

Икс-карта: Делаем атмосферу игры безопаснее

Что изменилось

Со времён выхода первой статьи про Икс-карту мы узнали много нового. В этом разделе кратко изложены последние дополнения и изменения, которые будут со временем перенесены в основной документ. В этом же разделе вы найдёте краткий обзор того, что такое Икс-карта и как её использовать.

Хотите добавить Икс-карту в свою книгу правил? Да пожалуйста! Этот документ опубликован под лицензией [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported \(CC BY-SA 3.0\) License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/). Всё, что вам нужно сделать, — указать автора (**John Stavropoulos**) и поставить ссылку на оригинал: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Кратко о главном

Икс-карта — это инструмент для ведения НРИ, придуманный Джоном Ставропулосом (John Stavropoulos). С её помощью любой участник игры (включая ведущего) может исключить из игры какие-то направления, явления или события, если ему не нравится в них играть.

Большинство НРИ предполагают импровизацию, и мы зачастую не знаем, что случится в игре, пока это не произойдёт на деле. Порой при этом игра движется в направлении, нежелательном для игроков, превращаясь в то, во что они не хотят играть. Икс-карта — несложный инструмент, который помогает решать такие проблемы во время их возникновения.

Когда вы, как ведущий, решили включить в игру Икс-карту, скажите перед началом игры:

“Давайте договоримся вот о чём. Все мы хотим, чтобы игра доставляла всем удовольствие. Если что-то в ней вызовет у вас отторжение... [тут вы рисуете на индексной карточке большую букву X, она же крестик] ...возьмите эту карточку и покажите всем. Или просто постучите по ней пальцем. [вы кладёте карту в центр стола] Не нужно ничего объяснять. Причины совершенно не важны. Мы просто прекращаем всё, что вызвало Икс-карту, как только кто-то поднимет её или постучит по ней. Если возникнут сложности, мы сделаем перерыв и сможем поговорить наедине. Я знаю, это может звучать странно. Но эта штука поможет нам играть в такие игры, в которые мы хотим играть. Не сомневайтесь, я ткну в эту карту, как только в игре появится что-то для меня неприемлемое! Давайте попробуем сделать так, чтобы игра понравилась всем!”

Замечания:

- Стартовая речь про Икс-карту может быть полезнее, чем сама Икс-карта. Она устанавливает изначальную договорённость, что мы сотрудничаем, проявляем заботу друг о друге, и что группа играющих людей важнее, чем собственно игра.
- Если вы ведущий, задействуйте Икс-карту на игре достаточно рано. Если понадобится — примените её на то, что вы говорите сами. Тем самым вы покажете, как она работает, и создадите прецедент.
- Икс-карта не должна быть самым крайним и редким средством решения проблем. Чем легче и чаще люди её используют, тем выше шансы, что её применят, когда это действительно будет критично для игры или игрока.
- Икс-карта не заменяет обсуждений и договорённостей. Если все в вашей группе предпочитают обсудить проблему, а не тыкать в Икс-карту, обсудите, конечно. То, что у вас есть Икс-карта, вовсе не значит, что обязательно нужно использовать именно её. Но если кто-то её задействовал — отнеситесь к этому с уважением. Не спрашивайте о причинах, не начинайте спорить или

вдаваться в детали.

- Икс-карта — это средство безопасности, но не всем бывает легко её использовать. Если у игрока возникла проблема с вашей игрой, и он(а) хочет её обсудить наедине — выслушайте игрока. Не надо говорить “Но ты не использовал(а) Икс-карту!” — не превращайте её в инструмент нападения. Выслушайте игрока и обсудите возникшие сложности.
- Если вы не понимаете, что было исключено Икс-картой, сделайте перерыв и поговорите с игроком наедине.
- Не используйте Икс-карту как механизм для “взлома границ”. Это не стоп-слово.
- Некоторые ведущие (обычно те, кто никогда не пользовался Икс-картой) опасаются, что Икс-карта будет ограничивать их воображение. Большинство ведущих, которые включили Икс-карту в свою игру, замечают, что происходит прямо противоположное: поскольку ведущему больше не нужно волшебным образом читать мысли, он(а) может потратить освободившуюся энергию на что-нибудь более полезное.
- Икс-карта помогает быстрее продолжить игру, но не надо делать это главной её задачей. Люди важнее игры. Если вам нужен перерыв, сделайте перерыв.
- Раньше мы использовали в этом документе слово “триггер”, и оно может встречаться далее по тексту, но мы намерены от него отказаться. Довольно сложно договориться о том, что является триггером, а что нет, и, кроме того, Икс-карту можно применять в ситуациях, не связанных с триггерами и ПТСР (посттравматическим стрессовым расстройством).

Содержание

□

[Что нового](#)

[Кратко о главном](#)

[Замечания:](#)

[Содержание](#)

[Что это вообще такое?](#)

[Зачем она нужна?](#)

[Как ввести карту в игру](#)

[Почему именно такое вступление?](#)

[Что важнее всего с Икс-картой?](#)

[А не считая этого, что самое важное?](#)

[Какие штуки люди блокируют с помощью Икс-карты? Можешь привести пример?](#)

[Почему бы вместо этого не использовать Черты и Вуали?](#)

[Что делать, когда вы не поняли, что вызвало Икс-карту?](#)

[Любая тема для кого-то триггер!](#)

[А Икс-карту не обесценивает, когда её используют по всяким мелким вопросам?](#)

[Не ограничит ли Икс-карта наше воображение?](#)

[Но разве всё это не само собой разумеется?](#)

[И что, игра с Икс-картой на 100% безопасна?](#)

[Поощряет ли Икс-карта людей к тому, чтобы делать что-то непредвиденное?](#)

[Пользуются ли Икс-картой застенчивые люди?](#)

[А за пределами США Икс-карта работает?](#)

[Что такое О-карта?](#)

[Кто придумал Икс-карту?](#)

[Как с ним связаться?](#)

[Ссылки:](#)

Что это вообще такое?

Икс-карта — это карточка, на которой крупно написана буква X (икс, крестик). Участники настольной ролевой игры могут активировать её, чтобы исключить из игры то, что они не хотят видеть в игре, и сделать это без дополнительных объяснений или обоснования причин.

Этот инструмент изначально был разработан, чтобы сделать безопаснее и комфортнее игры с незнакомой группой (например, на конвенте).

Зачем она нужна?

Для безопасности.

Она создаёт для каждого игрока простой выход из ситуации. Показывает возможность выхода. Даёт возможность сказать “нет”, не подстраиваясь под чужие ожидания. Никто не будет вас расспрашивать, вам не придётся ничего

объяснять.

Икс-карта помогает добиться на игре особого настроения: такого, в котором игровая группа действует заодно. Она как бы говорит: “У нас общие цели. Если тебе нужно остановиться, мы остановимся. Люди, играющие в игру, важнее, чем игра”.

Предположим, вас в игре что-то пугает или вызывает отвращение. Может быть, вы хотите сказать “нет”, но устали объяснять причины того, почему “нет”. Может быть, вы не слишком умеете произносить убедительные речи, а может быть, вы интроверт. Возможно, вам не хочется лишний раз вспоминать о болезненных событиях. Может быть, вы не хотите тратить время игры на подробные объяснения. Может быть, определённые темы вызывают у вас слишком яркие воспоминания о чём-то плохом, и если это случится, вы не сможете продолжать игру.

И сам факт того, что ваша группа использует Икс-карту, увеличивает внимательность людей к разным рискованным моментам и темам, повышает шансы, что игроки будут действовать ответственно. Даже если вы ни разу не используете Икс-карту, она останется мощным инструментом, фокусирующим внимание на том, чтобы ценить в первую очередь людей и их чувства, а игру — лишь после этого. Икс-карта напоминает, что НРИ — это занятие совместное, и что вы играете с живыми людьми.

Как ввести карту в игру

Я хочу договориться с вами кое о чём. И мне понадобится ваше сотрудничество.

Я хочу предложить один способ сделать так, чтобы игра приносила удовольствие всем и каждому в нашей группе.

Если что-то в ней вызовет у кого-то отторжение, если что-то будет

неприемлемо...

[нарисуйте на индексной карточке большую букву X, она же крестик]

...возьмите эту карточку и поднимите её над столом, вот так. Или просто постучите по ней пальцем.

[положите карту в центр стола]

Не нужно ничего объяснять.

Никто не будет выяснять у вас причины.

Мы просто прекращаем всё, что вызвало Икс-карту, как только кто-то поднимет её или постучит по ней.

Если возникнут сложности, мы сделаем перерыв и сможем поговорить наедине.

Я знаю, это может звучать странно. Но эта штука поможет нам играть именно в такие игры, в которые мы хотим играть.

Не сомневайтесь, я ткну в эту карту, как только в игре появится что-то для меня неприемлемое!

Давайте постараемся сделать так, чтобы игра понравилась всем!"

Почему именно такое вступление?

Давайте разберём его по строчке.

1. *“Я хочу договориться с вами кое о чём. И мне понадобится ваше сотрудничество”.*

Нередко мы не получаем того, что хотим, лишь потому, что не попросили об этом. Попросите игроков о сотрудничестве.

Второй важный момент — что ответственность лежит не только на мне как на ведущем, нужно участие всех.

2. *“Я хочу предложить один способ сделать так, чтобы игра приносила*

удовольствие всем и каждому в нашей группе”.

Объявите цель, установите планку ожиданий. Скажите прямо, что задача относится ко всей группе.

3. *“Если что-то в ней вызовет у кого-то отторжение, если что-то будет неприемлемо...”*

Я хочу, чтобы формулировки показывали, что сказанное относится к каждому в группе, и чтобы каждый понимал, что то же самое относится к другим участникам игры. Я говорю “что-то”, без конкретики, потому что я не хочу устанавливать рамки того, что другие посчитают неприемлемым: это очень индивидуально, а я не должен судить, что приемлемо, а что нет.

4. *“...возьмите эту карточку и поднимите её над столом, вот так. Или просто постучите по ней пальцем”.*

Это очень простое действие! Я поднимаю карточку, показываю её другим, потом кладу обратно и стучу по ней пальцем, чтобы показать, как это делается и насколько это просто.

5. *“Не нужно ничего объяснять”.*

Объяснения требуют от игрока усилий, усложняют для него и без того непростое действие, заставляют чувствовать себя как на экзамене или на допросе. И отнимают время от игры. Если мы договорились, что причины не имеют значения, — нет никакого смысла их выяснять.

6. *“Никто не будет выяснять у вас причины”.*

Не расспрашиваем, не судим и не осуждаем.

7. *”Мы просто прекращаем всё, что вызвало Икс-карту, как только кто-то*

поднимет её или постучит по ней”.

Я повторяю, что нужно сделать для активации карты, и напоминаю, насколько это простое действие.

8. ”Если возникнут сложности, мы сделаем перерыв и сможем поговорить наедине”.

Если Икс-карты будет недостаточно, мы можем прервать игру и обсудить всё детальнее — в случае, когда человек, активировавший Икс-карту, хочет это обсудить (но не для того, чтобы подвергнуть его или её вопросам по желанию других игроков).

9. “Я знаю, это может звучать странно. Но эта штука поможет нам играть в такие игры, в которые мы хотим играть”.

Для большинства людей в первый раз концепция действительно выглядит странно. Я говорю об этом вслух — игроки всё равно, скорее всего, именно так и подумают, и озвучить эту мысль лучше, чем позволить ей повиснуть в воздухе. Сказав это вслух, я снимаю напряжённость и как бы заявляю “я знаю, что вам это непривычно” и “поверьте мне, пожалуйста”.

10. “Не сомневайтесь, я ткну в эту карту, если мне понадобится защититься от кого-то из вас!”

Всё сказанное выше про безопасность относится и к моим чувствам. Мы как группа в этом равны, правила касаются всех. И обычно неплохо бывает разбавить серьёзный вопрос толикой юмора. Я в своих играх задействую Икс-карту на ранних стадиях игры — на моих же собственных действиях, чтобы показать, как это делается. Например, если я описываю битву и увлекаюсь расчленёнкой и брызжущей кровью, то в какой-то момент могу сказать себе

“так, Джон, давай-ка полегче” и поднять Икс-карту — чтобы все увидели, что не требуется какого-то сложного ритуала или особенных условий.

Что важнее всего с Икс-картой?

Обсуждение Икс-карты важнее самой карты.

Бывают люди, которые играют в НРИ, потому что “НРИ — это как компьютерные игры, только лучше, ведь тебя в них ограничивает только собственное воображение и можно делать что угодно”.

Но это не так. НРИ — это игра в группе, в команде, с живыми людьми, а не в одиночку. Если часть группы собирается убивать направо и налево, играя во что-то вроде более свободной версии Grand Theft Auto... тем, кто к этому не готов, игра не доставит удовольствия.

Моя подруга Марта, психиатр, говорит: “НРИ ограничены степенью терпения людей, с которыми вы играете”.

Разговор про Икс-карту — отличный повод напомнить, что вы играете не каждый сам по себе. Что живые люди важнее игры. Что мы хотим от игры, чтобы она приносила удовольствие всем участникам.

А не считая этого, что самое важное?

Когда вы активируете Икс-карту — всё, вы не должны ничего объяснять.

Какие штуки люди блокируют с помощью Икс-карты?

Можешь привести пример?

На моей памяти Икс-карту использовали много раз, где-то от 60 до 100 (я много играю со множеством людей по всему миру).

Примеры:

- Я описываю, как NPC курит. Девушка-игрок, которая пытается бросить курить, чувствует себя неуютно и поднимает Икс-карту.
- Мы играем в хоррор по современному сеттингу. Кто-то начинает описывать сказочных эльфов. Икс-карта.
- Я рассказываю, как самолёт попал в воздушную яму и сотрясается. У одного игрока это вызывает приступ паники. Мы останавливаем игру и пытаемся помочь ему прийти в себя.

Почему бы вместо этого не использовать Черты и Вуали?

Черты и Вуали — это ещё один набор приёмов, его придумал Рон Эдвардс.

[Найти их можно вот тут.](#)

Почему бы не применить их, а не Икс-карту?

Начнём с того, что вам они могут отлично подойти, так что я советую перейти по ссылке и прочитать о них.

Далее, несмотря на то, что у меня с ними сложности, без Черт и Вуалей не было бы технологии Икс-карты, так что я должен отдать дань уважения этим приёмам и Рону, который их разработал.

Много раз я видел, что люди, “проводящие черту”, чтобы исключить какой-то контент из игры, — это те самые люди, которые приносят этот контент в игру. Обсуждая что-то, мы не можем не думать об этом чём-то. И порой даже мысль об определённых темах заставляет нас проваливаться в неприятные воспоминания или вызывает паническую атаку. Была одна игра, перед которой мы обсуждали, кто и чего не хочет в ней видеть. Игроки упомянули всякие жутковатые вещи вроде клоунов или змей, и это задало игре довольно странный тон — ещё до того, как мы начали играть..

Мы не можем знать заранее, что появится в игре. Вы можете провести Черту в

середине игры, но я заметил, что без инструмента наподобие Икс-карты (вместе с вводной речью о ней), позволяющего во время игры обойтись без объяснений и быстро снизить напряжённость, люди испытывают сложности с вызовом Черты. Даже Икс-карту может быть сложно решиться задействовать, а ведь она куда более простая штука.

Была одна игра, в которой девушка-игрок во время обсуждения Черт сказала “Я не хочу, чтобы в игре был недобровольный секс” (это была довольно несерьёзная игра по довольно легкомысленному сетингу, в которой никто не ожидал изнасилований), а потом она же самая попыталась агрессивно приставать к не желающему того NPC! Получается, что она *подразумевала*, что не хочет, чтобы именно её персонажа насиловали.

Люди часто говорят одно, а делают другое. Они могут не знать, чего хотят, или не понимать причины своих действий. Или, ещё проще, они не знают, что не хотят чего-то, пока с этим не столкнутся. И должен оговорить вот что: если вы знаете, что в вашей игре есть вещи, потенциально неприятные, лучше будет сказать о них игрокам заранее, пока они ещё решают, играть или нет.

Что делать, когда вы не поняли, что вызвало Икс-карту?

Сделайте перерыв. Пусть ведущий или близкий друг поговорит с игроком, вызвавшим Икс-карту. Обычно мы оговариваем, что объяснений не нужно, но если человек хочет поговорить о проблеме — пусть говорит. Выбор, говорить или нет, всегда за тем, кто вызывает Икс-карту.

Любая тема для кого-то триггер!

Допустим, кто-то пережил автомобильную аварию, потерял близких или пострадал. Автомобили могут не вызывать у этого человека никакой негативной реакции. Но при этом цепочку ярких воспоминаний о трагедии может запустить упоминание снега (если авария случилась в сильный

снегопад).

Невозможно угадать, что травмирует конкретных людей, если вы этого не знаете заранее.

Вот список возможных примеров таких тем:

Аборты Авиакатастрофы Автомобильные аварии Бедность Беременность Болезни Боль Высота Выступление перед аудиторией Гомофобия Дети Жестокость к детям Жестокость к животным Жестокость к старикам Зависимости Змеи Иголки Клоуны Кровь Мёртвые тела Наркотики Неудачи Огонь Одиночество Отсутствие цели Предрассудки Представители власти Рождение детей Свидания Серьёзные обязательства Собаки Соревнования Стоматологи Телесные жидкости Темнота Травля Удушение Утопление Хаос Скопления людей	Принимать пищу в присутствии других Падение Ступни Полёты Микробы Травмы, ранения Изоляция от людей Похищения людей Потеря контроля Толпа Стихийные бедствия Нацисты Психологическое давление	Общественные пространства Общественные туалеты Расизм Изнасилования Чтение вслух Религия Шрамы Секс Сексизм Острые предметы Слизь Тесные пространства Курение Некоторые запахи Пауки Самоубийства Крепкие ругательства Атаки террористов Прикосновения Пытки Неуверенность Жестокость Рвота Война Крик
---	---	--

В НРИ мы нередко создаём вымышленные события и явления уже в процессе игры, по мере того, как мы играем.

И невероятно сложно предсказать, что может случиться. Любые из множества травмирующих тем могут всплыть во время игры. И что тогда делать? Это ещё одна причина, по которой мы используем Икс-карту. С ней нам не нужно догадываться, мы не должны читать чужие мысли.

Хочу заметить, что бывает полезно заранее составить список потенциально травмирующих тем, возможных в вашей игре: насилие, расчленёнка, секс и т.п., — чтобы игроки его прочитали, пока решают, будут ли играть.

А Икс-карту не обесценивает, когда её используют по всяким мелким вопросам?

Люди нередко задумываются вот о чём: если использовать Икс-карту для того, чтобы исключить из игры и по-настоящему травмирующие темы, и просто что-то, что вам не нравится или не вписывается по стилю, — не сделает ли это менее весомым использование Икс-карты по серьёзным вопросам, а не по мелочам.

Мы выяснили, что дело обстоит как раз наоборот.

Если вы часто применяете Икс-карту — вы срываете с неё флёр “загадочности”. Она становится чем-то привычным. И это повышает шансы того, что её используют в случае экстренной необходимости.

Чем больше вы её применяете, тем лучше.

Не ограничит ли Икс-карта наше воображение?

Некоторые люди против того, чтобы играть с Икс-картой, поскольку они опасаются, что Икс-карта создаст препятствия для творчества. Особенно остро эту угрозу ощущают ведущие — чаще всего те, у кого уже есть какие-то идеи и сюжеты для будущей игры.

Но в игре важно взаимодействие, важен выбор. Важны люди, собравшиеся поиграть вместе. Нет таких, чьи чувства были бы важнее чувств остальных.

И зачастую происходит нечто противоположное опасениям про утрату креативности.

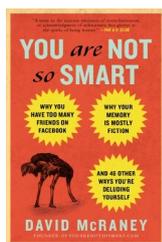
Зная, что другие участники игры легко смогут отменить любой элемент игры, вы можете действовать с меньшей оглядкой. Меньше усилий будет уходить на то, чтобы строить догадки о чужих чувствах и мыслях (а читать мысли мы не умеем), и больше — на ваше собственное творчество.

Но разве всё это не само собой разумеется?

Если для вас всё, что тут написано, звучит как само собой разумеющееся, может быть, Икс-карта вам и не нужна. Отлично. Я и сам её не всё время использую.

Но, как правило, если люди считают что-то априори “само собой разумеющимся” и “всем понятным”, они ошибаются.

Я весьма рекомендую прочесть об этом вот такую книгу:



You Are Not So Smart

<http://www.amazon.com/You-Are-Not-So-Smart/dp/1592407366>

Ни один инструмент, и Икс-карта в том числе, не избавит вас от риска полностью. Спонтанность — это риск, а риск — это здорово. Во многом поэтому мы так любим НРИ. Но давайте уточним вот что: наряду с возражением про “само собой разумеется” люди часто говорят “Но ведь это социальные проблемы, а не игровые?”

Они правы в том, что ролевые игры, будь то игры живого действия или за столом, полны социальных взаимодействий. Жизнь — рискованная штука. Но,

скажем, в игровой системе полезно, когда в ней есть разнообразные подходы, позволяющие достигать разных целей. Точно так же и Икс-карта полезна тем, что даёт “дополнительный подход” в организации игры, который помогает управлять степенью риска.

И что, игра с Икс-картой на 100% безопасна?

Нет, Икс-карта эффективна не на 100%. Но и не на 0%.

Икс-карта не означает, что можно прекратить заботиться о чувствах других игроков. Она может быть полезным инструментом для вашей группы и вашей игры, если она вам подходит. Но если её использовать, думая “о, у нас есть эта карточка, теперь мы можем совершенно не беспокоиться о том, как бы не задеть кого-то”, у вас могут возникнуть большие проблемы.

Я думаю, ключевая составляющая безопасности — возможность обсудить ожидания от игры и разговаривать открыто. Если вы знаете, что в вашей игре будут кровь-кишки и сексуальное насилие, важно сказать об этом заранее, чтобы люди могли решить, хотят ли они участвовать в этой игре.

Был случай, когда мне рассказали, что метод Вуалей вызывает ощущение меньшей безопасности. Я в первый раз с таким столкнулся, и очень рад, что выслушал эту историю и узнал что-то важное. Оказывается, есть люди, для которых Вуали или Икс-карта выглядят как способ прежде всего “двигать игру дальше”, а забота о чувствах отходит на второй план. В некоторых совсем уж крайних случаях бывает, что игрока “накрыло” непредвиденной и мощной эмоциональной реакцией, и отказаться от контента уже недостаточно. Мы перестаём редактировать содержание игры и сосредоточиваемся на том, чтобы помочь человеку справиться с ситуацией.

Люди важнее игр, и Икс-карту следует использовать не столько для того, чтобы поскорее разделаться с проблемой, сколько для того, чтобы предотвращать и сдерживать возникновение проблем (когда это возможно).

Поощряет ли Икс-карта людей к тому, чтобы делать что-то непредвиденное?

В некоторых случаях Икс-карта делает игру более напряжённой. Люди знают, что у них есть способ коммуникации на случай, если всё зайдёт слишком далеко, и могут с большим комфортом выходить за рамки привычного. По моему опыту, в игре это случается довольно редко, но вероятность такая есть, так что стоит о ней предупредить.

Пользуются ли Икс-картой застенчивые люди?

Мне часто задают этот вопрос.

Мы видели сами, как застенчивые люди задействуют в игре Икс-карту, но правда в том, что некоторым людям может быть нужно больше поощрения. По моим наблюдениям, менее уверенные в себе игроки обычно дотрагиваются до Икс-карты пальцем, а не поднимают её вверх. И очень важно сохранять разнообразие возможностей, когда дело касается использования Икс-карты. Делайте так, как проще всего для вашей группы. Не пытайтесь непременно следовать нашему ритуалу. Придумайте свой собственный. Способы что-то делать могут быть важны, но люди всегда важнее...

Один существенный момент: чтобы помочь людям решиться активировать Икс-карту, им надо показать, что в ней нет ничего сверхъестественного. Как я уже говорил, я могу обратить её на себя. Иногда я прошу друзей применить её на меня самого. И несколько чаще я кладу Икс-карту поближе к застенчивым игрокам.

И вот ещё что я делал: устройте перерыв в середине игры. Попросите игроков тайно записать на листке бумаги одну вещь, которую они хотели бы добавить в игру, одну такую, которую они хотели бы больше видеть на игре из того, что в ней есть, и одну, которую они не хотят видеть.

А за пределами США Икс-карта работает?

Зависит от ситуации, как и во множестве других случаев. Я видел, как люди применяли Икс-карту в Великобритании, Германии, Канаде и Испании. Но наш мир — большое и сложное место, в нём живут очень разные люди из разных культур, у них отличаются потребности. Не всё подходит всем одинаково. Применяйте то, что лучше всего подходит для вас, и расскажите нам, что вы делаете, — вдруг оно и другим пригодится!

Что такое О-карта?

О-карта — это как Икс-карта, только на одной стороне написана буква X, а на другой буква O.

О-карту придумала Кира Скотт. Если кому-то из игроков очень понравилось что-то в игре, и они хотят больше подобных вещей, можно постучать пальцем по О-карте, чтобы дать понять остальным “Давайте ещё такого!”

Подробнее про О-карту можно почитать здесь:

<http://www.gamingaswomen.com/posts/2013/01/finding-my-o-with-the-x-card/>

Кто придумал Икс-карту?

Джон Ставропулос (John Stavropoulos)

Как с ним связаться?

Пишите по адресу: john@jstav.com

Ссылки (на английском):

X-Card — How To — Part 1 (видео):

<https://www.youtube.com/watch?v=aTlx9O0o9w>

X-Card — How To — Part 2 (видео):

<https://www.youtube.com/watch?v=iYrOzBP0YY4>

What is the X-Card and the X-Card talk:

<http://www.blubrry.com/tjigencon/1496878/this-just-in-from-clyde-an-interview-with-john-stavropoulos-of-nerdnyc/>

X-Card interview (аудио): <http://media.blubrry.com/tjigencon/thisjustinfromgencon.com/blog/wp-content/uploads/2012/08/TJI-Clyde-John-Stav-Interview-Final.mp3>

Questions about the X-Card:

<http://story-games.com/forums/discussion/18533/using-the-x-card/>

Emotions & Safety:

<http://larpwright.efatland.com/?p=339>

How the X-Card makes a game safer even if you don't have to use it:

<http://www.gamingaswomen.com/posts/2013/01/finding-my-o-with-the-x-card/>

X-Cards are X-cellent:

<http://www.thoughtcrimegames.net/x-cards-are-x-cellent/>

Rob Donoghue on X-Cards:

<https://plus.google.com/104915224203075819082/posts/4J3vxwAvhpS>

Blog Posts:

<http://geekthis.blogspot.com/2013/08/the-x-card.html>

Link to this document:

<http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Благодарности:

R2R благодарит **cat-odd**'а за помощь с переводом.