

KŐ-KŐ-KŐ JÁTÉKSZABÁLY

Ez a játék a hétköznapiakból való kiszakadás, a rendkívüli állapot megteremtésének eszköze. Apokalipszisek, járványok, katasztrófák - vagy éppen ellenkezőleg ünnepek, csodák szolgálnak példaképpen.

Ha a rendkívüli állapot már adott - kicsit átalakul a cél: alkalmazkodni a rendkívülihez. Lehet játszani unatkozás miatt is, de különleges események megünneplése, konfliktusok megoldása is jó apropó lehet.

A **KŐ-KŐ-KŐ** elsődlegesen kültérre, lakott területekre, városi közterekre készült, de otthon, a négy fal között is játszható, legközelebbi hozzátartozóinkkal, családtagjainkkal, lakótársainkkal. Vagy akár a természetben, a civilizációtól távol, sőt egészen egyedül is.

Ez alapvetően egy kétszemélyes játék, egyenrangú felek számára. Remeték és bulibárók számára különféle speciális játékmódok állnak rendelkezésre. A családos-gyerekes, magányos és egyéb extra felállításokról szóló szabály-kiegészítéseket keresd a *Karantén-szövetségek* rész alatt.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

A játék Szerzője egy különös figura, akivel ritkán lehet személyesen találkozni és mindig álruhában jár, így sosem felismerhető. Ez a Szerző a megbízótok, aki egy küldetést adott nektek.

Hivatásos kalandorok vagytok. Utazásotok során egy váratlan helyzetbe kerültetek: egy globális vírus-járvány miatt karantén alá helyeztek benneteket. Bezártságban várjátok a további utasításokat a Szerzőtől.

Mindenki választhat egy saját kalandor-nevet. Ezen a néven fogjátok szólítani egymást.

▲ JÁTÉK MENETE:

1. A játékosok keresnek valamilyen izgalmas kezdő-jelenséget. Ez bármi lehet a karantén területén belül.
2. Erre fognak reagálni a játékosok úgy, hogy felváltva húznak vagy választanak a kártyák közül, majd:
3. a különböző, kártyákra felírt, szabadon értelmezhető utasításokat (pl.: utáztatás, javítás, stb.) teljesítik egymás után, felváltva.
4. Ezekből a történekből összeállítanak egy történetet.
5. A játék vége után erről megpróbálnak híreket adni távoli hozzátartozóiknak.

▲ JÁTÉK CÉLJA:

A Szerző azt szeretné, hogy minél jobban szórakozzatok. Ezért hajlandó átadni nektek az irányítást - teljesen. Csak azért van jelen, hogy beindítsa a játék motorját. És hogy a végén összegyűjthesse a legizgalmasabb kalandor-történeteket.

A játék célja különös kalandok, valós helyzetek átélése és a másik játékos zavarba, minél váratlanabb helyzetbe hozása. (A bezártság nem változtat a kalandorok eredeti szándékain.)

A Szerző nem várja el, hogy megfeleljetek az elvárásainak.

Nincs előírt játékmód, sem kötelező eredmény.

KARANTÉN-SZÖVETSÉGEK:

különböző létszámú és korú összezárt kalandorok így tudják együtt játszani a **KŐ-KŐ-KŐt**.

két felnőtt játszik egymással:

felváltva kártyákat húznak-adnak, megcsinálják az utasításokat, stb.

egy gyerek és egy felnőtt játszik egymással (kb 5 éves kortól):

a szülő vezeti a játékot, de a gyerek is önálló játékos, választ/húz/kap kártyát, megcsinálja, a szülő segít neki értelmezni, majd erre reagál a szülő saját kártyával, stb.

két gyerek játszik egymással (6-7 éves kortól):

a szülő segít elmagyarázni a játékszabályokat és esetleg igazságot tenni ha kialakul valami balhé

magányos hős / single player mode:

a játék Szerzője a partnered és húzod sorban a kártyákat, megcsinálod - ezek összeállnak egy történetté, melybe képzeletbeli karakterek is beléphetnek, korlátlanul.

kisgyerekes mód (bébi 0 éves kortól + egy szülő/gondviselő):

a kisgyerek húz/ad/telepátiával sugalmaz egy kártyát és a szülő megcsinálja - a cél az hogy a gyerek jól szórakozzon és a szülőnek ne kelljen gondolkodnia azon hogy mit csináljon, mert a Szerző adja a tippeket

csopartos mód:

két többfős csapat játszik egymással/egymás ellen úgy, mint a páros teniszben, hogy mindig felváltva a csapat egyik, majd másik tagja csinálja meg az utasítást, de a másik csapatnak adandó kártyákat közösen választják ki

távolsági mód:

két, egymástól távol tartózkodó személy küldi egymásnak a kártyákat és kamera előtt teljesítik valós időben.

időzóna eltérés esetén a megcsinált utasítások bizonyítékait

fotó/hangfelvétel/leírás/rajz médiumok segítségével küldik egymásnak, így lelassul az egész játékmenet mint a levélben való sakkozás esetén pl.

▲ JÁTÉK LÉPÉSEI RÉSZLETESEN:

1. Nézzetek körül, keressetek egy nyomot, amin el lehet indulni kalandozni.

Például:

- egy különös, morzsákkal díszített porcica ül az asztalunk alatt!
- úgy tűnik a ház előtt, odakint útlezárás van, de vajon miért? ki és mit akar megakadályozni?
- furán viselkedik az a fickó a szemközti ház ablakában! Vajon megfigyel minket?
- a gonosz városi szörny mindenkit megfertőz a szomorúsággal, ide kell őt hívunk és megküzdünk vele...

2. Döntsétek el, hogy ki kezd:

A kezeteiket szorítsátok ökölbe, és, akár csak a Kő-papír-olló játékban, lengessétek háromszor egymás felé, és közben mondjátok hogy:

KŐ! KŐ! KŐ!

Amikor a végén kiengeditek a kezeteiket, fogjatok kezét, és mindketten mondjátok a legmenőbb köszönést-szlogent-jelszót, amit csak tudtok! Válasszátok ki, melyik mondás az erősebb, innentől ez lesz nektek, a kalandoroknak a jelszavatok, köszönéseitek! (Lehet hozzá egy saját kézfogást, pacsit, koreográfiát is kitalálni.)

Az a kezdőjátékos, akitől a nyertes köszönés származik!

Például:

- KŐ-KŐ-KŐ!
kezet fognak
- Hát, ez ilyen!
- Mega-cool!
- Najó, a "hát ez ilyen" az jobb, kezdj te!
újra kezét fognak:
- Hát, ez ilyen!

3. Húzzatok felváltva kártyákat, vagy válasszatok közülük! Nyugodtan bízzátok sorsotokat a véletlenre, de ha biztosak vagytok benne, hogy melyik kártyát szánja a Szerző a társatoknak, bátran oda is adhatjátok neki azt. Ha pedig szeretnétek a saját helyzeteteket bebiztosítani, választhattok magatoknak is.

4. Csináljátok meg a kártyán szereplő utasításokat! Az utasításokat szabadon lehet értelmezni!

Például:

JAVÍTÁS - Kalandortársadnak nagyon hülye a haja. Jól benyálazod a kezéd és megigazítod! Így már igazán kalandoros!

vagy

UTÁNZÁS - Tetszik a mellettetek lévő macskának a könnyedsége, ahogy mozog. Ez még jól jöhet a kalandotok során. Elkezdted utánozni.

vagy

KIEGÉSZÍTÉS - Ez az ital nem igazán adja meg azt az erőt, amire számítottatok! Hát persze! Készítsünk belőle varázsitalt! Ahhoz kell még bele: egy kis só, tabasco, mentaszirup.

5. Ne agyaljátok túl! A "legrosszabb", leguncsibb megoldás is előreviszi a történetet! Próbáljátok meg semmire sem azt mondani, hogy *ez túl kínos, ezt nem!* Hiszen úgyis be vagytok zárva otthon, senki sem figyel titeket. (Vagy csak a Szerző, ő viszont már úgyis sok mindent látott...)
6. Ha elfáradtatok, vagy a kalandotok eljutott egy érdekes és kielégítő csúcspontra, zárjátok le, és próbáljátok összeszedni, hogy mi történt! Egészítsétek ki, találjátok magyarázatokat, összefüggéseket, mesés háttérrel mindenhez, hogy egy kész kalandos történetté kerekedjen ki. Használjátok a fantáziátokat, kedvenc olvasmányaitokat, filmes- és játék-élményeiteket is!
7. Meséljétek el egy távoli szeretteteknek, rég látott barátnak vagy rokonnak, hogy mi történt veletek! Nyugodtan ki is színezhettek! A karantén-kalandorok története legyen izgalmas, ejtse ámulatba a bezártságban sínylő, magányos, szomorú, unatkozó embereket! (A Szerzőről is bármit mondhattok, nem sértődik meg ha hozzáköltötök valamit a karakteréhez. Sőt, ezt imádja csak igazán...!)
8. Az élményeitekről szóló beszámolókat a Szerző szenvedélyesen gyűjti, ségégein keresztül, írásos beszámolók és szóbeli interjúk formájában. Ha van kedvetek leírni vagy elmesélni, írjátok, vegyétek fel velünk a kapcsolatot a vissza@ko-ko.hu email címen.

Nézzünk néhány példát a kártyákon szereplő utasítások teljesítésére!

1. **utánzás:** Tetszik a mellettetek lévő macskának a könnyedsége, ahogy mozog. Ez még jól jöhet a kalandotok során. Elkezdted utánozni.
2. **javítás:** Kalandtársadnak nagyon hülye a haja. Jól benyálazod a kezéd és megigazítod! Így már igazán kalandoros!
3. **kiegészítés:** Ez az ital nem igazán adja meg azt az erőt, amire számítottatok! Hát persze! Készítsünk belőle varázsitalt! Ahhoz kell még bele: egy kis só, tabasco, mentaszirup.
4. **szembefordulás:** Mélyen és kitartóan a kalandtársad arcába nézel, majd amikor zavarba jön és elkapja a tekintetét, hirtelen rákiabálsz: "Nem is ismerjük egymást igazából, ki vagy te egyáltalán?"
5. **verseny:** Mindketten írtok egy-egy kalandos hőskölteményt és a volt gimis irodalomtanárodnak elkülditek, hogy döntse el, melyik lett a *líraibb*.
6. **rombolás:** Hopsz, elfogyott a lekvár ebből az üvegből. Nem baj, visszateszem, mintha még lenne benne, majd más fogja elmosogatni. Sőt: beletöltök valami undorító másik trutyit.
7. **névadás:** Az ablakpárkányon növekvő fűszernövényeiteket ezentúl Álmaink Otthonos Kis Csoda-Édenkertje a Vidám Törpe-Dongóhoz néven fogjátok hivatkozni. Készítetek hozzá egy díszes táblácskát is. Avató ünnepség is lesz.
8. **segítségkérés:** Szomorúnak érzed magad, megkéred a társadat hogy vidítson föl állatos videók cselekményének elmesélésével. Főleg cicák.
9. **nyilvános üzenet:** Birodalmatok új törvényeit egy plakátra felírjátok, kiragasztjátok az ajtóra és a biztonság kedvéért az interneten is közzéteszitek, hogy minden betolakodó tudja, hogy mihez kell tartania magát a továbbiakban. #kokoko
10. **rendszerzés:** Rengeteg cucc van az asztalfiókban, csak nagyon összevissza. Nem tudod, hogy mi kellene a kalandhoz. Kiszedsz mindent és méret szerint sorbarakod. Közben mindent meg tudsz mutatni a társadnak is.
11. **ijesztés:** Félelmetes arcot vágva rákiáltasz társadra: "megvadultam, zombivá váltam" majd beleharapsz és rángatni kezded. Nézed, hogy hogyan reagál.
12. **segítségnyújtás:** Home-office-ban dolgozó lakótársad helyett részt veszel egy zoom-meetingen, természetesen végig úgy teszel mintha te ő lennél. Álruha, arcmaszka, rossz kamberafelbontás, recsegő mikrofon.

13. **érintés:** Meg kell győződnöd róla, hogy karanténtársad nem lázas, ezért összeérintitek a homlokotokat! De rájöttök, hogy ez felgyorsítja a gondolatok áramlását, ezért 5 percig így maradtok.

14. **szeretet-nyilvánítás:** "Úgy szeretlek, mint az életemet!" - mondod kalandortársadnak.

15. **ígéret:** "Ha innen kiszabadulunk, ígérem, hogy el foglak vinni egy különleges helyre, ahová mindig is vágytunk!"

és így tovább...

a Haladó Hős kártyapakliban összesen 32 kártya található.

EGY KIS PÉLDA

arra, hogy otthon így beszélgethet egymással két játékos:

A-Gyere, játszunk KŐ-KŐ-KŐt.

B-Oké, benne vagyok, hogy kell játszani?

A-Lényegében kalandorok vagyunk, akik igazi kalandokat élnek át.

B-Kapunk valami küldetést?

A-Igen.

B-Kitől?

A-A sztori szerint a **játék Szerzőjétől**, aki egy rejtőzködő anarchista háttérhatalom, vagy hasonló figura...

B-És mi az egésznek a célja? Vagy mikor nyerünk?

A-Igazából csak különös helyzeteket fogunk átélni, valamiféle történetet, kicsit fura utasításokat követve.

B-Félek, hogy kínos lesz.

A - Ezen segít a küldetés. A Szerző utasításait követed, te nem vagy felelős semmiért!

B- De ez más, mint amilyen egyébként vagyok. Ez szerepjáték?

A-Kb igen, csak nem lehet elrontani, szóval tényleg nem kell félni. Találjuk ki a Kalandor-nevünket!

B-Jó, engem úgy fognak hívni hogy DÖGI

A-Jó, engem KÖNIG3-nak.

B- és most?

A-most kezdünk el majd játszani

B - De kinek fogjuk tudni elmesélni aztán ezt a kalandot?

A - Azok akik nem játszanak.

B - A komoly emberek?

A - Igen.

B - Jó, mehet, ki kezdi?

A - Ezt mindjárt eldöntjük.

ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

A játék szerzői jogi védelem alatt áll, részei és egésze föl nem használható, nem publikálható a Szerző (Cserne Klára) kifejezett erre irányuló írásos engedélye nélkül.

A Szerző a játékosok által szolgáltatott adatokat és visszajelzéseket a játék továbbfejlesztésére, kutatási és kommunikációs célra szabadon felhasználhatja. Személyes adatokat harmadik félnek nem ad ki.

A játék nem minősül semminemű szabálysértésre vagy törvényszegésre való felbujtásnak.

Minden a játék gyakorlásából eredő anyagi és személyi kár felelőssége a játékosokat terheli.

Budapest, 2020.09.04.