

ГИПЕРЗАВОД

Нормализаторы

Настольная Полуролевая Игра

© Владимир Савельев, 2026



Нормализаторы решают локальную проблему в заводской столовой

Художник Евстахий Коломаз

Цель игры

Вы - команда управленцев-нормализаторов.

Вас направили возглавить часть Гиперзавода - вневременной межпространственной фабрики, производящей Всемиренное Счастье и Необходимые Предметы Быта, такие как кувалды, спецовки и межпланарные баллистические ракеты.

За 6 раундов вы должны набрать **10 и более очков Дохода**. Но каждый раунд перед вами будут возникать нестандартные проблемы. Вы должны придумывать решения этих проблем и реализовать их.

Если справитесь - руководство Гиперзавода наградит вас почетной грамотой. Если нет - вы будете расстреляны из кувалдометов с формулировкой "по собственному желанию".

В работе вам помогут ваш управленческий опыт, артефакты и слепая удача.

Также в игре есть мастер (точнее Мастер Цеха). Он поддерживает целостность историй и оценивает решения игроков.

Компоненты

- ★ Колода Рационализаций.
- ★ Колода Предысторий
- ★ Три колоды Проблем.
- ★ Колода Артефактов.
- ★ Кость d20
- ★ Лист учёта Дохода и Талонов.
- ★ Лист индивидуальных успехов

Ключевые ресурсы

Доход (или очки Дохода) — победные очки; если к концу 6-го раунда их 10 или больше, команда победила. Доход может уходить в минус.

Талоны — валюта магазина. Тратится на артефакты. Начисляются в начале каждого раунда в количестве, равном текущему Доходу. Если Доход 0 - талоны не начисляются. Если Доход меньше 0 - талоны отнимаются

Рационализации - уникальный ресурс, дающийся в начале 1, 4 и 6 раунда. Один раз за игру вы можете включить рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Успехи - количество успешных бросков при решении проблем. Также фиксируются на листе индивидуальных успехов. Если бросок удачен — число индивидуальных успехов увеличивается на 1.

Условия победы и поражения

- ★ Команда побеждает, если в конце игры у вас 10 или больше очков Дохода
- ★ Команда проигрывает, если в конце игры меньше 10 очков дохода
- ★ Команда проигрывает, если после начисления талонов их меньше 0

Индивидуальная победа и поражение

- ★ Игрок, набравший к концу игры наибольшее количество успехов при бросках кубика считается победителем.
- ★ Игроки, у которых к концу игры 0 успехов считаются проигравшими и расстрелянными.

Игра за мастера

- ★ Вытягиваете карту из колоды Проблем, объявляете сложность, и зачитываете ее описание. Зачитывать или нет последствия при успехах и провалах - решаете сами.
- ★ Оцениваете решения игроков:
- ★ Определяете по каким характеристикам будут проходить проверки
- ★ Добавляете бонус мастера в зависимости от качества решения (от 0 до 5)
- ★ Рассказываете о последствиях
- ★ Поддерживаете целостность истории
- ★ Истолковываете все непонятные места в правилах по своему усмотрению

Игра за игроков

- ★ Осознаете проблему
- ★ Придумываете Решение, состоящее из трех действий
- ★ Проходите проверки - кидайте кубики и прибавляете модификаторы
- ★ Принимаете последствия

Модификаторы к броску

При проверке добавляются:

- ★ **Модификатор Предыстории** игрока, который кидает кубик (как правило +1 или +2)
- ★ **Свойство Артефакта**: обычно до +3 к броску по определённой характеристике.
- ★ **Бонус мастера**: от 0 до 5, в зависимости от оценки мастером предложенного решения

Характеристики

Каждая проверка и большинство модификаторов привязаны к одной характеристике:

- ★ **Сила и отвага**: умение решать проблемы кувалдой, запугивать оппонентов, ломать окружение, идти на риск.

- ★ **Наука и техника**: знание естественных наук и инженерного дела, способность наколхозить лазер из хлама.
- ★ **Магия**: умение призывать чертей, останавливать время или кидать файерболы.
- ★ **Работа с людьми**: умение убеждать, организовывать, контролировать и наказывать словом.
- ★ **Бюрократическая акробатика**: умение работать с документами и ползать по административной вертикали, знание партийных интриг.

Подготовка к игре

- ★ Перетасуйте колоды Проблем, Артефактов, Предысторий и Рационализаций
- ★ Команда получает **1 Рационализацию** случайно в начале игры
- ★ Каждый игрок получает **1 Предысторию** (случайно); она даёт бонусы к характеристикам и 1 одноразовую черту (все детали — на карте).
- ★ Установите счётчики команды: 0 Дохода и 10 Талонов.

Структура раунда

Фаза 1. Доход

В начале каждого раунда команда получает **Талоны в количестве, равном Доходу**. Если сейчас начинается 4 или 6 раунд, команда также получает **Рационализацию**

Фаза 2. Магазин артефактов

- ★ Откройте **3 артефакта** из колоды Артефактов — это витрина текущего раунда.
- ★ Команда может покупать артефакты за талоны по ценам, указанным на карте.
- ★ Купленный или полученный артефакт **закрепляется за одним игроком** (он считается владельцем).
- ★ Артефакт можно **передавать** другим игрокам в фазу Магазина
- ★ В конце раунда магазин **полностью обновляется**: все некупленные артефакты уходят в сброс, а в следующем раунде открываются новые 3 карты.

Фаза 3. Возникновение проблемы

Мастер вытягивает и зачитывает **карту из колоды Проблем**. Для первых трех раундов он выбирает карту из колоды "Проблема Раунд 1-3", для следующих двух - из колоды "Проблема Раунд 4-5". Последний раунд он должен выбрать из колоды "Гиперпроблема Раунд 6"

На карте указаны: описание, **сложность**, а также последствия для различного числа успехов.



Нормализаторы составляют план работ на следующую смену

Художник Евстахий Каломаз

Фаза 4. Разработка решения

Игроки обсуждают и формулируют решение проблемы. Это решение должно состоять из трех действий на которые будут кидаться проверки.

В игре, где присутствуют от 3 до 6 игроков (не считая мастера), каждое действие выполняется отдельным игроком (т.е. один игрок не может выполнить два действия).

В игре, где присутствуют мастер и два игрока, один игрок выполняет два действия, второй - одно.

Фаза 5. Оценка мастера

После того как решение озвучено, мастер объявляет, по каким характеристикам будет идти проверка. Также он назначает бонус 0–5 по качеству решения (0 — слабое/неубедительное, 5 — блестящее).

Бонус мастер может быть общим для всего решения или отдельным для каждого из трех действий.

Рекомендуемые, но не обязательные критерии оценки:

Адекватность решения и вероятность того, что оно сработает

- ★ Решение неадекватное и скорее всего не сработает - 0 баллов
- ★ Решение возможно сработает, но очень рискованное - 1 балл
- ★ Решение скорее всего сработает - 2 балла

Команда подробно его описывает и разъясняет мастеру непонятные для него моменты.

- ★ Команда смутно представляет решение и формулирует его одним предложением - 0 баллов
- ★ Команда описывает решение в общих чертах - 1 балл
- ★ Команда выстраивает четкую последовательность действий по реализации решения - 2 балла

Решение нестандартное, остроумное, смешное - 1 балл

Фаза 6. Броски и определение исхода

На каждое из трех действий совершается по одному броску. Обычно бросают игроки с наибольшим модификатором характеристики, но команда может назначить любого.

Игрок бросает d20 и прибавляет все применимые модификаторы. Если сумма $\geq$ сложности — успех, если меньше — провал.

Фаза 7. Применить последствия карты

Примените последствия, описанные на карте Проблемы согласно исходу броска.

Обычно последствия дают/отнимают Доход или Талоны. Но иногда они дают дополнительные возможности для следующего броска или позволяют получить артефакт.

Конец игры

После 6-го раунда проверьте Доход: 10 или больше — победа, меньше 10 — поражение. Игрок, набравший больше всего индивидуальных успехов — абсолютный победитель и обладатель Почетной грамоты. Игроки у которых 0 индивидуальных успехов объявляются расстрелянными



ПЕРЕРАБОТАННАЯ ЕДА

Хороший пирог можно съесть дважды!

Сочетание новейших методов химической промышленности и разумной организации общественных уборных позволят прокормить миллионы счастливых жителей Гиперзавода.

Не позволим калориям пропасть зря!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ЗОМБИ-РАБОЧИЕ

Даешь некромантию на благо трудящихся!

Использование зомби позволит сэкономить на зарплатах и похоронах. Не говоря уже о пользе для экологии.

Смерть работе не помеха!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ИЗ ДУШИ

Ученые открыли, что полное расщепление одной души дает 100 МВт энергии.

Таким образом регулярные жертвоприношения способны обеспечить электричеством небольшой город.

Долой грязные и неэффективные угольные электростанции! Даешь душевное электричество!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ПРОМЫШЛЕННЫЕ ПОРТАЛЫ

Сеть телепортационных врат между городами экономит миллиарды на строительстве инфраструктуры. Небольшие побочные эффекты в виде молекулярного смешивания считаются приемлемыми.

Пространство — не преграда для прогресса!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ГОВОРЯЩИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Каждый молоток — наставник и товарищ!

Одушевленные орудия труда самостоятельно обучают новичков и докладывают о нарушениях техники безопасности.

Пусть инструмент сам заботится о рабочем!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ЖИВЫЕ ПОРТРЕТЫ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

Оживленные портреты руководителей сверяют план с фактом и делают замечания командным голосом. Дисциплина растёт, саботаж падает, а у начальства освобождается время на отчеты.

Пусть стены контролируют качество!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



ПРИВИВКА ОТ ДЕЗЕРТИРСТВА

Иммунизация на основе героического эпоса вызывает стойкую аллергию на мысль "сбежать". Побочный эффект в виде тяги к строевой песне укрепляет моральный климат.

Уколовся — и в строй!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



МЕЛ, КОТОРЫЙ ВОСПИТЫВАЕТ

Алхимический мел без участия учителя пишет на доске: "Повторить параграф", "Стыдно" и "Сдать металлолом". Урок идёт без лишних слов, дисциплина растёт, а учитель сохраняет голос для торжественных речей.

Мел в руку — порядок в науку!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация



РЕГЕНЕРАТИВНАЯ МЕДИЦИНА

Алхимические инъекции обеспечивают отращивание конечностей за ночь. Рабочие возвращаются на смену наутро, а расходы на больничные сокращаются до нуля!

Сегодня ранен — завтра в строй!

Один раз за игру вы можете включить эту рационализацию в решение, бросить два кубика и выбрать лучший результат

Рационализация