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 **«грани»** — 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** даётся **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%.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Основана на игре 10 свечей. Разработка: Сумереченый Суп, Пьяный Мастер. Верстка: Пьяный Мастер.