

SCENARIUSZ LARPA HISTORYCZNEGO

KARAWANSERAJ

Autorka: Urszula Wrona

Fundacja Armenian Foundation, 2022 r.

Do gry wykorzystano ilustracje autorstwa Moniki Sochackiej i Pawła Kurowskiego z gry karcianej "Ormianie na Dywanie" (Fundacja Armenian Foundation, 2017)

Liczba graczy: od 24 do 40 w 8 zespołach (najlepiej skalowalne przez 8)

Liczba animatorów: 4

Czas gry: ok. 120 minut

Potrzebne materiały: karty postaci, identyfikatory, materiały dodatkowe, zestawienie ról, karta postulatów dla sułtana, karta plotek, podkłady muzyczne (muzyka turecka z XVII wieku)

Streszczenie: Larp ma na celu przybliżyć realia odprawiania poselstw Rzeczypospolitej do Imperium Osmańskiego w XVII wieku. Oddaje też klimat i nastroje panujące na tureckim dworze w tej epoce oraz pokazuje bogatą i różnorodną mieszankę społeczną, religijną i etniczną zamieszkującą imperium. Uczestnicy wcielają się w przedstawicieli 8 stronnictw, które planują negocjacje z sułtanem. Cztery stronnictwa to posłowie europejskich państw, dwa reprezentują interesy kupców a ostatnie dwa przedstawiają tureckich żołnierzy i dworzan wraz z rodziną władcy. W trakcie gry stronnictwa starają się uzyskać jak najlepsze zapisy traktatowe podczas kolejnych audiencji u sułtana oraz w rozmowach z innymi stronnictwami. Gracze dbają o interesy stronnictwa, a zarazem realizują własne, prywatne cele. Tytułowy karawanseraj to zajazd dla podróżnych w imperium osmańskim, w którym zatrzymali się wszyscy bohaterowie. To tam przebywają w przerwach od audiencji.

Przebieg gry

1. Podział grupy na 8 zespołów (można wykorzystać do tego klasyfikację po quizie będącym częścią lekcji żywej historii)
2. Wybór przez zespoły stronnictw, w które będą się wcielać - w kolejności od tego, który zdobył najwięcej punktów. Można też przydzielić losowo. Każde stronnictwo otrzymuje zestaw kart postaci i identyfikatorów w zależności od liczby graczy.
3. Warsztaty
4. Audiencja powitalna
5. Kuluary
6. Finalna audiencja
7. Dyskusja

Animatorzy

Pierwszy - turecki sułtan

Drugi - siostra sułtana

Trzeci - wielki wezyr

Czwarty - właściciel karawanseraju

Warsztaty

Po rozdaniu ról każdy z animatorów zaprasza po dwa stronnictwa, które przygotuje do zabawy.

turecki sułtan - stronnictwo Rzeczypospolitej i cesarstwa

siostra sułtana - stronnictwo państwa moskiewskiego i gospodarstwa mołdawskiego

wielki wezyr - stronnictwo janczarów i dworzan

właściciel karawanseraju - stronnictwo kupców ormiańskich i greckich

Podczas warsztatów należy:

- omówić przebieg larpa i jego cele, wyjaśnić mechanikę przedmiotów, którymi można się wymieniać i handlować
- zachęcić do zapoznania się z karta postaci i wyjaśnić niejasności
- poprosić graczy by przedstawili swoją postać korzystając z informacji zawartych na kartach (np. *Witajcie przyjaciele, jestem greckim kupcem, który handluje koźmi i mam nadzieję, że moje wierzchowce przypadną do gustu sułtanowi*)
- przygotować stronnictwa do audyencji powitalnej - uczestnicy powinni wymyślić i przećwiczyć choreografię wejścia, pokłonów i stworzyć mowę powitalną zawierającą informacje o prośbach do sułtana i propozycjach dla niego.

Audyencja powitalna

Zgodnie z ustaloną kolejnością stronnictwa pojawiają się przed sułtanem. Mają po kilka minut by przywitać się, przedstawić oraz złożyć propozycje sułtanowi. W tym czasie pozostałe stronnictwa przyglądają i przysłuchują aby zorientować się, czyje cele są sprzeczne lub zbieżne z ich własnymi.

Kuluary

To najdłuższa część gry. Sułtan po kolei - zgodnie z ustaloną kolejnością - zaprasza na prywatną audyencję stronnictwa. Negocjują oni konkretne zapisy traktatowe. Stronnictwa starają się przekonać sułtana do największych ustępstw na swoją rzecz. Mają je opisane na kartach postaci. W tym czasie pozostałe stronnictwa negocjują między sobą, prowadzą rozmowy, wymiany, dążą do realizacji celów stronnictw oraz indywidualnych zadań każdej postaci.

Mechaniki gry

Handel i wymiana - gracze mogą dowolnie handlować posiadanymi zasobami (pieniężni, towarami, pozwoleniami, dokumentami)

Spisek - kilku graczy planuje spisek na życie sułtana. Aby do niego doszło muszą do momentu finalnej audyencji zebrać składniki trucizny o mocy minimum 5. Na podaną truciznę działa jednak lekarstwo.

Areszt - aga janczarów ma prawo osadzać w areszcie (wydzielone w miejscu gry stanowisko z 3 krzesłami) dowolnego gracza na trzy minuty. Jeśli osadzi w areszcie jednocześnie trzech spiskowców, to odkryje zamach.

Plotki - właściciel karawanseraju oraz siostra sułtana zbierają od uczestników plotki. Każdy z graczy ma tylko fragment plotki. Aby była sensowna i wartościowa musi ją uzupełnić o informacje od innych graczy. Animatorzy za kompletną plotkę przekazują 1 lub 2 monety.

Finalna audyencja

Sułtan przedstawia zgromadzonemu stronnictwom zapisy traktatu. Będą one korzystne dla jednych, a niekorzystne dla drugich. Gracze śledzą i zaznaczają na swoich kartach, które cele stronnictw udało im się wypełnić. Stronnictwa mogą jeszcze zgłaszać wnioski lub wyrażać swoje nastroje. W finalnej scenie siostra sułtana zamieszana w spisek podaje kielich sułtanowi. W środku powinny być składniki trucizny. Jeśli ich moc wynosi co najmniej 5 sułtan zostaje otruty. Jeśli mniej niż 5, trucizna okazała się zbyt słaba a sułtan i aga janczarów mogą przeprowadzić szybkie dochodzenie i ukarać spiskowców.

Dyskusja

Po zakończeniu gry animatorzy powinni przeprowadzić krótką dyskusję z uczestnikami. Zapytać o ich wrażenia, towarzyszące im emocje oraz poprosić o opisanie swoich najciekawszych dokonań. Należy także skomentować historyczne uwarunkowania oraz wyjaśnić pewne elementy jeśli animatorzy uznają, że były zbyt ahistoryczne.

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu "Patriotyzm Jutra"



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



MUZEUM
HISTORII
POLSKI



**PA
TRIO
TYZM
JUTRA**