



GOPY

czyli
bzykać każdy może

2008

Twórcy scenariusza:
Kuba „Fingrin” Tabisz
Bartek „Zioło” Ziolo

Scenariusz opracował: Kuba „Fingrin” Tabisz
Korekta: Katarzyna „Blackfeather” Kowalczyk
Okładka: Łukasz Nieścierewski

Gody

„Gody” to scenariusz wesołego LARPa, którego miejsce akcji znajduje się w ulu. Gracze, jako pszczoły, dzielą się na kilka kolorów. Każdej z barw przypisane są konkretne emocje. Celem gry jest takie kojarzenie się z innymi pszczołami, by zostać osobnikiem o jedynym, wyjątkowym kolorze. W czasie rozgrywki nie używa się słów, nie są też potrzebne kostki, ani kostiumy. Gracze otrzymują wszystkie potrzebne elementy na miejscu. Tytułowe gody polegają na odtańczeniu przed Królową Ula tańca godowego jak najlepiej wyrażającego charakter danej pszczoły. Gra kończy się po określonym czasie, zwykle trwa mniej więcej dwie godziny.

Czego potrzeba do gry?

Pomieszczenia lub dobrej pogody, dwóch prowadzących grę oraz od 5 do 20 uczestników. Niezbędne są również kartki z wydrukowanymi funkcjami i indywidualnymi celami pszczoł oraz kamyki w dwóch kolorach, oznaczających dobre pyłki i trujące pyłki. Kamyki muszą zostać umieszczone w kapeluszu albo w pudełku, umożliwiającym ich losowanie. Przydatna w grze może być też tablica i kreda, by można było wypisać zasady gry. Nie jest to jednak konieczne, ponieważ wszystko można w prosty sposób wytłumaczyć ustnie przed samą grą.

PRZYKŁAD: Dwóch prowadzących przygotowuje karteczki z kolorami pszczoł. Kolorów jest sześć, więc karteczek zależnie od ilości graczy można przygotować 12, 18, 24. Bardzo ważne jest równomierne rozdawanie graczom kolorów, aby nie okazało się, że np. czerwonych jest zbyt wielu, podczas gdy niebieskich nie ma wcale. Wszyscy gracze powinni mieć mniej więcej równe szanse. Następnie należy przygotować karteczki z indywidualnymi celami i losowo przydzielić je graczom. Przy indywidualnych celach prowadzący może udzielić wskazówek co do proporcji poszczególnych celów. Nie należy ujawniać graczom znaczenia kolorów - sami muszą je odgadnąć w trakcie gry.

Prowadzący:

Do realizacji scenariusza potrzebnych jest dwóch prowadzących. Jeden z nich wciela się w Królową Ula, a drugi w Strażnika. Strażnik rozdaje graczom karty postaci i pyłki, oraz zabija niegrzeczne pszczoły. Pomaga też w razie wątpliwości i pilnuje spokojnego przebiegu gry. Prowadzący, występujący jako Królowa Ula, jako jedyna postać w grze może mówić. Fabularnie jest to telepatyczny sygnał do reszty pszczoł. Słownymi komunikatami Królowa Ula określa kolejne wydarzenia w grze - np. zbieranie pyłków.

PRZYKŁAD: Jeden z graczy nie znajduje się w grze. Podchodzi do Strażnika Ula i pyta czy dobrze rozumie przyznany mu czerwony kolor. Prowadzący tłumaczy mu znaczenie koloru i udziela kilku rad jak lepiej odgrywać tę barwę - czerwone pszczoły skaczą, przepychają się itp.

PRZYKŁAD 2: Jeden z graczy przez przypadek popchnął drugiego. Prowadzący podchodzi do niego i zwraca mu uwagę. Osoba biorąca udział w zabawie powinna bardziej uważać na innych, by nikomu nie stała się krzywda.

Na czym polega gra?

Gracze wcielają się w pszczoły. W czasie trwania larpa nie wolno im mówić. Dozwolone jest gestykulowanie i wydawanie dźwięków – na przykład „bzzzz”. W czasie gry nie wolno dotykać innych graczy bez ich zgody. Trzeba też cały czas uczestniczyć w grze. Gra toczy się tylko w jednej, ograniczonej przez prowadzących przestrzeni – np. w jednej sali lekcyjnej. Pszczoły nie mogą ze sobą walczyć, chyba że zdobędą umiejętności wojownika, co jest opisane w późniejszej części tego scenariusza. Niegrzeczne (nieprzestrzegające zasad rozgrywki) pszczoły likwiduje Strażnik Ula. Strażnika Ula i Królowej Ula nie obowiązują zasady gry. Nie można ich zabić w żaden sposób. W czasie gry Królowa wyznacza zadania do wykonania, które czasami trzeba wykonać, ale nie zawsze. Na początku gry każdy gracz dostaje opis odgrywanej przez siebie pszczoły (tzw. kartę postaci) oraz dwa pyłki. W opisie zaznaczone jest, jakim kolorem pszczoły gra. Na osobnej karteczce wypisane są indywidualne cele każdego gracza. Wszyscy uczestnicy dążą do jednego celu, jakim jest zostanie pszczołą wyjątkowego koloru, a co za tym idzie – nową Królową Ula. Pod koniec gry wszyscy gracze ujawniają swoje kolory.

PRZYKŁAD: Jest 12 pszczoł i 6 kolorów, czyli po dwie w każdym kolorze. Każda z pszczoł chce być wyjątkowa i może to osiągnąć najłatwiej przez zwycięstwo w tańcu godowym przed Królową Ula. Założmy, że dwie czerwone pszczoły tańczą. Jedna z nich wygrywa i zabrania drugiej być czerwoną przez całą grę. W ten sposób zostaje tylko jedna czerwona pszczoła. Jeżeli gracz utrzyma ten rezultat do końca gry – wygrywa. Jednak w każdej chwili inna pszczoła może umrzeć i stać się kolejną czerwoną pszczołą w ulu.

UWAGA

Jeżeli pod koniec gry jest po kilka pszczoł w każdym kolorze, należy wybrać kolor z najmniejszą ich ilością. Następnie pszczoły w tej barwie wykonują taniec godowy, a wygrywa najlepszy z tancerzy. Taka sama sytuacja ma miejsce, jeżeli jest kilka kolorów z jedną pszczołą. Ostatni taniec wyłania zwycięzcę. Werdykt wydaje Królowa Ula.

Opcjonalnie można pozwolić samym graczom zdecydować, kto lepiej tańczy. Głosują wtedy przez podniesienie rąk.

PRZYKŁAD: W ostatnim tańcu uczestniczą trzy pszczoły. Każda stara się jak najlepiej wyrazić swój kolor. Po tańcu, który trwa 30 – 45 sekund reszta graczy głosuje na zwycięzcę. Ważne żeby kierowali się oceną tańca, a nie sympatiami wobec innych graczy ani celami, które posiadali w grze. Głosujący nie są bowiem w tym momencie konkretnymi pszczołami.

Śmierć Pszczoły

Czasami pszczoły zostają uśmiercone. Jeśli tak się stanie, gracz losuje nową postać – kolor pszczoły. Nie dostaje jednak pyłków jak przy starcie gry, traci posiadaną funkcję, a także nie może dostać zabronionego mu w trakcie godów koloru. Nie traci celów osobistych.

PRZYKŁAD: Czerwona pszczoła umiera. Strażnik Ula podchodzi do niej. Odbiera od niej karteczkę z opisem czerwonego koloru, funkcje, oraz pyłki. Następnie gracz losuje nowy kolor na karteczce. Bierze ją od Strażnika Ula i zaczyna grę zgodnie z nowym kolorem. Podczas śmierci nie traci jednak osobistych celów.

Gody

W każdym momencie gry dwie pszczoły mogą podejść do królowej i zatańczyć taniec godowy. Każdy z tancerzy musi dać Królowej po dwa pyłki wpisowego (może być więcej) oraz podać jej

swoją kartę postaci z kolorem pszczoły. Wpisowym może też być funkcja. Następnie rozpoczyna się krótka walka na taniec, którą wygrywa ten, kto lepiej wyrazi swój kolor. Królowa daje zwycięzcy wszystkie cztery pyłki oraz prosi go o wybranie koloru dla przegranej pszczoły. Podczas tego wyboru gracz może mówić, gdyż Królowa porozumiewa się z nim telepatycznie. Przegrany traci zastawione pyłki oraz przyjmuje nowy kolor. Nie może też już w czasie tej gry otrzymać koloru zwycięzcy tańca godowego.

PRZYKŁAD: *Czerwona pszczoła tańczyła z drugą czerwoną pszczołą. Wygrany kazał przegranemu przybrać kolor niebieski. Od tego momentu przegrana pszczoła jest niebieska i już nigdy nie może zostać czerwoną pszczołą.*

UWAGA: Jeśli gracze mają opory z tańczeniem, Królowa Ula może otwarcie wyrazić swoje niezadowolenie z tego faktu i kazać Strażnikowi np. zabić dowolną pszczołę, lub odebrać pyłek. Zwykle jednak takie rozwiązania nie są konieczne.

Kolory pszczół:

Jest kilka rodzajów pszczół. Wyrażają je kolory przyporządkowane określonym cechom charakteru. Oto one:

Czerwony - agresywny, dynamiczny, arogancki, pewny siebie

Zielony - tchórzliwy, ostrożny, nieśmiały, flegmatyczny

Niebieski - rozmarzony, niedbały, roztrzepany, nerwowy

Żółty - subtelny, złośliwy, leniwy, opanowany

Czarny - smutny, zagubiony, naiwny, nieszczęśliwy

Biały - wesoły, pomocny, miły, szczęśliwy

To są pewne propozycje kolorów, które bez problemu można modyfikować. Liczy się głównie kontrast między nimi. Kolor jest opisany na karteczce. Gracze mogą ujawniać kolory tylko za pomocą gestów i dźwięków oraz w trakcie tańca godowego. Nie wolno pokazywać sobie kart postaci. Na początku gry należy rozdać w miarę po równo wszystkich kolorów. Gracz, który traci kolor oddaje go prowadzącemu i losuje nowy.

PRZYKŁAD: *Biała pszczoła ciągle się uśmiecha, ściska innych, macha do nich ręką. Nie robi gwałtownych ruchów, nie biega. Zawsze bardzo uważa, by komuś nie wejść w drogę.*

UWAGA: Do gry w każdej chwili może dołączyć nowa osoba. Losuje wtedy kolor i cel, a także dostaje dwa pyłki. Z gry też w każdej chwili może odejść dowolna osoba. Oddaje wtedy strażnikowi kolor, cele i pyłki.

Wydarzenia:

Królowa Ula, co pewien czas (średnio kilka minut) ogłasza wydarzenie. Jest ich kilka rodzajów:

PRZYKŁAD: *Królowa Ula klaszcze w ręce i mówi: Postępujcie mnie. Ul potrzebuje pyłków. Czas na zbiory. Pszczoły powinny udać się na łąkę aby zebrać pyłki do ula.*

PRZYKŁAD 2: *Królowa Ula klaszcze w ręce i mówi: W Ulu panuje głód. Każda pszczoła musi oddać po jednym pyłku Strażnikowi Ula. Inaczej zginie.*

Zbieranie pyłków - każda pszczoła może polecieć na łąkę zbierać pyłki. Są dwa rodzaje pyłków złe i dobre. Oba rodzaje są wrzucone do tego samego pojemnika i wyciągane losowo. Każda pszczoła może zbierać tyle pyłków, ile chce. Jednak jeżeli wyciągnie dwa złe- umiera i traci wszystkie pyłki.

Wybór zatem należy do gracza. Czy po wyciągnięciu pierwszego złego pyłku będzie ryzykować dalej? Czy też zrezygnuje ze zbiorów?
Zbieranie pyłków powinno następować regularnie, np. 8 razy w trakcie jednej gry.

UWAGA: Zużyte przez pszczoły pyłki najlepiej dorzucać z powrotem do puli, uważając przy tym, by zachować odpowiednie proporcje złych i dobrych pyłków. Przy zbieraniu pyłki złe są odkładane na bok. Nie wrzuca się ich od razu do puli, co ułatwia zachowanie proporcji. Prowadzący powinien kontrolować ilość pyłków w puli.

Głód w ulu - każda pszczoła musi oddać jeden pyłek Królowej. Jeżeli nie ma czego oddać, zostaje stracona przez Strażnika. Głód w ulu powinien następować dosyć regularnie, np. 4 razy w trakcie gry.

Zdrajca w ulu - jedna z pszczół jest zdrajcą z innego ula. Pszczoły decydują razem kto jest zdrajcą. Ten, kto zyska najwięcej głosów, zostaje stracony przez Strażnika. Jest to dosyć zabawna sytuacja, zważywszy, że wybór musi być dokonany bez użycia słów. Zdrajca w ulu nie powinien występować zbyt często, np. 2 - 3 razy w trakcie gry.

Taniec kolorów - Królowa Ula zarządza taniec określonego koloru. Wszystkie pszczoły tego koloru muszą wyjść na środek sali i odtańczyć taniec godowy. Jest sześć tańców kolorów w trakcie gry, co jednocześnie stanowi miarę upływu czasu rozgrywki. Po ostatnim, szóstym tańcu zostaje już tylko parę minut na ostatnie czynności w grze. Kolejność kolorów należy losować, a nie wybierać z góry. Każdy kolor tańczy tylko raz.

Taniec robotnic lub wojowników - te tańce najlepiej zarządzić w drugiej połowie gry. Wszystkie robotnice lub wojownicy muszą odtańczyć swoje kolory. Oba tańce rozgrywa się tylko raz.

Choroba królowej - Królowa jest chora i potrzebuje dużo pyłku. Gracz który da jej najwięcej pyłków (przeprowadzane jak licytacja, ale bez słów) może zmienić swój kolor na dowolny inny - także na kolor dla niego zabroniony przez przegraną w tańcu. Jest to wyjątkowa akcja, która nie powinna wystąpić więcej, niż dwa razy w czasie gry.

PRZYKŁAD: Królowa ogłasza taniec czerwonych pszczół. Wszystkie czerwone pszczoły wychodzą na środek i tańczą swój taniec.

Funkcje pszczół:

W grze można zdobyć dwie funkcje - robotnicy i wojownika. Obie kosztują określoną ilość pyłków, które wręcza się Strażnikowi Ula. W zamian gracz otrzymuje karteczkę z opisem funkcji. Jedna pszczoła może posiadać obie funkcje.

Robotnica - koszt 4 pyłki.

Robotnica posiada specjalną zdolność w trakcie zbierania pyłków. Po wyciągnięciu jednego złego, może go odrzucić i ciągnąć jeszcze raz. Ta zdolność działa tylko raz w trakcie zbierania.

PRZYKŁAD: Robotnica w czasie zbierania pyłków wyciągnęła zły pyłek. Podnosi rękę i pokazuje Strażnikowi Ula swoją funkcję. Następnie odrzuca zły pyłek i ciągnie jeszcze raz. Dla ułatwienia można założyć, że Strażnik Ula asystuje pszczołom przy każdym zbiorach.

Wojownik - koszt 6 pyłków.

Wojownik jest wyposażony w żądło, którym może zabić jedną, dowolną pszczołę. Zdolność

wojownika można wykupić drugi raz. Użądlenie jest pokazywane za pomocą rąk złożonych w daszek (symbolizują żądło), wbijanych w bok ofiary. Można oczywiście wybrać dowolny inny gest. Ważne jednak, żeby go określić przed grą, co pozwala na proste uniknięcie konieczności mówienia „to ja go żądlę”.

UWAGA: Jeżeli pszczoła ginie, traci też funkcję. W czasie godów można zamiast dwóch pyłków postawić swoją funkcję. Zwycięzca zyskuje w takim przypadku funkcję, którą traci przegrany. Jeżeli ten, który wygrał jest już wojownikiem i zyska w walce kolejną funkcję wojownika – zyskuje drugie żądło.

PRZYKŁAD: Zostało kilka minut do końca gry, gdyż właśnie odbył się ostatni taniec koloru. Czerwony wojownik zauważył, że jest jeszcze jedna pszczoła w tym kolorze. Podchodzi do niej, a następnie składa ręce w dzióbek i żądli ją. Czerwona pszczoła umiera. Wojownik traci swoją funkcję, ale zostaje jedyną pszczolą swojego koloru.

Cele indywidualne:

Oprócz koloru pszczół gracze rozlosowują indywidualne cele dla swoich postaci. Oto one:

Pożeracz - twoim celem jest gromadzenie pyłków. Jeżeli zgromadzisz ich dziesięć, zyskujesz możliwość pożerania innych pszczół. Za każdą zjedzoną pszczolę otrzymujesz dodatkowy pyłek. Musisz jednak uważać, żeby nie zauważył cię Strażnik Ula. Dlatego też możesz zjeść tylko jedną pszczolę w czasie odbywających się godów. Pożarta pszczoła zostaje uśmiercona.

UWAGA: Pożeracz powinien być 1 lub 2, jeżeli graczy jest powyżej 15. Cel osobisty nie znosi w tym przypadku celu głównego. Dla pożerania powinien zostać również określony gest, dzięki któremu prowadzący grę będą mogli rozpoznać kiedy Pożeracz uśmierca inną pszczolę i odpowiednio zareagować, przydzielając "pożartemu" graczowi nowy kolor oraz zabierając wszystkie posiadane pyłki oraz funkcje. Gestem tym może być na przykład objęcie innej pszczoły ramionami.

Agent innego ula - twoim celem jest uczynienie twojego koloru dominującym. Nie zależy ci na tym, aby być jedynym w swoim rodzaju, ale by pszczół twojego koloru było jak najwięcej. To jest twój główny cel gry.

UWAGA: Zależnie od ilości graczy takich pszczół powinno być 2 lub 3.

Zabijaka - twoim celem jest uśmiercanie innych pszczół. Za każdą pszczolę którą zabijesz i za każdą na którą głosowałeś, by zginęła (i tak się stało), otrzymujesz punkt. Zabijaka, który ma najwięcej punktów zostaje zwycięzcą w tym zadaniu.

UWAGA: Takich pszczół może być wiele, np. 5. Cel osobisty nie znosi w tym przypadku celu głównego.

Samotnik - twoim celem jest zostanie jedynym wojownikiem lub/i robotnicą w ulu. Jeżeli uda ci się być wyjątkowym w dwóch funkcjach, wygrywasz podwójnie.

UWAGA: Takich pszczół powinno być maksymalnie 3. Cel osobisty nie znosi w tym przypadku celu głównego.

Mistrz zbieractwa - twoim celem jest zgromadzić w czasie jednego zbioru aż 5 pyłków.

UWAGA: Takich pszczół może być dużo. Cel osobisty nie znosi w tym przypadku celu głównego.

Kolorowy - Twoim celem jest zatańczyć w każdym kolorze – czy to w tańcu godowym, czy też w tańcu kolorów.

UWAGA: Ten cel jest trudny i może być sprzeczny z celem głównym. Takich pszczoł może być maksymalnie 1 - 2, zależnie od ilości graczy. Jeżeli jednak takiej pszczole uda się wykonać indywidualny cel i na dodatek wygrać, to jest to podwójne zwycięstwo.

Ocalony - Celem jest nie zginąć ani razu.

UWAGA: Bardzo wiele pszczoł może mieć ten cel, np. 5. Cel osobisty nie znosi w tym przypadku celu głównego.

Od prowadzących zależy, czy wszystkie indywidualne cele zostaną użyte. Gracze powinni je losować, a nie wybierać. Cele te trwają całą grę i nie traci się ich wraz ze śmiercią. Na końcu gry ujawnia się osobiste cele postaci i decyduje kto je zrealizował, a kto nie.

PRZYKŁAD: *Pod koniec gry gracz z celem Samotnik zostaje jedynym wojownikiem. Choć nie został jedyną żółta pszczolą to osiągnął swój cel osobisty.*

I po grze:

Gody są jednocześnie grą i ćwiczeniem. Pozwalają pobawić się w prostą wersję pantomimy oraz poćwiczyć w odgrywanie uczuć za pomocą mimiki, gestów i dźwięków. Rozgrywka skupia się w dużej mierze na tańcu. Głównym wyzwaniem jest zidentyfikowanie kolorów pszczoł, a następnie pokonanie ich na różne sposoby. Można tego dokonać w tańcu, ale też za pomocą żądań czy głosowań. Rozgrywka nie powinna trwać dłużej niż dwie godziny, ponieważ ciągłe tańczenie i bzyczenie jest trochę nużące. Jeśli chodzi o dźwięki – pszczoły nie muszą koniecznie robić „bzzzz”, równie dobrze to może być „miau” albo „hau”. Ważne, żeby to nie były artykułowane słowa. Schemat gry można wykorzystywać na wiele innych sposobów - gracze mogą stać się np. rodzajami danych w komputerze, a prowadzący głównym procesorem oraz programem nadzorczym. Scenariusz ten jest na tyle elastyczny, że można dostosować jego założenia do dowolnej sytuacji. Tutaj przedstawiamy rozgrywkę w humorystyczny, pszczelarski sposób.

Życzymy udanej zabawy!