# TO PHOUR ATBEPAU

Методические указания по трудовой дисциплине. Вторая редакция.

# СОЗДАНИЕ РАБОЧЕГО

Для создания персонажа — он же **Рабочий** — игроки берут четыре пустые карточки, на которых пишут личные характеристики.

Процесс создания Рабочего проходит в пять этапов:

- 1. Придумай себе одну положительную
- 2. Придумай себе одну отрицательную черту.
- **3.** Придумай себе **«момент»** ответь на вопрос:

Что даёт твоему персонажу надежду?

- 4. Придумай себе «грань» ответь на вопрос:
- Что для твоего персонажа является постыдным?
- 5. Передай карточку «момента» игроку слева, а карточку «грани» — игроку справа.

Всё. Ваш Рабочий готов к труду и обороне.

# КАВИКИ И ВЬОСКИ

Когда Рабочий совершает действие, он бросает 1d6.

- -Каждая **6** это успех.
- —Каждая **1** съедает один куб из общего пула игроков до следующей смены. (Важно: единииы не отменяют успехи. они только сокращают запас кубов.)

Кубы можно перебросить, потратив одну из своих черт — от первой до четвёртой. Когда Рабочий тратит черту, он может завершить свой ход на своих условиях, описав сцену и выпив рюмку.

На одну сцену можно использовать не более одной черты.

# СОЗДАНИЕ ИСПОРИИ

Рабочие готовы к смене. Теперь задача Мастера — создать атмосферу завода, где гул станков не смолкает ни днём, ни ночью. Здесь пахнет гарью и металлом, начальство вечно недовольно, а увольнение - лишь вопрос времени.

Определи, что делает этот завод уникаль-

- —Что здесь производят?
- —Какие слухи ходят среди рабочих?
- -Почему каждая смена кажется бесконечной?

Помни: завод — это не просто место работы, это жизнь.

Возможно, здесь что-то скрывают. Может, ночью станки работают без людей, а старые цеха закрыты не просто так...

Создавай напряжение. Наполняй смену событиями. Но помни — в конце всех всё равно **УВОЛЯТ.** 

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

10 рюмок по кругу разливаются во время создания Рабочих.

- —1 день/ раунд это 1 смена. —1 ход это 1 сцена.

Игроки и Мастер ходят по кругу, чередуя порядок по часовой и против часовой стрелке. На смену каждому Рабочему даётся одна сцена — игрок описывает свои действия, после чего ход передаётся дальше.

### Первая смена начинается так:

- Игроки имеют 9 кубов:
- —Начальник Цеха (Macтер) 1 куб; С каждой новой сменой:
  - —У Начальника кубов становится на 1

#### больше:

—У Рабочих — на 1 меньше; Постепенно Начальник начинает участвовать в соревновательных бросках. Укого больше успехов (6), тот описывает исход сцены.

Начальник, как и Рабочий, может выпить рюмку и закончить сцену на своих условиях, потратив черту.

Если у Рабочего закончились кубы, он обязан закрыть смену, выпив одну из десяти рюмок. После этого Начальник описывает конец смены.

-Начальник не может использовать «съе**денные**» кубы игроков — только те, что доступны ему на своей смене.

Цели сторон:

- Цель **Начальника выполнить план** любой ценой.
- Цель Рабочего держаться и не быть **уволенным.**

Если по сюжету персонаж погибает — следуюшая смена объявляется «выходной», а игроки пьют за упокой погибшего товарища. В конце игры все, включая Мастера, пьют за завод — не чокаясь.

## УРОВНИ СЛОЖНОСМИ

Пятилетка рабочая

В рюмках — вода. В стакане — газировка.

Пятилетка в четыре года

В рюмках — 20% настойка. В стакане пиво.

Пятилетка в три года

В рюмках — крепкий (40%) алкоголь. В стакане — коктейль 20%.