

# 10 РЮМОК

УТВЕРЖДЕНО

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 черту**.

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 **«границ»** — игроку справа.

**Всё. Ваш Рабочий готов к труду и обороне.**

## КУБИКИ И БРОСКИ

Когда **Рабочий** совершает действие, он бросает 1d6.

— Каждая **6** — это успех.

— Каждая **1** — съедает один куб из общего пула игроков до **следующей смены**.

*(Важно: единицы 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 ИСТОРИИ

**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 **уникальным**:

— 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** даёт **одна сцена** — игрок описывает свои действия, после чего ход передаётся дальше.

**Первая смена** начинается так:

— Игроки имеют **9 кубов**;

— **Начальник Цеха (Мастер)** — **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**.

У кого 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 **«съеденные»** 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 — следующая смена объявляется **«выходной»**, а игроки **пьют за упокой** погибшего товарища.

В конце игры все, включая **Мастера**, **пьют за завод** — **не чокаясь**.

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

**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%.