

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 **unikальным**:

— 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%.