p>9. Реализовать мероприятие;</p> <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
<p>Подготовка к концерту «Танцы с вожатыми»</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Что необходимо учесть при разработке КТД?</p> <p>1. Разнообразии форм, которые отряды могут использовать отряды при постановке номеров;</p> <p>Примечание: при подборе форм необходимо обратиться художественному руководителю Гневашеву О.О.</p> <p>2. Список дополнительных вводных для постановки номеров (возможно, сказки или мультфильмы);</p> <p>3. Возрастные особенности детей. Для каждой возрастной группы необходимо подобрать разные возможные формы;</p> <p>4. Не стоит забывать, что «золотое сечение» направлено на показ своих талантов детьми. Возможно такое, что от одного отряда будут заявляться несколько участников или творческих коллективов.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>1. Продумать критерии оценивания детских номеров;</p> <p>Примечание: для удобства можно подобрать критерии для каждого из направлений.</p> <p>2. Продумать КТД для отрядов и прописать план проведения КТД;</p> <p>Примечание: при разработке данного КТД необходимо изучить культуру Вепсов и их ремёсла, народный костюм, народные танец и песню, традиционную кухню.</p>

	<p>3. Согласовать план проведения КТД и критерии оценивания с художественным руководителем и руководителями проекта на планёрке команды управления;</p> <p>Примечание: ни одно мероприятие, не согласованное с художественным руководителем, не допускается к реализации.</p> <p>4. Подготовить карточки с различными формами к общему сбору 11.06. Дети самостоятельно вытягивают карточки на общем сборе;</p> <p>5. Выделить чёткое время для работы с вожатыми (проверка музыки, сценариев);</p> <p>6. Выделить чёткое время для работы со звукооператором (составить график, предоставить его вожатым и звукооператору);</p> <p>7. Контроль КТД;</p> <p>8. Подготовить анализ КТД и провести работу над ошибками совместно с педагогами;</p> <p>9. Продумать номера от педагогов детского центра;</p> <p>10. Подготовить костюмы и реквизит;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>11. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций);</p> <p>12. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);</p> <p>13. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления;</p> <p>14. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;</p> <p>Организовать репетиции.</p>
Свадебная вечеринка	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Концерт закрытия должен состоять из наградного блока:</p> <p>1. Необходимо наградить каждый отряд;</p> <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <p>2. Дети – активисты;</p> <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <p>3. Дети, активно принимающие участие в центрах дополнительного образования;</p> <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <p>4. ШВН;</p> <p>Примечание: информацию о детях, получивших приглашение в ШВН, предоставят руководители проекта.</p>

	<p>5. Отряды победители (в младшей и старшей возрастных категориях); Примечание: информацию об отрядах победителях предоставят руководители проекта. Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>6. Заблаговременно организовать репетиции танца от педагогов ДЦ для концерта закрытия; Примечание: музыку для танца необходимо согласовать с художественным руководителем, а список вожатых/педагогов дополнительного образования/спортивных инструкторов с руководителями проекта.</p> <p>7. Продумать мероприятие учитывая все блоки награждения и написать сценарий, который необходимо согласовать с художественным руководителем;</p> <p>8. Включить в концерт закрытия интерактив с залом (это может быть игра или викторина); Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <p>9. Согласовать со звукооператором график репетиций; 10. Уведомить педагогов о репетициях; 11. Подготовить весь необходимый реквизит и костюмы; Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>12. Подготовить сценарии и раздаточный материал; 13. Проинструктировать педагогов, участвующих в мероприятии на их планёрках; 14. Организовать репетиции; 15. Реализовать мероприятие; 16. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>
7 день (6.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В общий сбор нужно включить подставу для вожатых (обязательно обратиться за помощью к художественному руководителю Гневашеву О.О.), а также запись видео в телеграмм канал «Алых парусов» (за помощью с темой видео необходимо обратиться к Мусанёвой И.Ю. Съёмку видео осуществляет Ермолин А.Н.) Примечание: видеографа и SMM – специалиста необходимо заранее уведомить о съёмке видео.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов (обновлённый);

	<p>Примечание: каждый педагог – организатор, перед своим общим сбором должен обновлять информацию о количестве заработанных игровых баллах на визуальном стенде.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>
<p>Подготовка к концерту «Танцы с вожатыми»</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать критерии оценивания детских номеров; <p>Примечание: для удобства можно подобрать критерии для каждого из направлений.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Продумать КТД для отрядов и прописать план проведения КТД; <p>Примечание: при разработке данного КТД необходимо изучить культуру Вепсов и их ремёсла, народный костюм, народные танец и песню, традиционную кухню.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Согласовать план проведения КТД и критерии оценивания с художественным руководителем и руководителями проекта на планёрке команды управления; <p>Примечание: ни одно мероприятие, не согласованное с художественным руководителем, не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Подготовить карточки с различными формами к общему сбору 11.06. Дети самостоятельно вытягивают карточки на общем сборе; 5. Выделить чёткое время для работы с вожатыми (проверка музыки, сценариев);

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Выделить чёткое время для работы со звукооператором (составить график, предоставить его водителям и звукооператору); 7. Контроль КТД; 8. Подготовить анализ КТД и провести работу над ошибками совместно с педагогами; 9. Продумать номера от педагогов детского центра; 10. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 12. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 13. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 14. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 15. Организовать репетиции.
Сигнальные огни	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Сигнальные огни – традиционное общелагерное мероприятие.</p> <p>Примечание: при разработке данного мероприятия необходимо обратиться за помощью к художественному руководителю. Главной отличительной чертой данного мероприятия является отсутствие света на территории.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие учитывая его традиционные особенности (откат мероприятия – общелагерный орлятский круг); <p>Примечание: при разработке заданий для мероприятия необходимо обратиться в отдел по спортивно – оздоровительной работе.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Продумать маршрутный лист для каждого отряда; 3. Прописать сценарий мероприятия и согласовать его с художественным руководителем. <p>Примечание: без согласования с художественным руководителем ни одно мероприятие не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Продумать музыкальное сопровождение для территории; 5. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 6. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);

	<p>7. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления;</p> <p>8. Подготовить необходимый реквизит и костюмы;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>9. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;</p> <p>10. Организовать репетиции;</p> <p>11. Реализовать мероприятие;</p> <p>12. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>
<p>Чудо + праздничный салют</p>	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Пожелание от руководителей проекта: данное мероприятие необходимо разработать в формате ДТП на футбольном поле (за помощью в разработке мероприятия необходимо обратиться к художественному руководителю).</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать работу по звуку со звукооператором; 3. Проинструктировать педагогов о ходе мероприятия на их планёрках; 4. Подготовить весь необходимый для проведения мероприятия реквизит (учитывая, что это будет футбольное поле, то необходимо предусмотреть пенки и пледы); <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Организовать репетиции (если таковые нужны); 6. Реализовать мероприятие; 7. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
<p>8 день (7.08.2024).</p>	
<p>Общий сбор</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В общий сбор нужно включить подставу для вожатых (обязательно обратиться за помощью к художественному руководителю Гневашеву О.О.), а также запись видео в телеграмм канал «Алых парусов» (за помощью с темой видео необходимо обратиться к Мусанёвой И.Ю. Съёмку видео осуществляет Ермолин А.Н.)</p> <p>Примечание: видеографа и SMM – специалиста необходимо заранее уведомить о съёмке видео.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия;

	<ul style="list-style-type: none"> • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов (обновлённый); <p>Примечание: каждый педагог – организатор, перед своим общим сбором должен обновлять информацию о количестве заработанных игровых баллах на визуальном стенде.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; 10. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
<p>Подготовка к концерту «Танцы с вожатыми»</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Данное мероприятие – продолжение предыдущего.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Составить график работы с костюмерной для отрядов (уведомить об этом графике костюмерную); 2. Составить график открытых репетиций (уведомить о времени и месте репетиций звукооператора); 3. Договориться с видеографом, фотографом о видео и фотосъёмке открытых репетиций (график необходимо предоставить Ермолину А.Н.); 4. Составить график отсмотра детских номеров; <p>Примечание: для большей эффективности необходимо обратиться за помощью ко всем педагогам – организаторам и создать для них оценочные листы.</p>

	<p>5. Проанализировать ошибки, допущенные во время подготовки отрядов;</p> <p>6. Провести на планёрке работу над ошибками совместно с вожатыми;</p> <p>7. Продолжать репетиции номеров от педагогов ДЦ.</p>
<p>Концерт «Танцы с вожатыми»</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие; 2. Придумать наградной блок и заранее подготовить дипломы и кубки (их необходимо привести в порядок и заказать в отделе сопровождения педагогического процесса новые наименования для кубков); 3. Прописать сценарий и согласовать его с художественным руководителем; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором график репетиций; 5. Уведомить педагогов о репетициях; 6. Подготовить весь необходимый реквизит и костюмы; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Придумать систему оценивания детских номеров (это могут быть наклейки или оценочные листы); 8. Подготовить необходимый раздаточный материал для отрядов; <p>Примечание: за помощью необходимо обратиться в отдел сопровождения педагогического процесса.</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. На планёрке, за день до мероприятия предоставить всю необходимую информацию вожатым/педагогам дополнительного образования/спортивным инструкторам; 10. Организовать сводные репетиции для педагогического состава; 11. Реализовать мероприятие; 12. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
<p>9 день (8.08.2024).</p>	
<p>Общий сбор</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В общий сбор нужно включить подставу для вожатых (обязательно обратиться за помощью к художественному руководителю Гневашеву О.О.), а также запись видео в телеграмм канал «Алых парусов» (за помощью с темой видео необходимо обратиться к Мусанёвой И.Ю. Съёмку видео осуществляет Ермолин А.Н.)</p> <p>Примечание: видеографа и SMM – специалиста необходимо заранее уведомить о съёмке видео.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов;

	<ul style="list-style-type: none"> • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов (обновлённый); <p>Примечание: каждый педагог – организатор, перед своим общим сбором должен обновлять информацию о количестве заработанных игровых баллах на визуальном стенде.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; 10. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
Бессмертный полк	<p>Цель: патриотическое воспитание детей.</p> <p>Необходимо организовать акцию “Бессмертный полк”. Для этого необходимо ЗАБЛАГОВРЕМЕННО оповестить вожатых о том, что необходимо собрать с детей портреты воевавших предков. Педагог-организатор собирает портреты и организовываем печать этих портретов. Далее, ему необходимо распределить портреты поотрядно и выдать детям георгиевские ленты.</p> <p>Примечание: акцию необходимо организовывать согласно утвержденному художественным руководителем сценарию.</p> <p>ВАЖНО: проинструктировать вожатых об отношении к этому мероприятию и соответствующем внешнем виде (как педагогов на сцене, так и вожатых, детей).</p>
Спевка	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Данное мероприятие является традиционным для детского центра «Алые паруса». При его разработке необходимо проконсультироваться с художественным руководителем Гневашевым О.О.</p>

	<p>Примечание: эта спевка посвящена команде, как семье. При разработке данного мероприятия необходимо учитывать эту информацию.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. При разработке данного мероприятия, включить в него открытый микрофон (дать возможность детям высказаться на тему того, что значит команда); 2. Заблаговременно найти исполнителей для спевки (за помощью необходимо обратиться к художественному руководителю или руководителям проекта); 3. Составить список песен (традиционных парусовских); 4. Подготовить песенники для отрядов; 5. Продумать рассадку для отрядов; 6. Продумать театральные зарисовки/интерактивы между песнями; 7. Написать сценарий мероприятия и согласовать его с Гневашевым О.О. <p>Примечание: без согласования с художественным руководителем ни одно мероприятие не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Заблаговременно продумать место проведения мероприятия и его оформление; <p>Примечание: за помощью нужно обратиться к руководителю отдела сопровождения педагогического процесса – Баскову Борису. Служебную записку на оформление помещения/территории необходимо отправить минимум за три дня до мероприятия.</p> <p>Примечание: возможно разведение костра (если мероприятие будет проводиться на костровом месте, то необходимо написать служебную записку на разведение костра и предусмотреть пенки, для сидений и пледы).</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Обсудить на планёрке команды управления график репетиций и согласовать его с руководителями проекта и звукооператором; 11. Подготовить раздаточный материал для педагогов, участвующих в мероприятии; 12. Проинструктировать педагогов о репетициях и мероприятии на их планёрках; 13. Организовать репетиции; 14. Реализовать мероприятие; 15. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, участвующих в мероприятии).
10 день (9.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля;

	<ul style="list-style-type: none"> • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
11 день (10.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p>

	<p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
12 день (11.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов; <p>Примечание: каждый педагог – организатор самостоятельно обновляет визуальный стенд системы стимулирования перед своим общим сбором исходя из данных в таблице.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p>

	<p>2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления;</p> <p>3. Подготовить костюмы и реквизит;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций);</p> <p>5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);</p> <p>6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления;</p> <p>7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках;</p> <p>8. Организовать репетиции;</p> <p>9. Реализовать мероприятие;</p> <p>Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: т.к. это день возможных ключевых событий, то, ответственному за этот общий сбор педагогу – организатору необходимо на планёрке команды управления обсудить то, каким образом детей можно подтолкнуть к ключевому событию.</p>
Рефлексия	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Педагогам – организаторам необходимо подготовить анализ игры, а также заблаговременно написать служебную записку на смену пароля от сети интернета (пароль необходимо сменить после проведённой рефлексии).</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить к рефлексии интерактивную презентацию с вопросами выездной анкеты; <p>Примечание: согласовать готовую презентацию необходимо с руководителями проектов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Провести выездное анкетирование.
13 день (12.08.2024).	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В общий сбор нужно включить подставу для вожатых (обязательно обратиться за помощью к художественному руководителю Гневашеву О.О.), а также запись видео в телеграмм канал «Алых парусов» (за помощью с темой видео необходимо обратиться к Мусанёвой И.Ю. Съёмку видео осуществляет Ермолин А.Н.)</p> <p>Примечание: видеографа и SMM – специалиста необходимо заранее уведомить о съёмке видео.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия;

	<ul style="list-style-type: none"> • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов (обновлённый); <p>Примечание: каждый педагог – организатор, перед своим общим сбором должен обновлять информацию о количестве заработанных игровых баллах на визуальном стенде.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; 10. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
Ажиотаж	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Информация для педагога – организатора:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Необходимо определиться с местом и форматом проведения мероприятия (возможно, каждый ребёнок самостоятельно будет выполнять задания и зарабатывать жетоны, которые потом будет обменивать на сладкое, возможно каждый отряд будет выполнять задания и получают сладкое для всех членов отряда. Эту информацию необходимо уточнить у руководителей проекта); 2. Продумать станции в зависимости от выбранного формата (станций должно быть на 5 больше, чем отрядов); 3. Обязательно организовать два магазина (для младших отрядов и для старших отрядов);

	<p>4. Заблаговременно заказать в отделе сопровождения педагогического процесса жетоны с эмблемой смены (1000 штук).</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Заблаговременно уточнить у руководителей проекта информацию о сладком для мероприятия; 2. Продумать мероприятие и прописать сценарий, который необходимо согласовать с художественным руководителем; <p>Примечание: мероприятия без согласования с художественным руководителем не допускаются к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Подготовить реквизит и костюмы; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Подготовить раздаточный материал; 5. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 6. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 7. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 8. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 9. Организовать репетиции; 10. Реализовать мероприятие; 11. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
<p>Концерт закрытия</p>	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: данное мероприятие остаётся на разработку педагогам – организаторам.</p> <p>Концерт закрытия должен состоять из наградного блока:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Необходимо наградить каждый отряд; <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Дети – активисты; <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Дети, активно принимающие участие в центрах дополнительного образования; <p>Примечание: нужно уточнить у руководителей проекта наличие наградной продукции.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ШВН; <p>Примечание: информацию о детях, получивших приглашение в ШВН, предоставят руководители проекта.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Отряды победители (в младшей и старшей возрастных категориях); <p>Примечание: информацию об отрядах победителях предоставят руководители проекта.</p>

	<p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>6. Заблаговременно организовать репетиции танца от педагогов ДЦ для концерта закрытия;</p> <p>Примечание: музыку для танца необходимо согласовать с художественным руководителем, а список вожатых/педагогов дополнительного образования/спортивных инструкторов с руководителями проекта.</p> <p>7. Продумать мероприятие учитывая все блоки награждения и написать сценарий, который необходимо согласовать с художественным руководителем;</p> <p>8. Включить в концерт закрытия интерактив с залом (это может быть игра или викторина);</p> <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <p>9. Согласовать со звукооператором график репетиций;</p> <p>10. Уведомить педагогов о репетициях;</p> <p>11. Подготовить весь необходимый реквизит и костюмы;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>12. Подготовить сценарии и раздаточный материал;</p> <p>13. Проинструктировать педагогов, участвующих в мероприятии на их планёрках;</p> <p>14. Организовать репетиции;</p> <p>15. Реализовать мероприятие;</p> <p>16. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).</p>
ТРП	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>Задача педагога организатора заключается в разработке традиционного мероприятия ТРП с учётом сюжетной составляющей.</p> <p>При разработке данного мероприятия необходимо учитывать возрастные особенности детей (возможно рассмотреть вариант раннего начала для детей младшего школьного возраста и более позднего окончания для детей старшего школьного возраста).</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <p>1. Продумать мероприятие и написать сценарий (при разработке ТРП необходимо подобрать конкурсы с залом для младшего, среднего и старшего школьных возрастов);</p> <p>Примечание: сценарий мероприятия необходимо согласовать с художественным руководителем Гневашевым О.О. Ни одно мероприятие, без согласия художественного руководителя, не допускается к реализации.</p> <p>2. Продумать альтернативы, согласовать их с руководителями проекта и руководителями отделов УПСОТКиВПР;</p> <p>3. Подготовить костюмы и реквизит;</p> <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <p>4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций);</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.); 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; 10. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
14 день (13.08.2024). Отъезд.	
Общий сбор	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>В общий сбор нужно включить подставу для вожатых (обязательно обратиться за помощью к художественному руководителю Гневашеву О.О.), а также запись видео в телеграмм канал «Алых парусов» (за помощью с темой видео необходимо обратиться к Мусанёвой И.Ю. Съёмку видео осуществляет Ермолин А.Н.)</p> <p>Примечание: видеографа и SMM – специалиста необходимо заранее уведомить о съёмке видео.</p> <p>В данное мероприятие необходимо включить традиционные рубрики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танцы – повторяшки перед началом мероприятия; • Игра с залом от вожатых; • Конкурс капитанов; • Счастливчик дня; • Чистюля; • Дни рождения; • Рейтинг отрядов (обновлённый); <p>Примечание: каждый педагог – организатор, перед своим общим сбором должен обновлять информацию о количестве заработанных игровых баллах на визуальном стенде.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продумать мероприятие, учитывая все пункты, прописанные выше, и прописать сценарий мероприятия; <p>Примечание: без согласия художественного руководителя, ни одно из мероприятий не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Согласовать с руководителями проекта игровую составляющую (механику подачи информации о сюжетно – ролевой игре) на планёрке команды управления; 3. Подготовить костюмы и реквизит; <p>Примечание: при работе с другими службами необходимо учитывать график их работы: будни с 09:00 до 17:00 (не включая среду).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Согласовать со звукооператором место и время для репетиций (в зависимости от погоды и графика других репетиций); 5. Согласовать со звукооператором место проведения самого мероприятия, количество микрофонов, музыкальное

	<p>сопровождение и дополнительное техническое оснащение (проекторы/экраны и т.д.);</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Согласовать с руководителями проекта график репетиций и педагогов, задействованных в мероприятии на планёрке команды управления; 7. Передать информацию о репетициях, костюмах, реквизите педагогам на их планёрках; 8. Организовать репетиции; 9. Реализовать мероприятие; 10. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).
Творческое прощание	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>Ответственному педагогу – организатору необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Заблаговременно подготовить раздаточный материал для отрядов; <p>Примечание: необходимо обратиться в отдел сопровождения педагогического процесса.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Продумать интерактив между детьми и согласовать его с художественным руководителем; 3. Прописать сценарий и согласовать его с художественным руководителем; <p>Примечание: без согласования с художественным руководителем ни одно мероприятие не допускается к реализации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Договориться со звукооператором о работе по звуку и репетициям; 5. Согласовать с руководителями проекта список педагогов, задействованных в мероприятии; 6. Организовать репетиции; 7. Реализовать мероприятия; 8. Подготовить анализ проделанной работы (как своей, так и педагогов, задействованных в мероприятии).

Приложение 1.6. Техническое задание на ППО

Техническое задание для психолого-педагогического отдела для работы на 5-ей летней каникулярной смене «Чья планета?»»

Мероприятие:	Описание:	Ответственный:
<p>От того, на сколько вы качественно проведёте инструктаж зависит понимание детей правил пребывания на территории ДЦ. Помните, что помимо правил пребывания на территории необходимо познакомить ребят как с ценностями детского центра, так и с ценностями отряда. Расскажите ребятам, какой вы хотите видеть смену и в таком случае, она точно будет не забываемой. Составьте свод правил вашего отряда, для того чтобы детский коллектив имел возможность превратиться в самостоятельный механизм по развитию каждого его члена.</p>		
Методический час	<p>30.07.2024 будет проходить методический час, в ходе которого необходимо рассказать вожатым о вожатских дневниках, методических боксах, о сроках сдачи отрядных дел. А также разработать 3 огонька, направленных на задачи смены.</p>	РО, вожатые
Игровое время	<p>Примечание: вам необходимо контролировать группы детей, которые в игровое время будут выполнять свои игровые миссии. На вечерней планерке, руководители смен, будут осуществлять распределение вожатых на определенную территорию во время игры. За каждым вожатым будет закреплен определенный игровой мир (т.е. тот игровой мир, в котором существует его отряд). Важно: в игровое время, каждый вожатый находится на территории лагеря и контролирует процесс игры.</p>	Вожатые, руководители смены
1 день (31.07.2024)		
Инструктаж по правилам пребывания на территории ДООЦ	<p>Цель: познакомить детей с АНО ДООЦ «Алые паруса». Организовать прослушивание детьми инструктажа по правилам пребывания на территории. Вожатые разрабатывают отрядное мероприятие «инструктаж», направленное на проведения инструктажа детей по правилам пребывания детей на территории детского центра, заполнение журнала. Примечание 1: Для младших детей необходимо разработать интересную (игровую) форму подачи правил пребывания на территории.</p>	Вожатые

	<p>Например, можно создать с детьми плакат со сводом правил, используя пример положительного и отрицательного персонажа (известного младшим школьникам).</p> <p>От того, насколько вы качественно проведёте инструктаж зависит понимание детей правил пребывания на территории ДЦ. Помните, что помимо правил пребывания на территории необходимо познакомить ребят как с ценностями детского центра, так и со своими. Расскажите ребятам, какой вы хотите видеть смену и в таком случае, она точно будет не забываемой. Составьте свод правил вашего отряда, для того чтобы детский коллектив имел возможность превратиться в самостоятельный механизм по развитию каждого его члена.</p> <p>Важно: каждый ребенок должен поставить подпись в журнале инструктажа!</p>	
<p>Игры на знакомство/ Игры на взаимодействие</p>	<p>Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>Подобрать игры, направленные на взаимодействие внутри временного детского коллектива, знакомство. Примеры приведены ниже.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей друг с другом; 2. Узнать о талантах и увлечениях детей; 3. Поддерживать положительное эмоциональное состояние детей; 4. «Пять «до», пять «после»». <p>Примечание: руководителю психолого-педагогического отдела необходимо раздать вожатым сборник игр (не только игр на знакомство).</p> <p>Важно: играть с детьми в игры на знакомство необходимо не только в первый день. Любое ожидание – один вожатых решает вопрос по ожиданию, другой сразу же приступает к игре на знакомство.</p> <p>Вожатые выбирают место на территории (на свежем воздухе, при условии хорошей погоды) и проводят игры на взаимодействие с детьми</p>	<p>Вожатые</p>

	вовремя, специально для этого отведенное в маршрутном листе. Подготовить список игр, оформить и отправить на проверку РО	
Анкетирование	Необходимо провести въездное анкетирование. Анкетирование – это не повод оставлять анкеты детям и не участвовать в процессе анкетирования. ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ участие вожатых, помощь детям при возникающих вопросах. Примечание 1: важно заранее позаботиться о том, чтобы письменных принадлежностей хватило на всех. Примечание 2: перед тем, как дети начнут заполнение анкет, им нужно сказать, что отвечать на вопросы нужно так, как они сами считают нужным. Готовые анкеты сдать на вечерней планерке	Вожатые
КТД «Название отряда и девиз»	Цель: Создать условия для формирования досуговой культуры у детей. Организовать коллективно-творческую деятельность, направленную на придумывание название, девиза отряда и оформление отрядного уголка в соответствии с сюжетом смены. Вожатым необходимо разработать КТД самостоятельно. По завершению работы, вожатым необходимо написать в беседу смены – название группы должно соответствовать сюжету и цели смены.	Вожатые
Огонёк «Привет, это мой любимый мультфильм» (огонёк на знакомство)	Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного детского коллектива. Алгоритм действий: Необходимо познакомить детей с правилами огонька. Правила огонька: Прежде чем мы зайдем в нашу игровую, хотелось бы рассказать вам о правилах поведения на огоньке. 1. Во время огонька соблюдается тишина, говорит тот, у кого в руках талисман (символ): каждый ребенок должен знать, что его выслушают, что он не будет прерван;	Вожатые, РО

	<p>2. Нельзя хлопать – т.к. на огоньке принято создавать таинственную, сказочную атмосферу, с доверительными беседами, надо избегать громких звуков, поэтому аплодисменты принято заменять трением друг о друга ладошек, чтобы получался шелестящий звук, а если вы хотите в процессе монолога человека поддержать его, то можете поднять мизинец на верх в знак согласия с оратором;</p> <p>5. Не желающий говорить, молча, передает талисман следующему, настаивать на ответе нельзя.</p> <p>6. Право внеочередного слова предоставляется с согласия вожатого, передачей символа;</p> <p>7. Выходить с огонька можно, но проходить через круг – нельзя, нужно обойти круг;</p> <p>8. Обсуждаемое на огоньке, не выносятся за его пределы.</p> <p>После огласки правил, вожатый заводит детей цепочкой на отрядное место и ставит в один круг.</p> <p>Важно: Перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Примечание: РО необходимо рассказать на методическом часе о первом огоньке. Провести упражнение с ребятами на задавание наводящих вопросов в процессе огонька.</p> <p>Не забудь: провести обряд вашего отряда.</p>	
<p>После огонька – один вожатый идет на планёрку по дню (необходимо знать: количество детей в отряде, сколько детей ходило на МК (если он был), сколько детей забрали, на сколько их забрали, сколько детей обращалось в медицинский пункт и конфликтные ситуации, произошедшие за день (необходимо знать участников конфликта по именам и фамилии), а другой вожатый организывает ВЛГ и отбой детей. Во время отбоя младшего школьного возраста можно прочитать сказку (или включить аудио-сказку, чтобы всем было слышно).</p>		
<p>2 день (1.08.2024)</p>		

<p>Огонёк «Звезды откровений»</p>	<p>Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного детского коллектива.</p> <p>Необходимый реквизит: Вырезанные из желтого картона звезды с вопросами.</p> <p>Вожатый заранее вырезает звезды и пишет на обратной стороне незаконченные фразы или дети на самом «огоньке» пишут на звездах волнующие их вопросы. Звезды раскладываются вокруг свечи вопросом вниз. Каждый по очереди берет любую звезду и должен продолжить фразу или ответить на вопрос как можно подробнее.</p> <p>Примечание: вожатому необходимо прописать и подобрать вопросы под возраст своих детей.</p> <p>Примеры фраз:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Больше всего в людях я ценю... • Для полного счастья мне не хватает... • Мое заветное желание... • Самый счастливый момент моей жизни... 	<p>Вожатые</p>
<p>3 день (2.08.2024)</p>		
<p>Огонек «Команда»</p>	<p>Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного детского коллектива.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Правила огонька: Прежде чем мы зайдем в нашу игровую, хотелось бы рассказать вам о правилах поведения на огоньке.</p> <p>Формат: В ходе огонька необходимо каждому ребенку на спину приклеить листочек с буквой. Каждому ребенку завязать глаза. Выбрать одного, у кого будут открыты глаза. Задача этого ребенка – видя все буквы, составить фразу.</p> <p>(Фразу заранее подготавливают вожатые, именно буквы с этой фразы необходимо будет написать на листочки и приклеить детям. Фраза должна быть связана с командой, коллективом. Например, командой быть, а не казаться). Спустя определенное время необходимо развязать детям глаза. Теперь у</p>	<p>Вожатые, РО</p>

	<p>каждого ребенка есть возможность помочь выбранному человеку составить фразу, ведь они могут видеть буквы своих друзей. Таким образом, в конце огонька необходимо привести детей к тому, что закрытыми глазами выполнение задания затянулось, так как они не участвовали в процессе, ими управлял один человек (толпа). Во второй раз, когда каждый был заинтересован в достижении цели, они справились гораздо быстрее (коллектив).</p> <p>Условия: Младшим отрядам можно сказать фразу, которую необходимо собрать, старших только направить в верную сторону. Данный огонёк вожатые разрабатывают, прописывают самостоятельно и отправляют РО на проверку.</p>	
4 день (3.08.2024)		
Огонек на свободную тему	<p>Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Данный огонек вожатые разрабатывают самостоятельно.</p> <p>Примечание: можно провести огоньки-релакс, поговорить с детьми на свободные темы, которые интересуют вас или детей.</p>	Вожатые
5 день (4.08.2024)		
Огонек «Для чего нужен космос?»	<p>Цель: Исследовать с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.</p> <p>Данный огонек направлен на то, чтобы каждый ребенок в отряде смог ответить на вопрос, который будет поставлен</p>	Вожатые

	<p>вожатыми. Необходимо порассуждать, что может дать выход в космос для нашей планеты.</p> <p>Примечание: необходимо заранее подготовить реквизит, который понадобится вам для огонька.</p> <p>Вы можете использовать следующие факты на огоньке:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Космический аппарат долетает до Венеры и Меркурия за 5 месяцев; 2. Космический аппарат долетает до Сатурна за 4 года; 3. Космический аппарат долетает до Нептуна за 12 лет; <p>Вопрос огонька, на который необходимо порассуждать с детьми: Для чего нужен космос?</p>	
6 день (5.08.2024)		
<p>КТД «Танцы с вожатыми»</p>	<p>Цель: Создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Организация КТД – подготовка творческого номера к мероприятию. Разделить детей на группы и для каждой раздать свои цели и задачи, по которым будет осуществляться творческая деятельность.</p> <p>В ходе КТД необходимо ставить номера на мероприятие «Танцы с вожатыми», которые должны продемонстрировать всю творческую составляющую отряда.</p> <p>Примечание: На КТД необходимо организовать участие абсолютно всех детей в отряде.</p> <p>Критерии оценки расскажет на планерке педагог-организатор, ответственный за данное мероприятие.</p>	<p>Вожатые</p>
<p>Огонек «Система»</p>	<p>Цель: Изучить с детьми историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых.</p> <p>Необходимо на методическом часу, совместно с РО придумать огонек, при помощи штурма, в котором дети смогут узнать о том, что такое система, как всё человечество влияет на данную систему в государстве, и как каждый ребенок влияет на данную систему.</p>	<p>Вожатые, РО</p>

	<p>Примечание: необходимо данный огонек закрепить на отрядном месте для визуализации.</p> <p>ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ использование информационно-методического материала, задача № 1</p> <p>Данный огонек разрабатывает РО совместно с вожатыми на методическом часе с помощью мозгового штурма</p>	
7 день (6.08.2024)		
КТД «Танцы с вожатыми»	<p>Цель: Создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Организация КТД – подготовка творческого номера к мероприятию.</p> <p>В ходе КТД необходимо ставить номера на мероприятие «Танцы с вожатыми», которые должны продемонстрировать всю творческую составляющую отряда.</p> <p>Примечание: На КТД необходимо организовать участие абсолютно всех детей в отряде.</p> <p>Критерии оценки расскажет на планерке педагог-организатор, ответственный за данное мероприятие.</p>	Вожатые
Огонек «Представитель будущего»	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Данный огонек необходимо написать РО и рассказать на вечерней планерке</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ использование информационно-методического материала, задача № 2.</p>	Вожатые, РО
8 день (7.08.2024)		
КТД «Танцы с вожатыми»	<p>Цель: Создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p>	Вожатые

	<p>Организация КТД – подготовка творческого номера к мероприятию. В ходе КТД необходимо ставить номера на мероприятие «Танцы с вожатыми», которые должны продемонстрировать всю творческую составляющую отряда.</p> <p>Примечание: На КТД необходимо организовать участие абсолютно всех детей в отряде.</p> <p>Критерии оценки расскажет на планерке педагог-организатор, ответственный за данное мероприятие.</p>	
<p>Огонек «Какое оно будущее?»</p>	<p>Цель: Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного детского коллектива.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Примечание: необходимо провести огонек, в котором каждому ребенку будет дана возможность порассуждать о будущем своей семьи.</p> <p>Необходимо сообщить детям, что у них есть возможность нарисовать и воссоздать свою мечту будущего (а конкретно, образ семьи в будущем).</p> <p>Вопросы, на которые дети могут дать ответы в своем рисунке или рассказе (в зависимости от возраста детей).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Чем будут заниматься члены семьи? 2. Что для вашей семьи самое важное, ценное? 3. Какова основная миссия семьи? 	<p>Вожатые</p>
<p>9 день (8.08.2024)</p>		
<p>Акция «Бессмертный полк»</p>	<p>Цель: Патриотическое воспитание детей.</p> <p>В рамках подготовки к мероприятию «Бессмертный полк» необходимо проверить, как одеты все дети, закрепить каждому ребенку</p>	<p>Вожатые</p>

	<p>георгиевскую ленточку и раздать распечатанные фотографии детям, родители которых позаботились об их подготовке.</p> <p>Также необходимо настроить детей на мероприятие, рассказать им о важности сохранения исторической памяти, в особенности памяти о Великой отечественной войне.</p> <p>Примечание: ход мероприятия расскажет ответственный за него педагог-организатор на планерке за день до Бессмертного полка.</p>	
Огонек	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроя детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Организовать обсуждение с детьми по заданной теме.</p> <p>Примечание: необходимо заранее подготовить необходимый реквизит.</p> <p>Важно: данный огонек, вожатые разрабатывают самостоятельно, прописывают сценарий огонька и скидывают на проверку РО</p>	Вожатые, РО
10 день (9.08.2024)		
Огонек	<p>Цель: создать условия для формирования досуговой культуры у детей.</p> <p>Огонёк свободная тема</p>	Вожатые, РО
11 день (10.08.2024)		
Огонек «Будущее»	<p>Цель: Исследовать с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.</p> <p>Данный огонек направлен на то, чтобы каждый ребенок в отряде смог предложить свой вариант развития событий в игре.</p>	Вожатые, РО

	<p>Важно: каждому ребенку необходимо ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что необходимо сделать для улучшения будущего? 2. Какие факторы являются определяющими для будущего, в котором возможен выход в Космос? 3. Способны ли люди на планете стать теми, у кого будет ноосферное мышление? <p>Важно: Вожатым необходимо самостоятельно придумать и прописать огонек, скинуть сценарий огонька на проверку Кузьминых А.В.</p>	
12 день (11.08.2024)		
Разбор ситуации в игре	Необходимо проанализировать все ходы и действия в игре каждого участника и к чему привели те или иные действия в игре.	Вожатые, руководитель смены
Огонек «Ты – часть отряда»	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Начать огонек можно с легенды: Людей неинтересных в мире нет. Их судьбы – как истории планет. У каждой все особое, свое, И нет планет, похожих на нее. А если кто-то незаметно жил И с этой незаметностью дружил, Он интересен был среди людей Самою не интересностью своей. У каждого – свой тайный личный мир.</p> <p>Примечание: на огоньке необходимо подчеркнуть важность каждого ребенка в отряде. Также нужно обсудить с детьми, прошедшие дни в лагере, порассуждать о том, какой</p>	Вожатые

	вклад вносит каждый ребенок для отряда.	
13 день (12.08.2024)		
Выездное анкетирование	<p>Необходимо провести выездное анкетирование.</p> <p>Анкетирование – это не повод оставлять анкеты детям и не участвовать в процессе анкетирования.</p> <p>ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ участие вожатых, помощь детям при возникающих вопросах.</p> <p>Заполненные анкеты принести на вечернюю планерку</p>	Вожатые
Огонек «До скорых встреч»	<p>Цель: обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного детского коллектива.</p> <p>Ежедневно перед огоньком, вожатым необходимо напомнить детям правила огонька.</p> <p>Важно: перед тем, как запустить обсуждение, необходимо сказать вводные слова или легенду. Вожатому необходимо быть красноречивым, говорить тихо, но, чтобы было слышно. Мелодичный голос – это залог настроения детей на таинство. Не забывайте о введении обрядов приветствия/прощания.</p> <p>Примечание: необходимо заранее подготовить реквизит, который понадобится вам для огонька.</p> <p>Данный огонёк вожатые разрабатывают, прописывают самостоятельно.</p>	Вожатые
КТД «Нас тут не было»	<p>Поскольку у вас проходит последний день перед отъездом из лагеря, вам необходимо сделать так, чтобы каждый ребенок забрал все свои вещи, и ничего не оставил!</p> <p>Важно: проконтролировать, чтобы каждый ребенок собрал все свои вещи и ничего не оставил.</p>	Вожатые

Приложение 1.8. Центры дополнительного образования

Направления образовательных дисциплин (развивающих центров)

Система образовательных дисциплин выстроена с целью охвата максимального количества интересов прибывших на смену детей. Исходя из этого, развивающие центры имеют различные направленности:

- Физкультурно-спортивную;
- Естественно-научную;
- Художественную;
- Техническую;
- Социально-гуманитарную.

Мастер-классы

(реализуются для каждого отряда в течение смены,
согласно маршрутному листу)

Мастер-класс	Описание
Бассейн и солнечные ванны	В рамках мастер-класса дети будут посещать бассейн. После бассейна будет организовано принятие солнечных ванн.
Троллей и верёвочный парк	В рамках мастер-класса каждый отряд сможет прокатиться на троллее и пройти верёвочный парк. Обратная дорога с троллея – это поездка на джиппе по специально подготовленной лесной трассе.
Начальная военная подготовка (реализуется в игровое время, существует связь с сюжетной линией программы) + лазертаг и лазерный тир (как дополнительные мастер-классы в курсе НВП)	Мастер-класс предполагает обучение детей начальной военной подготовке: первая медицинская помощь; основы тактической, строевой, топографической, инженерной и огневой подготовки; изучение воинских уставов. Примечание: сюжет предполагает совместную разработку детьми и педагогами военной стратегической игры для всего лагеря.
Футбол (реализуется в игровое время, существует связь с сюжетной линией программы)	Мастер-класс предполагает теоретический блок: знакомство детей с историей возникновения футбола; с правилами поведения, а также с правилами игры на матче. Практический блок предполагает обучение детей футболу: техникам ведения мяча; развитие памяти, координации и тактических способностей; развитие физического здоровья, укрепление всех видов мышц; формирование лидерских качеств и основ работы в команде.

<p align="center">Ушу (реализуется в игровое время, существует связь с сюжетной линией программы)</p>	<p>Мастер-класс предполагает обучение детей традиционным комплексам Чуаньтун-таолу – это изучение основ дисциплин ушу: приемы кулачного боя и фехтования, различные виды традиционной акробатики, дыхательные гимнастики и специальные психорегулирующие упражнения.</p> <p>Примечание: сюжет предполагает, что, когда к детям вечером не заходит Стихия Природы, на следующий день, им всем необходимо заниматься ушу. Ушу по игре – это некий процесс соединения разума, чувств и тела.</p>
<p align="center">Верховая езда</p>	<p>В рамках мастер-класса дети узнают о таком виде спорта, как верховая езда. Дети смогут погладить и покормить лошадей и пони, а также прокатиться на них верхом в сопровождении спортивного инструктора. В ходе мастер-класса, детям рассказывают о такой дисциплине конного спорта, как вольтижировка.</p> <p>В конце мастер-класса, дети имеют возможность записаться на развивающий центр для того, чтобы начать обучаться вольтижировке в течение смены.</p> <p>Набор в группы осуществляет руководитель проекта после того, как каждый отряд посетит данный мастер-класс, познакомиться со всеми развивающими центрами, предлагаемыми на смене. Далее – занятия организуются спортивным инструктором по предоставленным спискам от руководителя проекта.</p> <p>Также, в рамках данного мастер-класса и развивающего центра, проводится выступление ранее обучающихся в группах вольтижировке детей.</p>

Развивающие центры

Развивающий центр	Описание развивающего центра
Физкультурно – спортивная направленность	
<p align="center">Йога</p>	<p>Развивающий центр йога предполагает теоретический блок: история возникновения, основа, польза йоги.</p> <p>Практический блок: изучение техники выполнения Асан (позы йоги), гимнастики для глаз и лица, техника йоги учит чувствовать свое тело во время выполнения Асан, вырабатывать равновесие, координацию движений.</p>

	Занятия при условиях хорошей погоды проходят на улице, при плохой погоде – в хореографическом классе.
Туризм (7-дневный развивающий центр)	<p>Развивающий центр предполагает обучение детей основам туризма. Каждые 7 дней будет полностью меняться состав детей, которые посещали данный центр. Такая система выбрана для того, чтобы развивающий центр смогло посетить большее количество детей.</p> <p>Развивающий центр предполагает обучение детей основам туризма: формирование знаний о правилах поведения на природе; топографическая работа с простейшими схемами, картами, ориентирование на местности; формирование знаний в области физической культуры и туризма; формирование умений и навыков в пешеходных прогулках.</p> <p>Итог центра: организация пешего похода с полевой кухней.</p>
Подвижные игры	<p>Развивающий центр направлен на развитие у детей физических качеств, таких как: скоростные, силовые, гибкость, выносливость и координацию. Развивающий центр предполагает организацию игр на развитие разных физических качеств по блокам.</p>
Гребля на каяках (7-дневный развивающий центр)	<p>Развивающий центр предполагает обучение детей гребле на каяках. Каждые 7 дней будет полностью меняться состав детей, которые посещали данный центр.</p> <p>Развивающий центр направлен на знакомство детей с водным туризмом, с техниками, которые применяются в гребле, а также на обучение детей ориентированию на воде.</p> <p>Итог центра: организация сплава по реке Пышма.</p>
Волейбол (ринго) или пляжный волейбол	<p>В ходе развивающего центра дети научатся техники игры в волейбол (ринго) и подготовятся с межлагерной спартакиаде.</p> <p>Развивающий центр предполагает теоретический блок: знакомство детей с историей возникновения волейбола, с правилами поведения, а также с правилами игры на матче.</p> <p>Практический блок предполагает: обучение детей волейболу: техникам ведения мяча; развитие памяти, внимания и тактического мышления; развитие физического здоровья, укрепление всех видов мышц; формирование лидерских качеств и основ работы в команде.</p>
Ринго	<p>Развивающий центр предполагает теоретический блок: знакомство детей с историей возникновения ринго, с правилами поведения, а также с правилами игры на матче.</p> <p>Практический блок предполагает: обучение детей основным техническим и тактическим характеристикам выполнения элементов упражнений; формирование двигательных умений и навыков по данной дисциплине.</p>
Баскетбол	<p>Развивающий центр предполагает теоретический блок: знакомство детей с историей возникновения баскетбола, с правилами поведения, с правилами игры на матче, и правилами безопасного поведения на занятиях;</p> <p>Практический блок предполагает: обучение детей основным техникам ведения мяча, передач, бросков в корзину, обороны и атаки; упражнения на развитие общей физической подготовки,</p>

	координации и гибкости; формирование лидерских качеств и основам работы в команде.
Естественно – научная направленность	
Человек и Природа	<p>Программа направлена на развитие у детей ноосферного мышления, которое характеризуется убеждением детей в способности человека управлять природой, верой в безграничные возможности человеческого разума и ориентацией на человека ноосферы (человека будущего), способного преобразить природу (и самого себя) в соответствии с требованиями своего разума.</p> <p>В рамках развивающего центра дети узнают о том, что такое ноосфера и каким образом человеку необходимо взаимодействовать с природой, чтобы начать ей управлять.</p> <p>Дети создают природные явления: круговорот воды в природе, извержение вулкана и другие. Дети совместно с педагогом дополнительного образования готовят акции, посвященные экологии и защите окружающей среды, такие как: «Эко-зона» (фотозона из использованного пластика), «субботник» и тд. Также, в ходе развивающего центра дети учатся создавать композиции в флорариумах, из переработанной бумаги дети смогут сделать открытки, экологические кормушки, венки и букеты из фетра. Помимо творческих продуктов дети занимаются опытами, и изучают, как природные явления влияют на человечество: на занятиях дети обсуждают влияние человеческой деятельности на природу, создавая проекты: теплицы для выращивания растений, метеорологической станции. Также по окончании центра, для детей организовывается эко-тропа, совместно с отделом туристско-краеведческой работы.</p> <p>Итог центра: организация пешего похода к эко-тропе и прохождение эко-тропы, а также подготовка творческих продуктов для общелагерной выставки.</p>
Художественная направленность	
Чудеса своими руками	<p>Программа направлена на развитие творческого потенциала детей в декоративно-прикладном искусстве – виде художественного творчества, который охватывает многие разновидности профессиональной и самодеятельной творческой деятельности, направленной на создание изделий, тем или иным образом совмещающих утилитарную, эстетическую и художественную функции.</p> <p>В рамках развивающего центра будет организовано знакомство детей с различными видами декоративно-прикладного искусства. Дети познакомятся с нетрадиционными техниками рисования: пальчиковое рисование, кляксография, монотипия, объемное рисование, работа мыльными пузырями, рисование пеной, на крахмале, фроттаж, рисование акрилом по деревянным подставкам, штамповка различными предметами (в том числе природными), губкой или сухой кистью, нитками. Помимо рисования дети будут работать в технике Hand made: папье-маше, открытки своими</p>

	руками, карнавальные маски, создание мозаики и рисование по ткани.
Техническая направленность	
Летчик для особых поручений	<p>Программа направлена на развитие технического мышления у детей. В процессе обучения дети изучают историю авиации, основы аэродинамики и создают собственные летательные аппараты. Программа способствует формированию устойчивого интереса к технике, развитию изобретательских способностей и повышению интереса к истории Отечества и науки. Программа «Летчик для ОСОБЫХ поручений» предназначена для детей 7-17 лет, проявляющих интерес к техническому творчеству и авиации. Помимо знакомства с основами авиации и историей развития летательных аппаратов, дети определяют свой уровень технического мышления посредством опросников, составленных по методике Беннета, и адаптированных под детей от 7-11, от 12-14, и от 15-17 лет. Для реализации данной программы, конструкторское бюро «Маленький самолетик», партнер АНО ДООЦ «Алые паруса», предоставляет наборы моделей самолётов, планеров и ракетопланов, объединяя их по темам занятий. По окончании программы «Лётчик для ОСОБЫХ поручений», дети, которые наиболее активно проявляли себя на развивающем центре, получают эксклюзивный «Набор моделей космических самолётов, планеров и ракетоплана, созданных учеными и конструкторами: К. Э. Циолковский, С. П. Королёвым, А. Я. Березняком, А. М. Исаевым и Г. Е. Лозино-Лозинским» от конструкторского бюро «Маленький самолётик».</p>
Социально-гуманитарная направленность	
Кулинарная студия	<p>В рамках программы дети учатся осмысленно выбирать продукты питания, узнавать об их питательной ценности и приобретают навыки приготовления блюд по правилам правильного питания. Также дети учатся бережно и с любовью относиться к своей национальной культуре и традициям, через блок программы приготовления блюд из традиционной русской кухни. Дети, посещающие развивающий центр, принимают участие в Региональном конкурсе «Вместе мы – одна Россия» в номинации «Традиционное блюдо». В 2024 году, АНО ДООЦ «Алые паруса» выбрал национальность для участия в Региональном конкурсе. Поэтому, дети на развивающем центре «Кулинарная студия» будут учиться готовить традиционные блюда вепсов.</p>

Приложение 1.9. Рейтинговые таблицы

Рейтинговая система для педагогического состава

(временные сотрудники (водители))

Критерии:	1 отряд	2 отряд	3 отряд	4 отряд
Общие (положительные)				
Опрятный внешний вид/Приятный запах				
Организация детей во время общелагерного мероприятия				
Организация и проведение игр-минуток перед приемами пищи или во время ожидания станции на мероприятии				
Вежливость/Доброжелательность				
Соблюдение техники безопасности				
Поддержание сюжета смены/игрового мира				
Поддержание положительного эмоционального фона				
Работа в паре				
Решение конфликтных ситуаций				
Контроль за индивидуальной системой стимулирования в отряде				
Оперативность выполнения новой задачи				
Знания детей материала по смене				
«Респект» от ПДО				
«Респект» от КУ				
Дополнительные критерии:				
Критерии:	1 отряд	2 отряд	3 отряд	4 отряд
Общие (отрицательные)				
Нарушения ТАБУ смены				
Не соблюдение закона 00:00, режимных моментов				
Нерешенные конфликтные ситуации в отряде				
Неподобающее отношение к форме, реквизиту, методическим боксам				
Неуважительное отношение к работникам ДЦ (в том числе, к своему напарнику, ПДО, педагогу-организатору, руководителю смены)				

