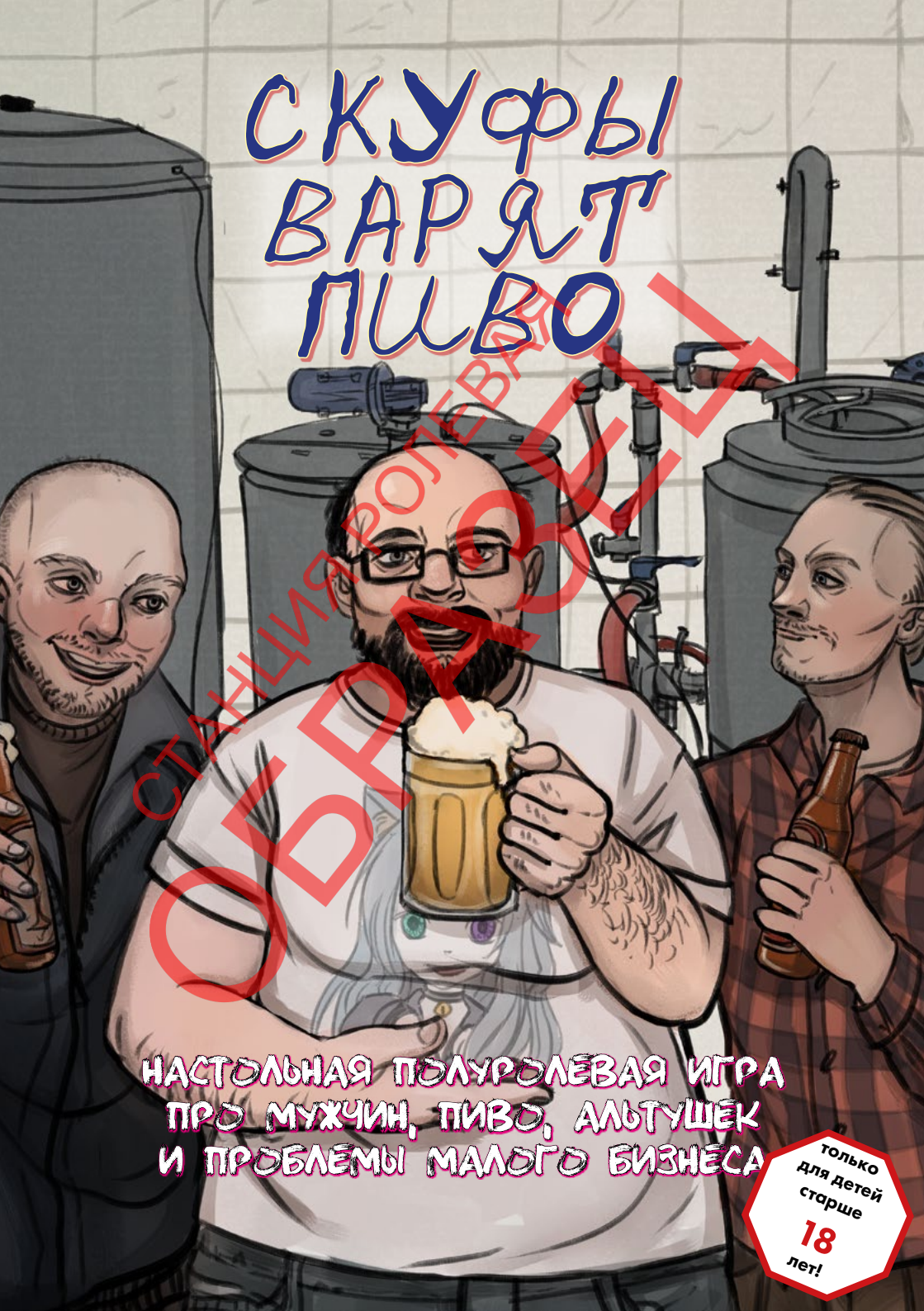


СТАНЦИЯ ВОЛКЕВАЧ
ОБРАЗЕЦ

Твой прадед работал на этом заводе, как твои дед и отец.

Твоя голова не помнит запаха шампуня, твоё тело не знает слова "спорт".

У тебя кредит на игровой ноутбук с 5090 ti и ипотека.

Всё, что имеет для тебя значение: золотистое, шипучее, такое приятное на вкус, дурманящее рассудок — пиво!

Тебе и мужикам в твоём цеху надоели негативное отношение начальства и мизерная зарплата, вы решаете открыть свою микропивоварню на балконе или в гараже. В складчину с последней получки и увольнительных вы покупаете красивенный-здоровенный, весь в хроме и нержавейке пивоваренный аппарат.

Пора реализовать свою мечту — большую Наливайку в маленьком спальном районе города Н!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВАРИ ПЛАТИ ЛЮБИ

Всякая юридическая фигня

Автор игры
Евгений Дорожинский

Автор идеи и вдохновитель
Михаил Павлов и "Роскошные ролевые", г. Тула

Художественное исполнение и иллюстрации
Мария Иконникова

Корректура
Юлия Рудык

Вёрстка
Евгений Дорожинский

Тестировщики игры
Михаил Павлов
Оля "Воля" Валентинова
Наташа Шишкина
Саша Болдырев

Название и суть – результат вдохновения от игры "Г'номы варят кофе" от Чайного паладина, изданной Рыжим Библиотекарем, все события и персонажи вымышлены, все совпадения случайны.

Право на копирование/воспроизведение настоящего произведения и иллюстраций может быть предоставлено тебе Автором или уполномоченным лицом. Для получения прав просто напиши письмо с просьбой и отправь его по адресу info@ofizdat.ru

Шрифт UtromPressKachat (c) 2022, hihike
Шрифт KremlinIIProRegular (c) 2007 by Vic Fieger

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Как вообще появляется пиво? 4
О чем эта игра? 6
Что нужно для игры 6
Пивной Мастер 7
Ход игры 7
Проверки и решения 7
Цели и длительность игры 8
Черты Скуфа 10
Создание Скуфа 10
Скуфские Действия 11
Конец игры 13
Бандиты и драки 13
Гос.органы и проверки 14
Альтушка 16
Яжматери и активисты 18
Трекеры Пивного Мастера 20
Пора открывать Наливайку! 22
Какие события ждут Скуфов? 23
Уход с завода и покупка пивоваренного аппарата 23
Попытки сплавить наваренное, чтобы заработать на аренду Наливайки 27
Поиск помещения под Наливайку 30
Ремонт Наливайки 34
Регистрация в гос.органах и поиск поставщиков 38
Альтушке скучно, она хочет развлечений 47
Столкновения с местными жителями 51
Случайное происшествие с оборудованием, из-за которого может прогореть бизнес 54
Закрытие финансового периода, финал игры и подведение итогов 58

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КАК ВООБЩЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ПИВО?

«Пиво берётся в магазине, что за чушь ты удумал,» — скажут тебе твои друзья. Но сейчас ты узнаешь правду.

Варка пива — это вовсе не огромный завод, пахнущий дрожжами и распространяющий туман на несколько квадратных километров. Действительно хорошее пиво появляется, когда несколько мудрых людей с экспертным мнением на любую тему покупают домашнюю пивоварню и открывают для себя и своих друзей невероятный мир *homebrew*. Особо удачливые даже умудряются заработать на этом.

Итак, для того чтобы вода, хмель и зерно превратились в божественный напиток, тебе нужно оборудование. В зависимости от бюджета и воображения процесс варки может отличаться, но если сильно упростить, можно изложить в таком виде:

1. **Варочный блок.** Любая ёмкость, в которой будет вариться зерно. Если ты бедный Скуф, это просто эмалированное ведро. Но мы-то с тобой капиталисты с большой буквы К и можем позволить автоматизированный варочный блок с насосом, терморегулятором, нагревателями и съёмным контейнером для зерна. В контейнер засыпается зерно, в ёмкость наливается водичка. Насосы гоняют нагретую водичку через зерно — так получается **сусло**.
2. После того как сусло готово, нагреватели врубаются на полную и сусло кипятится. Во время кипячения к суслу добавляют **хмель**.
3. Когда сусло сварено, его необходимо остудить. Здесь в бой вступает **чиллер** — алюминиевая трубка, которая извивается спиралью, через неё прогоняют холодную воду. Вода быстро остужает сусло. Чем быстрее сусло остынет, тем меньше вероятности, что в нём поселятся **дикие дрожжи** (это бактерии, живущие везде и делающие пиво кислым).
4. Когда сусло остыло, пора перекачивать его **погружным насосом** в **цилиндрическо-конический танк** (ЦКТ) — огромную бочку с коническим дном. В этой бочке твоё пиво под давлением будет зреть следующие несколько дней или недель.
5. **Готовое пиво** разливается из ЦКТ в тару.

Можно снимать пробу и продавать!

СТАНДИЗ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

О ЧЕМ ЭТА ИГРА?

Игроки берут на себя роль персонажей — Скуфов, которые хотят простого человеческого: варить пиво, уволиться с поганой работы на заводе и найти свою Альтушку.

Им предстоит пройти непростые этапы становления бизнесменами от бочки на балконе и продажи домашнего пива соседям, до большой Наливайки в районе. На этом пути им будут противостоять беспощадные государственные инстанции, Бандиты-крышеватели, алкаши-нищюки, гиперинициативные непоседливые яжматери и реалии малого бизнеса.

Автор игры предупреждает, что алкоголь вредит вашему здоровью и не рекомендует им злоупотреблять. Однако пару бокалов пива отлично подойдут к таймингу этой игры! В "Скуфы варят пиво" можно играть где угодно, но особенно атмосферно — в пабе или на отдыхе под шашлычок.

Эта игра создана для веселья и моделирования забавных ситуаций и историй. Не относитесь серьёзно к происходящему в ней, получайте удовольствие, не ссорьтесь!

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Мы рекомендуем играть в эту игру с вашими близкими друзьями, с общим духом юмора и в хорошем настроении. Всего рекомендуется играть минимум вчетвером, где трое игроков — Скуфы и один — Пивной Мастер, но можно попробовать справиться и меньшим количеством игроков!

Скуфам нужны: один кусочек бумаги, карандаш и две игровые шестигранные кости (2d6).

Пивному Мастеру нужны: лист бумаги, карандаш, две шестигранные кости (2d6) и одна двадцатигранная кость (d20).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПИВНОЙ МАСТЕР

Один из игроков берет на себя роль Пивного Мастера, который решает исход тех или иных ситуаций, ведёт несколько Трекеров (Симпатия Альтушки, Популярность Наливайки, Репутация у гос.органов и Репутация у Бандитов — о них чуть позже).

Игроки не знают, сколько баллов на Трекерах у Пивного Мастера. В конце игры Пивной Мастер подводит итог и говорит, смогли игроки завершить игру успешно или нет, кто добился Альтушку, а кто во френдзоне навеки.

ХОД ИГРЫ

Игроки — группа Скуфиндряев, которых задолбал бригадир на заводе. Они решили забабахать свою точку с разливным домашним пивом. Им нужно решать проблемы:

— **создавать пиво;**
— **продавать пиво;**
— **менеджмент и маркетинг Наливайки;**
— **отбиваться от Бандитов-крышевателей;**
— **решать проблемы с законом.**

Проверки и решение

95% происходящего в игре — чистый нарратив, построенный на общении людей. Игрокам за Скуфов важно убедительно рассказать Пивному Мастеру, как их персонажи решают ту или иную проблему.

Если Пивной Мастер не уверен, что тот или иной план игрока получится, то Он просит игрока совершить бросок 2d6 и добавить нужную Черту Скуфа (о них далее), где суммарный результат:

> **8 и меньше — означает провал и влечёт за собой негативные последствия**, например, ненужное внимание налоговой, ссору с яжматерями, обиду Альтушки, из-за которой её Симпатия к Скуфу уменьшится на 1 пункт.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

9 — провал без негативных последствий. Нужно придумать иной способ решения проблемы. Если Скуфы не смогли найти решение, то это может повлечь за собой негативные последствия, как при результате 8 и менее.

10 — успех без последствий. Скуф смог совершить задуманное без последствий.

11 и выше — успех с последствиями. Скуфу удалось осуществить задуманное, но это повлекло за собой негативные последствия, например, ненужное внимание налоговой, ссору с яжматерями, обиду Альтушки, из-за которой её Симпатия к Скуфу уменьшится на 1 пункт. Однако если Скуф сможет быстро придумать, как выкрутиться из этой ситуации, то негативные последствия не наступят.

В случае если Пивной Мастер точно убеждён, что предложенное сработает, то он не просит делать проверку, а просто рассказывает, что происходит. Пивной Мастер может использовать градацию происшествий, описанную выше.

Цели и длительность игры

У Скуфов есть 10 условных недель (которые могут реально длиться месяцами) на то, чтобы выполнить следующие цели:

1. **Сделать Наливайку Популярной.**
2. **Не допустить закрытия Наливайки.**
3. **Не попасть в тюрьму.**
4. **Не попасть в местные некрологи.**

Если Скуфы выполнили все 4 задачи на момент финала игры, то они считаются победителями, но…
Пятой цели — Заполучить Альтушку — сможет достичь только один из Скуфов, если вообще кто-то из них сможет.

Именно тот Скуф, который смог Заполучить Альтушку, считается истинным победителем, а остальные (и Пивной Мастер в том числе) обязаны ему завидовать и оплатить его пиво!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Один игровой Этап занимает одну условную неделю жизни Скуфа. Вот эти этапы:

1. Уход с завода и покупка пивоваренного аппарата.
2. Попытки реализовать наваренное, чтобы заработать на аренду Наливайки.
3. Открытие Наливайки, Альтушка приходит на работу.
4. Для Наливайки нужно помещение побольше.
5. Ремонт Наливайки (напомню, что надо продолжать варить пиво, чтобы не помереть от бедности!).
6. Регистрации в гос.органах и поиск поставщиков.
7. Альтушке скучно, она хочет развлечений.
8. Столкновения с местными жителями.
9. Случайное происшествие с оборудованием, из-за которого может прогореть бизнес.
10. Закрытие финансового периода, финал игры и подведение итогов.

Каждая неделя, кроме последней, начинается с броска d20 Пивным Мастером по таблице Случайных происшествий на данном этапе.

Затем Скуфы обсуждают, как можно эту проблему решить, и выбирают **Ответственного**, который с этой задачей будет справляться. **Время обсуждения неограниченно.** Игрок за выбранного Ответственного Скуфа рассказывает свой план (лучше подробнее), другие игроки молчат и не подсказывают, Пивной Мастер выносит вердикт или просит бросок 2d6.

Если какое-то происшествие связано с **Ответственным Скуфом**, то **другие Скуфы молчат, не подсказывают, не совещаются** и ждут его единоличного решения. Всё, что могут другие Скуфы в этот момент, — отказать или согласиться перевести Деньги Ответственному Скуфу.

После завершения хода Ответственного **все Скуфы** могут совершить по одному **Скуфскому Действию**, которое принесёт бонусы Наливайке или лично Скуфу.

Игрок вправе не совершать никаких дополнительных Действий.

СЛАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ