

## Morena (Морена)

88 карт-картинок плюс 22 карты-следы о жизни племени Шингу в тропических джунглях Бразилии.

«Морена» состоит из двух колод карт: 88 нарисованных карт-картинок описывают сцены из жизни племени в девственном Бразильском лесу, 22 карты-следы предлагают неожиданные встречи, ведущие в мир изображенных на картах сюжетов или наоборот, уводящие из них.

Две колоды могут использоваться вместе или самостоятельно. «Морена» может применяться в комбинации с любыми другими колодами метафорических ассоциативных карт. «Морена» - это слово из языка Шингу, означающее место, откуда произошли люди.

Бразильский художник Валде Мар, который жил среди Шингу несколько лет, утверждает, что он никогда не встречал более счастливых людей. Их жизнь примитивна, незатейлива и в то же время богата и разнообразна. В их жизни в племени и в их отношениях с окружающей средой, гораздо больше мира и гармонии, чем в жизни любого представителя западной цивилизации. Карты «Морена» позволяют нам заглянуть в повседневную жизнь племени, находящегося по представлениям современного западного человека на примитивном уровне развития и демонстрирующего нам наше далекое прошлое.

Карты «Морена» через игру приглашают нас на некоторое время побыть в этом мире. Наша фантазия может быть разбужена яркими картинками из жизни племени: мы имеем возможность придумывать любые истории, рассказывать их или рисовать, разыгрывать представления. С помощью этой игры мы можем восстановить баланс в культурном обмене, который исторически имел только одно направление и осуществлялся путем проникновения западного образа жизни в бразильские джунгли. «Морена» придает нашему воображению новую энергию, заключенную в жизни этого племени, протекающей без участия современных технологий и захватнических амбиций.

Племенная жизнь существует в наши дни лишь в маленьких и изолированных областях Земли. Однако существовал длительный период человеческой истории, на протяжении которого большинство людей жило в небольших племенных группах или общинах.

Эти социальная форма общества, в котором жили многие поколения наших предков, оставила в нас глубокий след. Дальнейшая эволюция общественного строя, связанная с развитием сельского хозяйства и появлением новых технологий, не стерла эти следы, а скорее как при отложении земных пород, покрыла их слоями последующего опыта. Память человечества избирательна и может хранить лишь небольшие отрывки нашей истории. Где же спрятан остальной опыт нашей цивилизации?

Бразильский художник Вальде Мар, создал художественную летопись жизни племени Шингу. Карты-картинки из колоды «Морена» позволяют нам на короткий миг игры приобщиться к жизни и традициям этого племени. Возможно, жизнь этого племени похожа на ту, которую вели наши предки много тысячелетий назад.

22 карты-следы были созданы для дополнения к 88 картам-картинкам, они приглашают нас войти в мир образов, представленных на картах-картинках. Как и все игры этого жанра, «Морена» не ограничивается правилами, которые будут описаны ниже. Здесь нет проигравших или выигравших, нет стратегий. Движущей силой игры является обмен ассоциациями между игроками. Мы предлагаем Вам возможные варианты игр, а также поощряем участников в изобретении своих собственных способов и форм работы с картами «Морена».

Игроки сами определяют форму игры.

Все идеи, описанные на этих страницах, могут быть адаптированы к конкретной ситуации. Однако наш опыт показывает, что соблюдение следующих правил создает максимально комфортную атмосферу для фантазии и творчества.

Не обязательно быть буквальным в интерпретации карты. Изображение на ней может рассматриваться как символ или метафора.

Искусство является основой для творчества – предоставьте полную свободу своим ассоциациям.

Избегайте сложных сюжетов. Простая сюжетная линия более забавна, и за ней легче следить.

Воздерживайтесь от интерпретации или реинтерпретации карты другого игрока. Нет «неправильных» ответов или историй.

Рассказывайте историю и описывайте события «в движении» и динамике. Работа в группе идет лучше, если игроки реагируют на выбранную карту спонтанно, используя больше свою фантазию, нежели логику. Избегайте длительных монологов. Предоставляйте возможность всем участникам включиться в игру.

Не стесняйтесь отсортировать любые карты, которые вы по любой причине считаете неподходящими. Во время игры каждый может поменять выбранную карту, без объяснения причин.

Карты могут выбираться в слепую или раздаваться игрокам. Карты открываются игроками поочередно. Это происходит по двум причинам: игроки должны быть внимательны, и не заняты подготовкой своей истории в то время, когда рассказывает другой игрок. Таким образом, в игре сохраняется спонтанность.

В большинстве вариантов игры могут играть от одного до десяти игроков. Два - пять игроков это оптимальное количество участников.

### Тема

Положите все карты-картинки лицом вверх на стол. Карты могут быть сгруппированы по темам. Например: что делают дети? На каких картах изображена работа? Чем заняты люди? Как они связаны друг с другом? Как они связаны с окружающим миром? Какая взаимосвязь существует между людьми и животными?

Это простой и эффективный метод для знакомства с картами.

Вариант: игры в «Тему»: добавьте карты-следы. Они могут быть разбиты на группы или могут использоваться как мостики от одного изображения к другому.

Какие дорожки из следов и в какие изображения могут привести нас или из каких вывести?

Возникающие ассоциации могут записываться или служить отправной точкой для маленького спектакля, рисунка или музыкального произведения.

### История

Обе колоды кладут на стол рубашкой вверх. Игра начинается с вытягивания игроком карты из любой колоды. Переверните ее лицом вверх и начните свой рассказ, спонтанно описывая картинку. Для продолжения рассказа из колоды могут быть вытянуты дополнительные карты.

### Вчера и сегодня

Игрок вытаскивает карту и начинает свой рассказ от лица человека, изображенного на картинке. Например, картина №56 «Девушка с корзиной фруктов». «Я возвращаюсь из джунглей, с корзиной свежих фруктов, собранных для моей семьи. Но они так ароматны, что я не могу сдержаться, и в корзине их остается все меньше и меньше».

А затем свяжите изображение на картинке с настоящим временем.

«Я только что вернулась из супермаркета. Я еле донесла свои покупки до машины».

Вариант игры:

Первый игрок рассказывает историю про то, что происходит там на картинке.

Второй игрок рассказывает историю про то, что происходит здесь и сейчас.

Во втором раунде игроки меняются ролями.

### **Ролевая игра**

Каждый игрок берет две или несколько карт и рассказывает про них историю. В этот раз игроки описывают происходящее от лица животного. Что это существо хочет сказать людям? Эта история также может быть перенесена в наше время.

### **Справедливый обмен**

Каждый игрок выбирает себе роль: ученого или туриста, миссионера, торговца или путешественника встретившегося с племенем.

Первая вытянутая карта изображает сцену встречи с племенем. Что эти люди могут сказать друг другу? Что они хотят друг от друга? Могут ли они чему-нибудь научиться друг у друга?

При этом не обязательно повторять ошибки прошлого и приписывать индейцам примитивность. В этой версии игры предоставляется возможность равноценного обмена знаниями, идеями, товарами и так далее.

### **Жизнь племени**

Каждый игрок вытягивает пять карт: три из одной колоды, две из другой. Первый игрок, не показывая своих карт остальным, кладет одну из них рубашкой вверх и начинает рассказывать историю с точки зрения персонажа, изображенного на картинке. Следующие игроки по очереди выкладывают на стол по одной карте и продолжают историю. Игра продолжается пока все карты, находящиеся на руках у игроков, не закончатся.

В процессе игры из множества карт ткется живая ткань рассказа, делающего игроков участниками ярких сцен из жизни племени.

### **С течением времени**

Каждый игрок берет четыре-шесть карт, по крайней мере, три из которых будут использоваться для сочинения групповой истории. Ситуации, нарисованные на картинках, переносятся из бразильских джунглей в сегодняшнее место жизни игрока. Но не в настоящее время, а в прошлое, когда люди здесь жили племенами. Возможно, фантазия поможет нам вернуться к тем ощущениям, мыслям и чувствам, которые возникали у живших тогда людей. Это не так просто, как надеть шляпу, но с другой стороны исторический опыт человечества незримо присутствует в современной жизни. Ведь мы являемся всего лишь одним из последних звеньев в длинной цепи предыдущих поколений.

### **О жанре**

Карты «Морена» - это член семьи метафорических ассоциативных карт, которые формируют свой собственный, непохожий ни на какие другие карты жанр. Использование этих карт, не похоже на обычную карточную игру. В этой игре нет стратегии, нет проигравших и победителей. У этих карт нет закрепленных за каждой из них, как в картах Таро, определенных значений. Каждый игрок в процессе игры сам определяет для себя их смысл.

Хотя каждая колода уникальна, она может использоваться совместно со всеми другими колодами метафорических ассоциативных карт, открывая новые возможности для игр и создавая бесконечное пространство для игры нашего воображения.

Эти карты можно использовать не только для развлечения, но и как эффективный рабочий инструмент для самой различной профессиональной деятельности.

Каждая карта - это цветной трамплин для нашей собственной фантазии. Наши идеи и ассоциации не ограничены никакими рамками. Правила применения метафорических ассоциативных карт являются максимально гибкими. Они служат руководством для создания желаемого контекста, в котором каждый из нас получает доступ к своему творческому, креативному началу.

### **Контактная информация:**

Published by: OH Verlag, Moritz Egetmeyer, Pf 1251, 79196 Kirchzarten, Germany, [OH-Publishing@t-online.de](mailto:OH-Publishing@t-online.de)  
and: Eos Interactive Cards, Canada, [info@OH-Cards.com](mailto:info@OH-Cards.com), [www.OH-Cards.com](http://www.OH-Cards.com)

### **В настоящее время имеются в продаже следующие карточные колоды и книги:**

- \* The OH-Cards, by Ely Raman
- \* COPE, by Marina Lukyanova (with Ofra Ayalon)
- \* SAGA, by Ely Raman
- \* MYTHOS, by Ely Raman
- \* 1001, by Andrée Pouliot
- \* ECCO, by John David Ellis
- \* HABITAT, by Christian Gronau
- \* PERSONA, by Ely Raman
- \* PERSONITA, by Ely Raman and Marina Lukyanova
- \* MORENA, by WaldeMar de Andrade e Silva
- \* QUISINE, by Anke Siebert.
- \* ORCA, by Alexandra Morton.
- \* RACCOON, by A. Douglas / Ch. Gronau.
- \* CLARO

### **Книги о картах**

- \* The Little Book about the OH Cards, by Raman/Lawrence
- \* "Strawberries Beyond My Window" by Waltraud Kirschke
- \* The Power of OH, by Adam Bourgeois

### **Карты, выпущенные ограниченными тиражами:**

- \* BOSCH
- \* BEAUREGARD, by Joan Beaugard
- \* LYDIA JACOB STORY, by Raymond E. Waydelich
- \* TAHITI, by Paul Gauguin