

УМЕР МУЖИК x 72 БУРГЕРА

А вот это уже точно моё ноу-хау. 72 бургера – PbtA-игра Торпеды (мне уже прилетало за обзор на неё на моем канале от сами знаете кого). Я решил починить эту игру на свой лад и переложить её на правила «мужика». По-моему, получилось даже лучше.

СИНОПСИС. Учёные НИИ в ходе испытаний открыли портал в иной мир. По всему институту творятся странные дела. Учёные заперлись в кабинете и инструктируют по внутренней связи лаборантку, заставляя бегать по комплексу и проводить опыты.

КТО ВИНОВАТ. Для игры понадобится 2-5 человек. Один из вас – **лаборантка**. Ее задача – спасти мир от катастрофы. Остальные выбирают себе по уникальной специальности: **химик** (*непредсказуемая реакция*), **физик** (*строгая логика*), **математик** (*педантичная точность*), **биолог** (*животный интерес*). Они хотят провести опыты любой ценой.

ЧТО ДЕЛАТЬ. Лаборантка ставит фишку на первую комнату лаборатории и придумывает аномалию согласно названию. Каждый учёный предлагает свой эксперимент и бросает d6. К результату можно прибавить +1 если решение отражает его **принципы** (указаны в скобочках выше). Еще +1 можно прибавить за подходящее **открытие** (в начале игры у учёных их нет). Более одного открытия задействовать в проверке нельзя!

Сложность проверки зависит от количества игроков в партии и определяется по таблице ниже. Чтобы победить, нужно, чтобы результат был равен или выше сложности.

Игроков в партии	1	2	3	4
Сложность проверки	4	5	6	7

У лаборантки есть несколько **здоровых смыслов** – столько, сколько учёных. Она может тратить их, чтобы увеличивать сложность проверки в данной комнате. За каждый потраченный **здоровый смысл** сложность увеличивается на 1. Это можно делать даже после того, как все учёные бросят свои кубики.

Если один из учёных прошел проверку, то лаборантка слушается его. Учёный бросает d6 для **совершения открытия** по таблице. Если выпало 1-4, выбирать можно только в соответствующей строке. Если выпало 5-6, то выбрать можно что угодно. Затем он описывает результат эксперимента. Лаборантка получает **+1 здоровый смысл** к запасу.

Если несколько учёных прошло проверку, лаборантка решает, кого из них она слушается.

Если никто не прошел проверку, побеждает лаборантка. Она описывает, как избавляется от аномалий в этой комнате с помощью ума, силы или красоты, и **опровергает** (убирает) **одно открытие** по своему выбору.

Затем лаборантка бросает d6 и перемещается по карте НИИ на выпавшее количество шагов. Ходить можно в любую сторону. Пропускайте комнаты, в которых вы уже были.

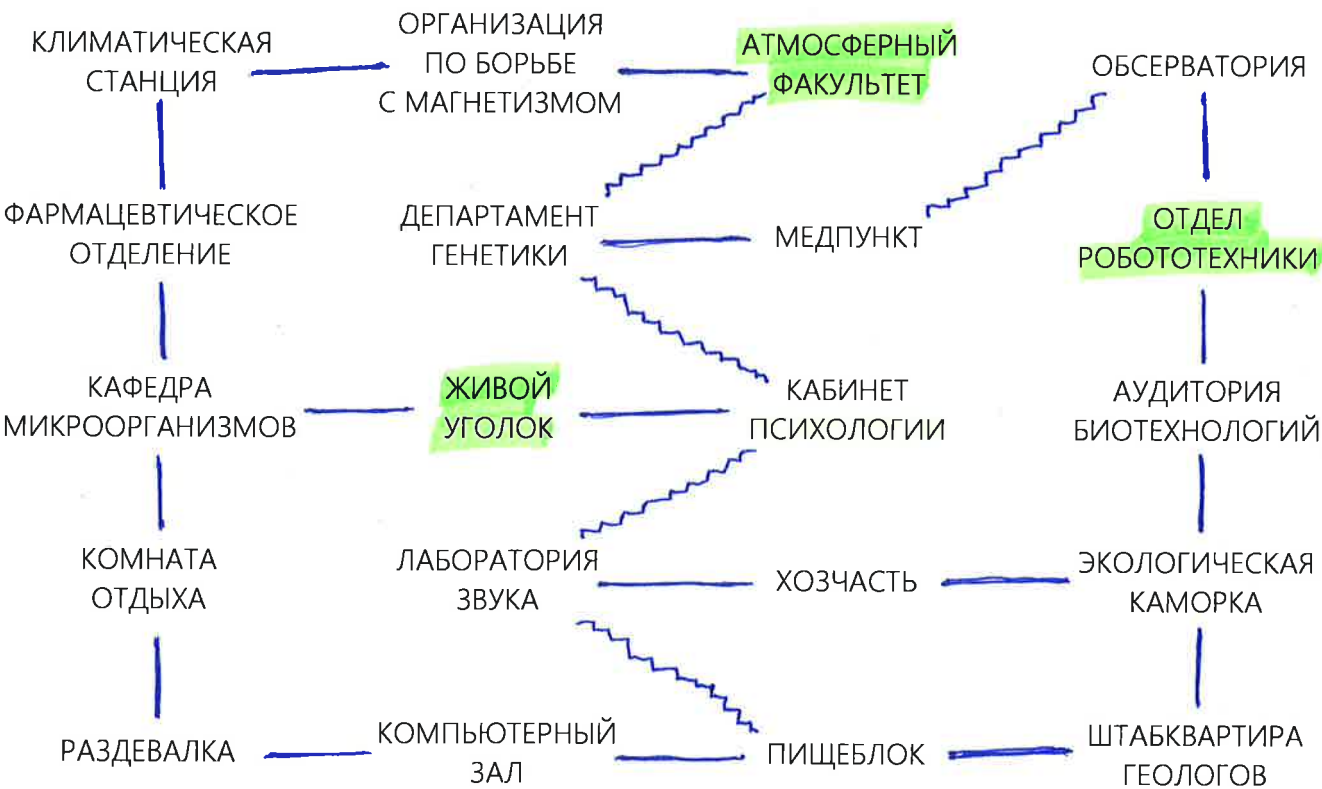
Если кто-то из учёных соберёт все 4 открытия своей науки из таблицы, он должен описать, как все эти открытия приводят к созданию нового закона мироздания. Игра заканчивается победой учёных: НИИ взрывается, мир меняется, а мировая слава посмертно достаётся учёному, открывшему новый закон.

Если лаборантка пройдет 16 комнат и ученые не успеют открыть к этому моменту новый закон мироздания, лаборантка найдет портал и закроет его навсегда. НИИ спасен, мир останется прежним.

ТАБЛИЦА ОТКРЫТИЙ

	Химик	Физик	Математик	Биолог
1	Кофе ускоряет	Соленое притягивается	$2+2=5$	Растения – вегетарианцы
2	Вода горит	Белое падает вверх	13 – несчастливое число	Животные читают мысли
3	Формула любви существует	Мокрые зеркала показывают будущее	Круглое это квадратное	Чем выше голова, тем выше IQ
4	Кислород взрывоопасен	Громкое становится невидимым	Пифагоровы штаны во все стороны равны	Эволюцию провоцируют запахи

КАРТА НИИ



В комнатах, выделенных ТАКИМ ЦВЕТОМ, лаборантка может восстановить количество своих **здоровых смыслов** до числа, равного количеству учёных.

Если трудно придумать опасность, брось db и вдохновись полученным символом.

1	2	3	4	5	6