

Manuál pro game mastera

Cíl role:

Tvým úkolem je dohlížet na hladký průběh celého laru, který pozoruješ zvenčí: jsi jediný člověk, který nehraje žádnou roli. Budeš sledovat, co se kde děje, udávat rytmus celé hry (pouštět jednotlivé znělky, které určují, jaká je část dne), být k dispozici hráčům s jejich dotazy nebo si dělat poznámky o průběhu.

Oproti Řezníkovi nebo úředníkovi máš o dost klidnější roli, ale je potřeba vykrývat a pomáhat, kde je potřeba.

Příprava na doma:

1. Nastuduj si tento manuál. A k tomu nejlépe co nejvíc okolo laru, hlavně co se postav (popisy postav) a předherních aktivit týče (ať znáš, jaká jsou pravidla, jaké mechaniky, ...; viz Předherní workshop a Úvod do laru) – ať můžeš být k ruce hráčům.
2. Seznam se se zvukovými nahrávkami (viz níže) a ujisti se, že je budeš mít na čem pouštět a víš jak.
3. Žádný kostým si neber. Jsi ve hře civilně jako instruktor.

Příprava před hrou:

1. Měj vedle úřadu nachystaný stůl se židlí, s dobrým výhledem na celý herní prostor.
2. Na stole něco, z čeho budeš pouštět [zvukové nahrávky a závěrečnou hudbu](#) (notebook, mobil, ...) napojený na reproduktory. Je vhodné si nastavit prolínání znělek.
3. Na stole červené desky, epilog ([CZ](#) nebo [SK](#)), tento manuál, pár papírů navíc a tužku, papírovou pásku a A3 papír s nápisem HRA (který budeš na konci trhat).
4. Sladte si dopředu s Řezníkem, kdy máš ukončit hru (například jakým znamením dá vědět, že skončil).
5. V mobilu měj nainstalovaný jakýkoliv měřič hluku (Zvukoměr/Sound Meter/Decibel Meter/...).

Co obecně dělat:

- Pouštěj zvukové nahrávky a tím fázuj jednotlivé dny, viz níže.
- Určuješ tak, jak bude každý den trvat dlouho – níže jsou doporučené časy, ale podle dynamiky hry a hlavně podle instrukcí Řezníka a úředníka je zkracuj nebo prodlužuj (potvrzuj si s nimi, že již vše, co potřebovali stihnout, mají hotové, respektive na úřadě zjišťuj, jestli již bylo dost lidí odevzdat práci).
- V menších skupinách (15–20 hráčů) stačí na den méně času, ve větších více. Obecně by nicméně hráči (postavy) spíš neměly stíhat – snahou hry je simulovat zahlcenost všedních dní, kvůli kterým nemusí zbývat čas/energie/fokus na řešení „globálnějších“ problémů.
- Jestliže je potřeba larp zkrátit/prodloužit, je to možné – jen si dopředu napočítej, na jak dlouho má být jaký den. Pod níže uvedené časové rozmezí ale nedoporučujeme jít.
- Hlavně první dny pomáhej účastníkům v orientaci, co kdy mají dělat: po puštění zvukové nahrávky jim zřetelně řekni, co teď mají dělat. Nebo v průběhu noci zajdi k jejich domům a naved', aby si zaznamenali, co daný den dělali. A stejně tak je provázej vším, co je potřeba. V průběhu hry, až si zvyknou na denní rutinu, už to nejspíš nebude (tolik) potřeba.
- Buď co nejvíc mimoherní a civilní. Oproti instruktorům, co hrají Řezníka a úředníka, zůstaň v očích účastníků někým, za kým mohou přijít a být v bezpečí s čímkoliv, co se jim děje.
- Nevytrhuj ale účastníky zbytečně ze hry. Jestli například nerespektují nějakým pokyn úředníka, sice můžeš zasáhnout, ale jen až když bude opravdu potřeba.
- Vykrývej, co je kde potřeba (můžeš na úřadě pomáhat s chystáním krystalů na výplaty, v noci donést krystaly z kasiček na lokacích na úřad, ...).
- Ukončuješ hru. A konec je typicky velmi vypjatý. Buď na konci v pohotovosti a měj postup v hlavě.
- Zaznamenávej si, co se v průběhu hry dělo, jakých činů sis všiml/a. Bude to se hodit u reflexe.

Den 1

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, čte úředník.
- **Pust' znělku 02_Kohout**. Oznam hráčům, co mají dělat: otevřít si brožurky na 1. dni, kde je na levé straně jejich práce – až ji udělají, mohou si dojit s výsledkem na úřad pro peníze. Jinak se mohou pustit do života. Pravou stranu budou potřebovat až v noci.
- Nech běžet den. **Přibližně 10 až 15 minut**, ale konec si potvrďte s Řezníkem a úředníkem.
- **Pust' znělky 03_Zvony a hned poté 04_Noc**. Připomeň účastníkům, že teď by si měli vyplnit, co se dělo během dne (pravá strana brožurky). Úředník by měl při tom jít vybírat krystaly.
- Ještě chvíli nech běžet hudbu, aby si všichni vše stihli sepsat, a začni další den.

Den 2

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, čte úředník.
- **Pust' znělku 02_Kohout**. Připomeň hráčům, co dělat (otevřít brožurky, pracovat, žít život).
- Nech běžet den. **Přibližně 15 až 20 minut**.
- **Pust' znělky 03_Zvony a hned poté 04_Noc**. Opět vyplnění brožurek a úředník vybírá daně.
- Ještě chvíli nech běžet hudbu a začni další den.

Den 3

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, čte úředník.
- **Pust' znělku 02_Kohout**. Připomeň hráčům, co dělat (otevřít brožurky, pracovat, žít život).
- Nech běžet den. **Přibližně 15 až 20 minut**.
- **Pust' znělky 03_Zvony a hned poté 04_Noc**. Opět vyplnění brožurek a úředník vybírá daně.
- Ještě chvíli nech běžet hudbu a začni další den.

Den 4

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, čte úředník.
- **Pust' znělku 02_Kohout**. Připomeň hráčům, co dělat (otevřít brožurky, pracovat, žít život).
- Nech běžet den. **Přibližně 10 až 15 minut**.
- **Pust' znělky 03_Zvony a hned poté 04_Noc**. Opět vyplnění brožurek a úředník vybírá daně.
- Ještě chvíli nech běžet hudbu a začni další den.

Den 5

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, od teď je čte Řezník.
- **Pust' znělku 02_Kohout**. Připomeň hráčům, co dělat (otevřít brožurky, pracovat, žít život).
- Nech běžet den. **Přibližně 15 až 25 minut**.
- **Pust' znělky 03_Zvony a hned poté 04_Noc**. Opět vyplnění brožurek a úředník vybírá daně.
- Ještě chvíli nech běžet hudbu a začni další den.

Den 6

- **Pust' znělku 01_Zprávy**, čte Řezník.
- **Nepouštěj další znělku**: Řezník by měl hned svolat nové volby.
- Jakmile volby proběhnou a všichni jsou doma (každý je tam poslán hned po odhlasování), měl by se Řezník chopit opět slova a určit trest pro „plýtváče“. **Jakmile jej udělí, ty s cedulí HRA**

do toho výrazně vstup a oznam, že tímto celá hra končí – přetrhni ceduli a hod' ji na zem.

- Požádej všechny, aby přestali hrát, ať jsou všichni chvíli potichu, ať si sednou nebo stoupnou tam, kde jsou (podle toho, co jim je příjemné), protože jim přečteš, co se dělo dál.
- **Pust' na pozadí hudbu (05_Závěr.mp3) a přečti Epilog.**
- Následně ještě zopakuj, že opravdu je toto konec, a hned přejdi na instrukce pro Vystoupení z role (viz níž).
- U toho celého to měj pevně v rukou a dávej jasné pokyny, co se kdy má dít, aby nebyli hráči zmatení a bylo jasné, že jako instruktoři máte vše pevně a bezpečně v rukou.
- *Tento závěr si společně s ostatními instruktory (hlavně s Řezníkem) velmi dobře naplánujte dopředu (co kdo dělá kdy), aby to bylo ráz na ráz a nebylo to rozpačité nebo zmatečné.*

Vystoupení z role

Popiš účastníkům, co se teď bude dít (proběhne odložení kostýmů, ukončení hry a pauza).

Poté **požádej účastníky:**

- 1) ať vyndají všechno z kapes a dají na zem/na stůl (aby se to v kapsách nezapomnělo),
- 2) ať si sundají všechny části kostýmů a dají je na stranu na hromadu,
- 3) ať si do jedné ruky vezmou svoji brožurku postavy, do druhé svoji jmenovku a
- 4) ať si všichni stoupnou do kruhu (buď ve stejné místnosti, nebo klidně běžte do jiné).

Odložení role

Do kruhu dej roztržený papír HRA, jinak by tam nemělo nic být.

Požádej každého hráče (počínaje Řezníkem nebo úředníkem), aby jeden po druhém šli doprostřed kruhu a položili na zem na jednu hromádku svoji jmenovku, na druhou hromádku svoji brožurku a u toho řekli: „Já jsem [svoje jméno]“. A ostatní aby hromadně řekli: „Ahoj [jeho/její jméno]“. Například: „Já jsem Anička.“ – „Ahoj Aničko.“ Až se člověk vrátí do kruhu, pokračuje další. K brožurkám se ještě dostanou a budou si je moci i odnést. Ujistí se ale, že brožurky jsou opravdu všechny (případně je před odchodem z místnosti s dotýcnými ještě dohledejte).

Jestliže dle tebe není mimo tohoto odložení rolí ještě potřeba zjistit momentální stav účastníků nebo vyplavit emoce (viz níže), oznam pauzu – ujasni, kdy a kde se potkáte na popovídání o této hře. Protože se v ní toho dělo hodně, dost možná teď mnozí cítí bezpráví, a to všechno je potřeba probrat.

Můžeš požádat účastníky, aby vám pomohli uklidit po hře.

(Volitelné: Zjištění momentálního stavu)

V kruhu všechny požádej, aby zavřeli oči a ve stoje svojí levou rukou ukázali, jak jim aktuálně je – kdy ruka úplně dole znamená „na moje poměry velmi špatně“, ruka nahoře zase „na moje poměry parádně“ a je možné ukázat i cokoliv mezi tím.

Zeptej se na jejich fyzický stav (únava), psychický stav (jak jim ne na duši) a sociální stav (jak jim je ve skupině). Celou dobu nech oči účastníků zavřené a spolu s instruktory si zaznamenejte (zapamatujte nebo запиšte) účastníky se spodními hodnotami hlavně psychického a sociálního stavu. V následné pauze se ujistí, že všichni instruktoři ví, o koho šlo – abyste jim v reflexi po pauze dali prostor se vyjádřit, respektive k nim mohli obezřetně přistupovat. Kdybyste i po reflexi měli pocit, že jejich stav trvá, intervenujte.

(Volitelné: Případné vyplavení emocí)

Jestliže myslíš, že je potřeba ještě vyplavit emoce účastníků, zahrajte si jakoukoliv krátkou dynamickou hru, například si běžte společně zařvat – běžte ven nebo do vhodné místnosti a zadej skupině úkol společně zařvat. A měř to zvukoměrem na mobilu. Můžeš skupinu hecovat, aby se v několika kolech překonávala.