

for «RPG-Kashevar 2022. Winter Games»

“Приехали!”

на правилах «Встретимся в аду»



Хак для конкурса “Кашевар 2022. Зима”

Тема этого «Кашевара» — Метаморфоза.

Ключевые слова: сон, долг, кофе.

Что такое “Приехали!”

В этой игре герои - начинающие разработчики настольной ролевой игры - преодолевают неприятности, и готовятся к посещению значимого события - Мероприятия. Игроки и ведущий беседуют и кидают кубики, чтобы рассказать историю об этих приключениях.

Игроку читать эти правила не обязательно, всё необходимое расскажет ведущий.

Для игры потребуются

- ◆ эти правила;
- ◆ листы персонажа для каждого игрока;
- ◆ пишущие принадлежности;
- ◆ обычные шестигранные кубики (примерно 8 штук).

Внимание: не серьёзная игра

Любые отсылки к реальным и нереальным лицам, персонажам, местам и сущностям могут являться случайными. Игра позиционирует себя в жанре ироничного приключения, поэтому не обижайтесь: скорее всего у автора странное чувство юмора.

Ролевая игра

Ролевая игра вроде этой похожа на беседу, в результате которой получается история. Один из участников будет ведущим, остальные игроками.

Игроки

- ◆ создают персонажей и отвечают за их действия, устремления и желания;
- ◆ иногда кидают кубики;
- ◆ помогают ведущему и другим игрокам в создании истории, подкидывая идеи.

Ведущий

- ◆ знает правила и принимает решения в спорных ситуациях;
- ◆ решает, где нужны броски, а где нет;
- ◆ задаёт вопросы игрокам и слушает ответы;

-
- ◆ собирает все идеи и правила воедино, перерабатывает и возвращает в историю;
 - ◆ начинает игру с объяснения правил, помогает в создании персонажей игроков и заканчивает, подводя итоги.

Ход игры

Сначала вы вместе описываете ситуацию, в которой оказались незадачливые разработчики настольных ролевых игр, затем создаёте подходящих персонажей. Игра состоит из последовательного разыгрыша ключевых и промежуточных сцен. История заканчивается посещением заветного мероприятия, на котором герои либо одерживают победу, либо будут с позором изгнаны.

Мероприятие - это значимое событие в мире настольных ролевых игр. Решите совместно, что это будет. Не ограничивайте себя, это может быть фестиваль, конвент, слёт, сбор, лекторий, всё что угодно. Для персонажей игроков это важная веха. Организатор уже закрепил место за командой и ждёт, что они представят публике свои работы.

Начало игры

1. Ведущий рассказывает об игре.

- ◆ “Приехали!” – это ролевая игра, нацеленная на совместную историю.
- ◆ Герои преодолевают трудности на пути к мероприятию.
- ◆ Игроки красочно описывают, как герои преодолевают трудности.

2. Ведущий зачитывает **вводную**:

Группа амбициозных ребят собралась создать самую лучшую настольную ролевую игру (тм), но по своей неопытности и неловкости, погрязла в рутине начинающих предпринимателей. Подходит срок сдачи налоговой отчётности, а эти правила игры

никто не читал, так как надеялись выпускать игры под маркой религиозной и некоммерческой организации.

Арендодатель и его крупные друзья повторно наведывались в офис запросить плату за который месяц. Когда в дверь стучат приставы - настаёт час тишины, ибо имущество, взятое в микрофинансовой фирме под смертельный процент, уже описано. Ещё нужно платить нанятым пять месяцев назад художникам (вот заразы, всё никак не отстанут), и - восемь месяцев назад - авторам-сочинителям (нет денег, как они не поймут). Редактор хлопнул дверью в прошлом месяце. Коммунальные службы просят плату за электричество, газ и воду. В этих непростых условиях поставщик задерживает красивые штуки. А до мероприятия осталось почти ничего. Шок. У вас совсем мало времени, чтобы подготовиться.

Красные точки глаз ищут выхода из фиолетовых мешков бессонных ночей.

3. Ведущий задаёт **стартовые вопросы**. После вводной ведущий предлагает игрокам обменяться вопросами о положении дел вашей начинающей компании. Это нужно, чтобы все понимали общий контекст происходящего в игре. Примеры вопросов:

- ◆ Где расположен офис вашей фирмы?
- ◆ Сколько преданных делу людей ещё поддерживают с вами связь?
- ◆ Что из себя представляет проект, над которым вы работаете?

4. Далее **создаём персонажей**:

- ◆ Во время создания персонажей ведущий объясняет правила и механики игры.
- ◆ Озвучивайте все свои идеи - совместная работа облегчит процесс и персонажи получатся интереснее.
- ◆ Каждый игрок берёт лист персонажа и то, чем будет писать.

4.1. Каждый игрок выбирает два **подхода**. Причём один игрок не может выбрать подход, который есть у другого персонажа. Для четырёх игроков - по 2 подхода, и они могут повторяться. Подходы определяют, каким образом персонаж чаще всего

добивается желаемого. Склонность к определённому подходу позволяет бросать два кубика во время его применения.

♦ **Задиристый** герой пробивается к желаемому агрессией, напором и провокацией. Его речь часто усыпана подколками и сарказмом, а большинство действий наглые и дерзкие. Но это далеко не всегда значит, что герой склонен к насилию.

♦ **Юркий** герой же скорее предпочитает проблемы не столько решать, сколько избегать их хитростью, скоростью, реакцией и изворотливостью.

♦ **Терпеливый** персонаж способен противостоять опасности прямолинейно, преодолевая препятствия волей, выносливостью и силой, а также отражает, насколько персонаж подготовлен физически.

♦ **Расчётливый** персонаж спокоен, рассудителен и предпочитает не поднимать шума и не делать лишних движений. Разговаривает прямо, по делу, и не увिलивает от ответа.

♦ **Обаятельный** персонаж чаще выбирает более мягкие пути достижения целей. Убеждение, лесть, обольщение — лишь небольшая часть его инструментария. При этом ему не обязательно быть хитрым манипулятором, доброта и вежливость тоже открывают немало дверей.

♦ **Искушённый** персонаж добивается желаемого с помощью здравомыслия, наблюдательности и инстинктов. Его действия и речь могут казаться окружающим надменными, даже томными.

4.2 После этого выберите или придумайте **занятие** и **полезный контакт**. Всё это поможет лучше понять персонажа и его мотивацию.

Занятие - это фраза, выражающая суть, «что я делаю в команде?» Один раз за игру можно использовать занятие персонажа, чтобы перебросить любые кубики в одном броске. Примеры: историк 80 уровня, сочинитель текстов, лицо фирмы, потомственный продавец, душа компании, живой маскот, айтишник, иллюстратор, уборщик, кофе-мальчик, специалист по обращению с техникой.

Полезный контакт - это знакомый или друг, связывающий персонажа и его интересы. Возможно, персонаж черпает вдохновение, заряжается творчеством, идеями и уверенностью, или получает полезные советы. Один раз за игру с полезным контактом можно выйти на связь, чтобы добавить кубик к броску, если игрок опишет, как тот связан с текущей ситуацией. Примеры: специалист по лицензиям (Ермаков "аве" Александр), причёсыватель текстов (Любовь "Нора" Бердюгина), прохладные истории (Илья "Легас" Гандкин), страшные истории (Дмитрий Лаврухин), журналистское расследование (Дмитрий "Помощник библиотекаря" Третьяков), аниме-составляющая (Даниила "Лагуна" Шипаев), байки о судьбе (Сергей Тен), консультации по предзаказам (Тамара Персикова). Полезный контакт можно записать в самом начале, а можно оставить пустым, и указать позже.

4.3 Каждый персонаж начинает с 1 кофе.

Кофе показывает потенциал эффективности персонажа. Этот параметр будет меняться в течение игры. Кофе на старте равен 1. Кофе повышается на 1, когда игрок описывает яркую и необычную победу над обыденностью.

Для сравнения:

"Вручаю этому мордовороту пачку денег" (игрок ничего не получает).

и

"Достаю портмане и медленно отсчитываю каждую купюру. С улыбкой победителя сую нужную ему сумму денег в лицо, но отвожу руку в тот момент, как он пытается схватить плату за аренду; тут же втыкаю деньги в карман его пиджака, игнорируя гримасу пренебрежения, похлопываю по вздувшемуся карману. Говорю: "Теперь мы в расчёте". (текущий показатель кофе персонажа повышается)

Всякий раз, когда справляешься с неприятностью, можешь убрать столько других неприятностей, сколько у тебя кофе и усталости в сумме:

1 кофе + 0 усталости = 1 неприятность

2 кофе + 3 усталости = 5 неприятностей

0 кофе + 2 усталости = 2 неприятности

Кофе можно тратить, чтобы:

- ◆ перебросить любые кубики (кроме тех, на которых выпала 1), описав сверхусилие, преодоление или хитрый маневр;
- ◆ дать другому игроку перебросить любые кубики (кроме тех, на которых выпала 1), описав, как вы действуете совместно или как ты помогаешь ему.

4.4. Ведущий выдаёт **один полезный предмет**, в зависимости от концепции и пожеланий игрока.

4.5. Каждый игрок выбирает или определяет случайным образом **долг** из листа своего персонажа, и озвучивает его всем остальным.

4.6. Ведущий задаёт эти **вопросы** каждому игроку:

- ◆ Что о тебе знают товарищи?
- ◆ Как тебя зовут?
- ◆ Что из твоей внешности или поведения бросается в глаза?

5. Ведущий берёт по одному кубику за каждого игрока – это неприятности – и рассказывает игрокам как это работает и зачем ему кубики.

Начинайте играть! Подробности дальше.

Действуйте!

Когда нужно что-то сделать, просто опишите это ведущему. Ведущий решит, нужен бросок или нет.

Исходя из того, что предпринимает персонаж и как, определите уместный подход. Если персонаж соответствует этому подходу, возьмите два кубика, если нет - то один. Добавьте ещё кубик, если у вас есть элемент, который может помочь.

Бросьте все собранные кубики и посмотрите, есть ли 5, 6 и 1.

Каждая 5 и 6 — это успех. Персонаж добился желаемого. За каждый успех выберите один результат из списка:

- ◆ Добился успеха, если это не связано с устранением неприятностей.
- ◆ Устранил столько неприятностей, сколько у него в сумме кофе и усталости (можно выбрать только один раз).
- ◆ Устранил ещё одну неприятность.
- ◆ Нашёл полезный предмет. Обсудите с ведущим, какой.

Не выпали 5 или 6 – решите:

- ◆ неудача или
- ◆ успех, но ведущий сделает выбор из списка ниже.

При успехе есть одна или несколько 1. Игрок первым делает выборы за 5 и 6 на кубках, после этого ведущий делает выбор за каждую 1:

- ◆ Персонаж получает пункт Усталости – опишите.
- ◆ Персонаж теряет снаряжение или элемент: кружка с чаем разбилась, бумажку с паролем унёс ветер, мобильный ускользнул в канализацию и т.д.
- ◆ В одиночку не справиться: ситуация выходит из-под контроля, и требуется помощь товарищей.
- ◆ Рост напряжения - добавьте кубик неприятностей к следующей сцене: активность привлекает нежелательное внимание, кто-то вспомнил о вашем существовании и т.д.
- ◆ Ситуация стала опаснее без отражения в механике – из-за угла здания в вашу сторону направляется подозрительно выглядящая банда в кожаных куртках, поблизости кто-то разбил окно, грянул гром и нависшие тучи выпустили скопившуюся грусть.

Усталость

Бессонные ночи, перенапряжение, путаница в мыслях, неясные воспоминания о прожитых днях, и даже синяки и ссадины - это цена, которую приходится платить, чтобы остаться стоять на ногах. Это предел прочности вашего персонажа. Каждый персонаж может получить 5 пунктов Усталости. Усталость может быть получена в результате провала или когда выбрасываешь 1.

Каждый раз, получая пункт усталости, зачеркните один из своих подходов в листе персонажа. Такой “уставший” подход перестаёт приносить кубики. Когда вы зачёркиваете один из подходов, выбранных в начале игры, не повезло - вместо двух кубиков вы теперь вообще ничего не получаете.

Чем больше Усталость, тем больше задач может выполнить персонаж. Эта игра про выживание в условиях дедлайна, и герои настолько круты, что готовы работать на износ, лишь бы к мероприятию всё было готово.

Если кто-либо из героев получает 5 пунктов Усталости, приходит время финала и мероприятие начинается.

Элементы

Чтобы приготовить омлет, нужны ингредиенты. Иными словами, решение задач может зависеть от доступных или имеющихся ресурсов. Когда “дело пахнет жареным”, игроки готовят план или хитрый манёвр.

Элементы - это что-то важное для истории, то, что может пригодиться в одном или нескольких бросках. Элементами могут быть любые предметы, какая-то информация, особое снаряжение, полезные контакты и даже помощники среди друзей или знакомых.

Когда вам нужен элемент, скажите ведущему. Он задаст несколько уточняющих вопросов, после чего решит, как можно получить элемент.

◆ ведущий просто даёт элемент;

-
- ◆ игрок тратит успех на броске;
 - ◆ игрок совершает специальное действие – отдельный бросок;
 - ◆ все за столом разыгрывают сцену для получения элемента.

Делая выбор, ведущий руководствуется двумя принципами: получение элемента должно быть логичным, а жизнь героев не должна быть лёгкой.

Получив элемент, запишите его в листе персонажа.

Во всех бросках, где элемент может помочь, исходя из описания и ситуации, он даёт дополнительный кубик. Даже если несколько элементов могут пригодиться в конкретном случае, к броску добавляется только один кубик.

Потерять элемент можно в результате провала на броске, из-за выпавшей 1 или же просто по ходу повествования — главное, чтобы это логично вытекало из текущей ситуации. Просто зачеркните потерянный элемент, его больше нет. Например, потушив пламя Алекс избавляется от огнетушителя.

Ведущий волен упрощать и усложнять сцены, в которых персонажи ищут элементы. Но важно помнить, что это не основной этап игры, не стоит уделять этому слишком много времени. Тем не менее, такие сцены позволяют расставить нужные акценты в истории.

Долги

Ваш персонаж матёрый ролевик? Профессиональный художник? Дипломированный математик? В любом случае он точно знает, как помочь команде.

Долги призваны создавать интересный и неожиданный сюжет. Игра построена вокруг того, как герои справляются с “погашением” своих долгов. Почти всё, что они будут делать, напрямую с этим связано.

В начале игры каждый игрок выбирает или определяет случайным образом долг из листа своего персонажа, и озвучивает его всем остальным. Например, “Если не

напечатать брошюры с правилами к мероприятию, нам будет несладко. У меня есть знакомый в типографии...”.

Реализовав долг, пометьте это в листе персонажа; “погашенный” долг пригодится в конце игры. После погашения всех “текущих” долгов за столом, игроки выбирают по новому долгу из списка. Таким образом в игре всегда будет хотя бы один долг.

Для ведущего

Запомните: вы кидаете кубики только для определения опасности и по таблицам-конструкторам. Все последствия и противодействия включены в результаты действий и бросков игроков.

Если вам нужно что-то добавить в историю, просто скажите, что это происходит.

В этой игре герои и мир раскрываются через взаимодействие между собой. В начале персонажи будут простыми. И это не страшно! Во время игры они обрстут подробностями и наполнятся красками.

Принципы ведущего

Постарайтесь руководствоваться следующими идеями.

◆ Ироничная действительность. Таксист, который предпочитает оплату лыжами; QR-код, который выдают при предъявлении QR-кода; мошенник, который свято чтит уголовный кодекс; уборка помещений с помощью дронов-доставщиков; воинствующий фанат ведущий борьбу в интернете за “истинность перевода” некоторых правил; исправный лифт с надписью “не работает”.

◆ Не только люди. Запертые двери, ошибки соединения с сетью, устаревшие материалы, переговоры с автоответчиком, спятивший чат-бот, прорвавшаяся труба с горячей водой, предательство собственного мочевого пузыря.

◆ Кофе, сон и долги. Поощряйте игроков на необычные решения. Описывайте, как окружающий мир реагирует на действия персонажей. Описывайте, как усталость с

каждой 1 на кубике подбирается ближе. Поддерживайте игроков и их идеи при описании сцен, при разрешении долгов персонажей.

◆ Полагайтесь на игроков. Все за столом - соавторы, и участвуют в создании истории. Подтолкните игроков, задавайте вопросы и используйте ответы.

◆ Персонажи круты. Не описывайте провалы на бросках, как ошибки героев, превратите это в успехи антагонистов. Единственный провал персонажа – уснуть на мероприятии. Например, Алиса допечатывает тираж книги правил на офисном принтере и терпит неудачу на броске. Ведущий говорит, что Алисе удаётся запустить печать, но замогильный скрежет древней печатающей техники привлекает внимание охраны, ручка входной двери уже поворачивается...

◆ Без противоречий. Делая свои выборы на 1, не аннулируйте выборы игрока. Например, игрок успешно увернулся от кулака вышибалы. За 1 ведущий выбирает любые варианты кроме усталости, потому что персонаж её избежал.

Когда бросать кубики

Когда игрок хочет, чтобы его персонаж что-то сделал или чего-то добился, сперва подумайте, важна ли эта сцена и стоит ли выделять на неё время? Для этого ответьте на следующие вопросы:

- ◆ Поможет ли она рассказать о персонажах и мире что-то важное и интересное?
- ◆ Существует ли серьёзная цена, которую придётся заплатить при провале?
- ◆ Есть ли в сцене место для интересного поворота событий?

При двух отрицательных ответах перемотайте сцену и дайте игроку то, что он хочет. Если сцена всё же того стоит, сыграйте её. При необходимости попросите сделать бросок или броски.

Вопросы по ходу

Эта игра ориентирована на сотворчество, поэтому ведущий во многих сценах и исходах должен делиться «режиссёрским креслом» с игроками. Переходя к новой сцене, спросите:

- ◆ Что это за место, как оно выглядит?
- ◆ Что будет мешать вам погасить долг?
- ◆ Какая особенность может помочь в вашей аванюре?

Делайте так как можно чаще, чтобы равномерно распределить историю между всеми участниками, а также если не знаете, как продолжить события.

Сцены

В игре есть ключевые и промежуточные сцены. Ключевые сцены - это те, в которых персонажи имеют возможность погасить долг. Промежуточные - все остальные. Обычно они посвящены поиску элементов, информации, перемещению от места к месту, побочным угрозам или передышкам.

Не увлекайтесь промежуточными сценами - пусть перед каждой ключевой будет максимум одна промежуточная.

Например, коммунальные службы обесточили здание, однако переносной генератор электричества находится в гараже дяди одного из персонажей. Посвятите промежуточную сцену поиску гаража или разборкам с электриками?

Ключевые сцены

Как только игроки озвучили долги своих персонажей, и вы вместе обсудили их, спросите себя: «Что же может пойти не так?» и «Кто и как будет противостоять героям?»

Всё что угодно может пойти не так. В любой ситуации.

Неприятности

В начале игры ведущий берёт по кубику за каждого игрока - это кубики неприятности или просто неприятности. В ключевой сцене ведущий бросает все кубики неприятности - сумма определяет количество неприятностей.

Для удобства ведущий может выписать получившиеся проблемы на отдельный лист или карточки и выложить в центр стола, чтобы все их видели. Примеры:

- ◆ спустившееся колесо, царпаный барабан, тяжёлые цепи и крепкие замки, запертая дверь, узкий лаз, массивная куча;
- ◆ сложный запирающий механизм, холод и ветер, камеры слежения, тонкий парпет, высокий забор, злые охранные псы;
- ◆ подозревающая вахтёрша, твордолобый охранник, шкафообразный мордovorот, глупый продавец, культ яжматери со стажем, восходящая сетевая звезда местного масштаба;
- ◆ нулевой баланс, странные сетевые протоколы, вирусы, вне зоны доступа, сложная схема перемещения, пароль средней сложности;
- ◆ врачебная тайна, химические формулы, судебные приставы, место сбора подпольного игрового сообщества, футбольные фанаты, швейное и кузнечное дело.

Дальше игроки пытаются как-то с ними справиться. Игроки уменьшают неприятности на 1 за каждую решённую задачу. Если все неприятности устранены, ничто не мешает погасить долг.

Когда персонажи переходят к погашению нового долга, увеличьте неприятности на один кубик. Таким образом, неприятности будут постоянно расти.

Чётко обозначайте конец каждой сцены: опишите, что произошло и как это повлияло на дальнейшее развитие событий, – игроки должны видеть, чего они добились.

Финал

Когда один из персонажей получает пятый пункт Усталости, он засыпает беспробудным сном. Начинается последняя сцена. Герои настолько в шоке от

происходящего, что приходят в себя уже на мероприятии. В силу своей неопытности, или наоборот, в силу привычки, они обнаруживают, что подготовка к мероприятию выпила их силы и решительность почти до дна. Но это было “только начало”, так как им предстоит пережить само мероприятие.

Ведущий бросает все кубики неприятности - теперь они символизируют изматывающую мощь бессознательного всех присутствующих. Героям предстоит “выстоять” до конца. Внешнее описание может меняться от игры к игре, так как это безликая сила. Примеры:

- ◆ яростный организатор, которому вы “насолили” своей неподготовленностью;
- ◆ толпа гостей, пришедших на мероприятие и негодующая от вашей безответственности;
- ◆ хранители закона и порядка, которые наконец нашли где вы прячетесь и готовы воздать вам за содеянное;
- ◆ самопровозглашённый критик, который при поддержке своей небольшой команды фанатов запустил прямой эфир и учиняет “разгром” репутации мероприятия, начав, конечно, с вашего стенда;
- ◆ один из полезных контактов, услугами которого вы воспользовались, попросит об ответной услуге, немедленно - и в пятикратном размере.

Когда персонаж получает шестой пункт Усталости, он медленно опускается на пол, высвобождая всё, что держал до этого в руках, и засыпает до конца мероприятия. Игрок должен рассказать, как это повлияло на развитие ситуации.

Погашенные долги помогают игрокам в финальной сцене - за каждый погашенный долг игроки могут совершить один переброс любых кубиков в проверке (даже 1).

Лист персонажа № 1

Меня зовут: ___

Я занимаюсь: ___

Полезный контакт: ___

Мои подходы:

Задиристый

Юркий

Терпеливый

Расчётливый

Обаятельный

Искушённый

Усталость □□□□□

Кофе ☉☉☉☉☉

Долги

Погашен ?

- 1 напечатать брошюры с правилами игры до начала мероприятия
- 2 найти переводчика с редкого диалекта китайского языка
- 3 договориться с организатором мероприятия о более привлекательном месте для размещения стенда и команды
- 4 разобраться с шумными соседями и их перфораторной командой
- 5 наладить отношения с судебными приставами (уговорить не выносить имущество)
- 6 отыскать денег, чтобы рассчитаться с художниками

Элементы: ___

Лист персонажа № 2

Меня зовут: ___

Я занимаюсь: ___

Полезный контакт: ___

Мои подходы:

Задиристый

Юркий

Терпеливый

Расчётливый

Обаятельный

Искушённый

Усталость □□□□□

Кофе ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕

Долги

Погашен ?

- 1 создать привлекательное оформление для стенда до начала мероприятия
- 2 найти нового редактора для проекта команды
- 3 договориться с лидером мнений о чтении лекции на тему вашего проекта
- 4 сделать что-то с проводами, или иным образом сделать поступление электричества в офис вашей фирмы стабильным
- 5 наладить отношения с арендодателем (и его мордоворотами)
- 6 отыскать денег, чтобы заплатить авторам, за рекламу, а лучше всем

Элементы: ___

Лист персонажа № 3

Меня зовут: ___

Я занимаюсь: ___

Полезный контакт: ___

Мои подходы:

Задиристый

Юркий

Терпеливый

Расчётливый

Обаятельный

Искушённый

Усталость □□□□□

Кофе ☉☉☉☉☉

Долги

Погашен ?

- 1 оформить промо-открытки с лого вашей команды до начала мероприятия
- 2 найти человека, подкованного в юридических вопросах
- 3 договориться о правильном и выгодном освещении проекта вашей команды в игровой прессе
- 4 починить или найти того, кто сможет починить прорвавшуюся трубу с горячей водой этажом выше
- 5 наладить отношения с грузчиками, чтобы помогли перевезти вещи на мероприятие
- 6 отыскать денег, чтобы рассчитаться с коммунальными службами

Элементы: ___

Лист персонажа № 4

Меня зовут: ____

Я занимаюсь: ____

Полезный контакт: ____

Мои подходы:

Задиристый

Юркий

Терпеливый

Расчётливый

Обаятельный

Искушённый

Усталость □□□□□

Кофе ☉☉☉☉☉

Долги

Погашен ?

- 1 научиться пользоваться онлайн кассой и бесконтактными средствами приёма платежей до начала мероприятия
- 2 найти человека, разбирающегося в налоговых лабиринтах, но при этом готового помогать вам
- 3 договориться с поставщиком о поставке мерча в нужный вам срок
- 4 спасти фирму от разорения
- 5 запустить сайт вашей фирмы или проекта на современном движке
- 6 отыскать денег на погашение микрозайма, взятого под офисное оборудование

Элементы: ____