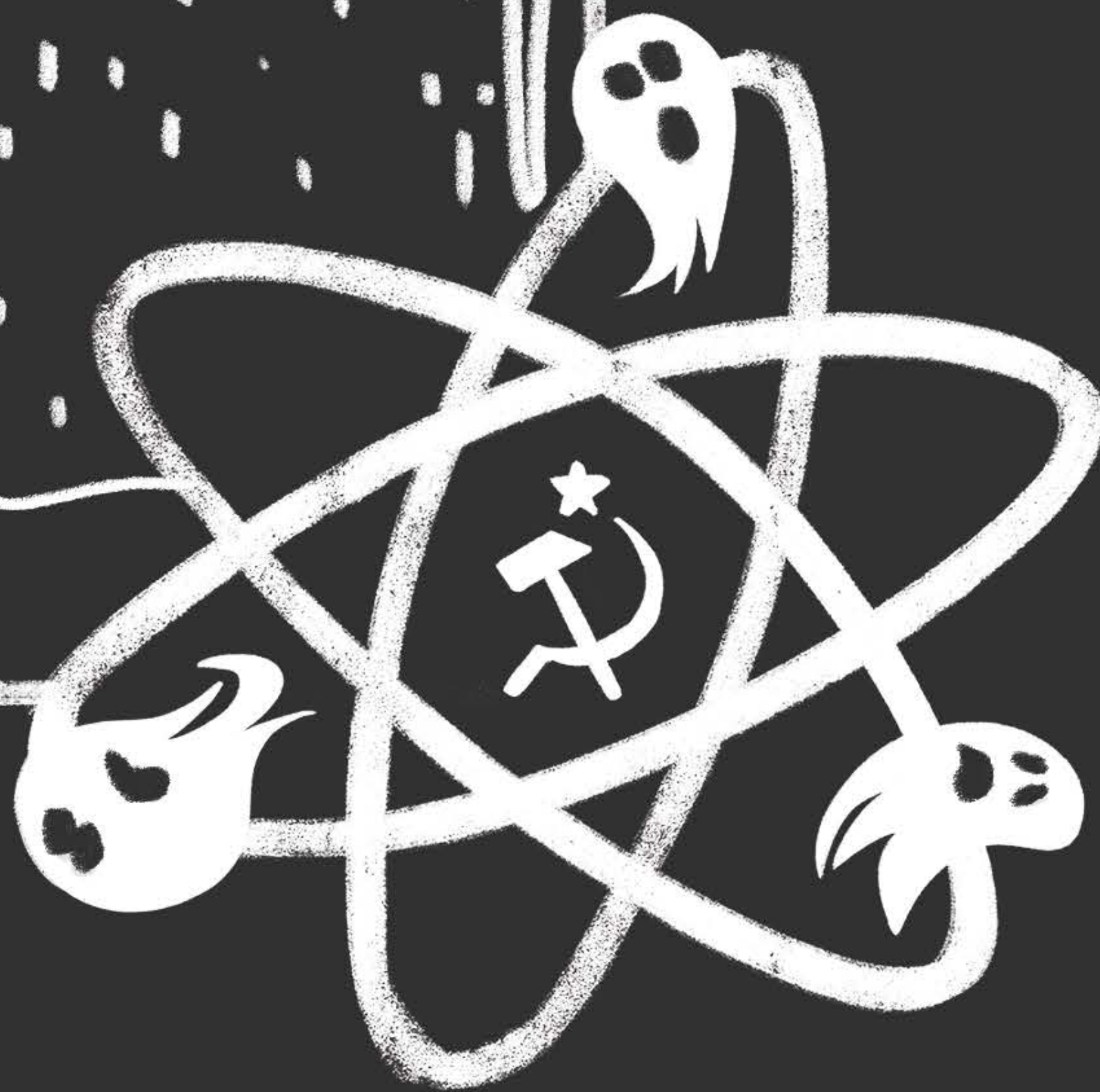


ПРИЗРАКИ

КОММУНИЗМА





ПРИЗРАКИ КОММУНИЗМА

Работа на номинацию #1: Игра

Ключевые слова: ступени, символ, вопрос, сплав

Когда-то вы участвовали в создании этой атомной электростанции, работали тут, и стремились к светлому коммунистическому будущему. Теперь АЭС — ваш дом. Почему несколько **Призраков** местных работников оказались привязаны к этому месту? Загадка даже для них самих. Времена меняются, но вы все еще продолжаете заботиться о родных для вас энергоблоках, градирнях и сменяющихся поколениях рабочих. Ну и, конечно же, наслаждаться плодами деятельности ваших потомков — чистой энергией до сих пор питает целый город.

Однако... Подождите! Ваши призрачные тела случайно подслушали гнусные заговоры нынешнего владельца электростанции.

За ее закрытие **Директору** обещают акционную долю в богатейшей частной компании «Нефтьпил». Несмотря на то, что от этой электростанции зависит судьба целого города и множество рабочих мест, **Директор** намеревается согласиться. Неужели в капиталистическом обществе такое бывает?! Но что могут сделать **Призраки**, которых никто не замечает? Вдохновить работников АЭС и напомнить им о светлых коммунистических идеалах! Помогите рабочим разглядеть тайный заговор и направьте их на самый последний этаж АЭС для серьезного разговора с **Директором**.

Судьба АЭС в ваших эфемерных руках!

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

Автор

Владислав «DioxiT» Логинов

Художник

Виктория «VictoryTale» Завгородняя

Редактор и корректор

Виктория «VictoryTale» Завгородняя

Дизайн и вёрстка

Дина Яковенко «DiScigner»

Сделано в Пустой Комнате 



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Подготовка к игре	3
-----------------------------	---

КАК ИГРАТЬ

Это будет весело?	3
Счетчики АЭС	4
Этажи	6
Победа и поражение	7
Как проходить проверки	8
Пул костей и денег	8
Сплав душ	8
Сила денег	8
Ничья	8
Призраки	9
Пул кубиков	9
Создание призрака	9
Награда за отыгрыш	11
Радиация влияет на призраков?	11
Директор	12
Денежный пул	13
Создание директора	13
Награда за отыгрыш	14

ХОД ИГРЫ

Механика — лишь инструмент истории	15
Этап 1 — Восстановление пула кубиков у Призраков	15
Этап 2 — Розыгрыш случайных событий	15
Этап 3 — Совершение ставок	19
Этап 4 — Розыгрыш ставок	20
Этап 5 — Проверки счетчиков	20
Этап 6 — Завершение этажа	21
Стачка	21
Классовые дебаты	22

ОТВЕТ НА ВОПРОС

ВВЕДЕНИЕ

В этой игре вы проживете столкновение капитализма с утраченным социализмом в пределах атомной электростанции. Большинство из вас будет играть за **Призраков** работников АЭС из времен, когда страна, в которой проходит игра, преследовала коммунистические цели.

Один из игроков займет роль **Директора** АЭС, которому сделали очень выгодное предложение взамен на закрытие электростанции. Главное проверить все так, чтобы никто его не заподозрил. В этом ему однозначно помогут **Деньги**.

Призраки прознали о планах **Директора** и не собираются так просто сдавать позиции. Только совместными действиями они смогут заручиться поддержкой живых рабочих и добраться до кабинета **Директора** на самом последнем этаже АЭС.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберитесь как минимум втроем. Также вам понадобится:

- ★ Много шестигранных игральных кубиков (кб)
- ★ Горсть монет
- ★ Фишки, кубики с другим количеством граней или что-либо еще, чем можно обозначать ставки
- ★ Карандаши и ластики
- ★ Бумага (лучше всего подойдет пачка стикеров для заметок)

Пусть один из вас решит, что он хочет играть за **Директора**. Очень важная роль. Ответственность за целую АЭС — ой-ей!

Все остальные участники займут роли **Призраков**.

КАК ИГРАТЬ

Вам предстоит всем вместе придумывать и рассказывать историю о противостоянии **Призраков** и **Директора**. В создании истории вам помогут броски кубиков и счетчики АЭС. Хотя правила бросков немного отличаются для **Призраков** и **Директора**, обе стороны конфликта будут взаимодействовать со счетчиками АЭС, характеризующими состояние различных материальных сфер электростанции и ментальных сфер ее обитателей. В конце игры значения этих счетчиков помогут вам определить, успешна ли оказалась попытка **Директора** закрыть электростанцию, или все же **Призраки** смогли помочь работникам скооперироваться и защитить АЭС от капиталистических нападков. Грядет классовая борьба!

ЭТО БУДЕТ ВЕСЕЛО?

Что ж, если за столом собралась компания суровых физиков-ядерщиков и инженеров, то они могут провести серьезную игру с заумными описаниями внутренностей АЭС и процедур, позволяющих превратить деление ядер (а может даже синтез) в энергию для человеческой цивилизации.

В ином случае мы предлагаем вам вдоволь повеселиться! Не закливайтесь на правдоподобности ваших описаний. Мы уверены, что ваших знаний об атомной энергетике будет более чем достаточно, а все недостающее вы сможете восполнить из правил, что мы написали. **Единственное, что вам точно стоит помнить — это полностью безопасно!** Какую бы АЭС вы ни выбрали для игры, она гарантированно будет оборудована множеством независимых уровней защиты, большинство из которых автоматизированы и не требуют вмешательства человека. Так что, что бы ни случилось во время вашей игры, автоматика АЭС и ее персонал не допустят аварии. Развлекайтесь!



СЧЕТЧИКИ АЭС

АЭС больше, чем работающие энергоблоки, лаборатории и клубящиеся паром башни градирен. Это также и множество работников из десятков различных сфер, показатели выработки электроэнергии и, конечно же, отношение к атомной энергетике у населения, пользующегося ее плодами.

★ ПЕРСОНАЛ:

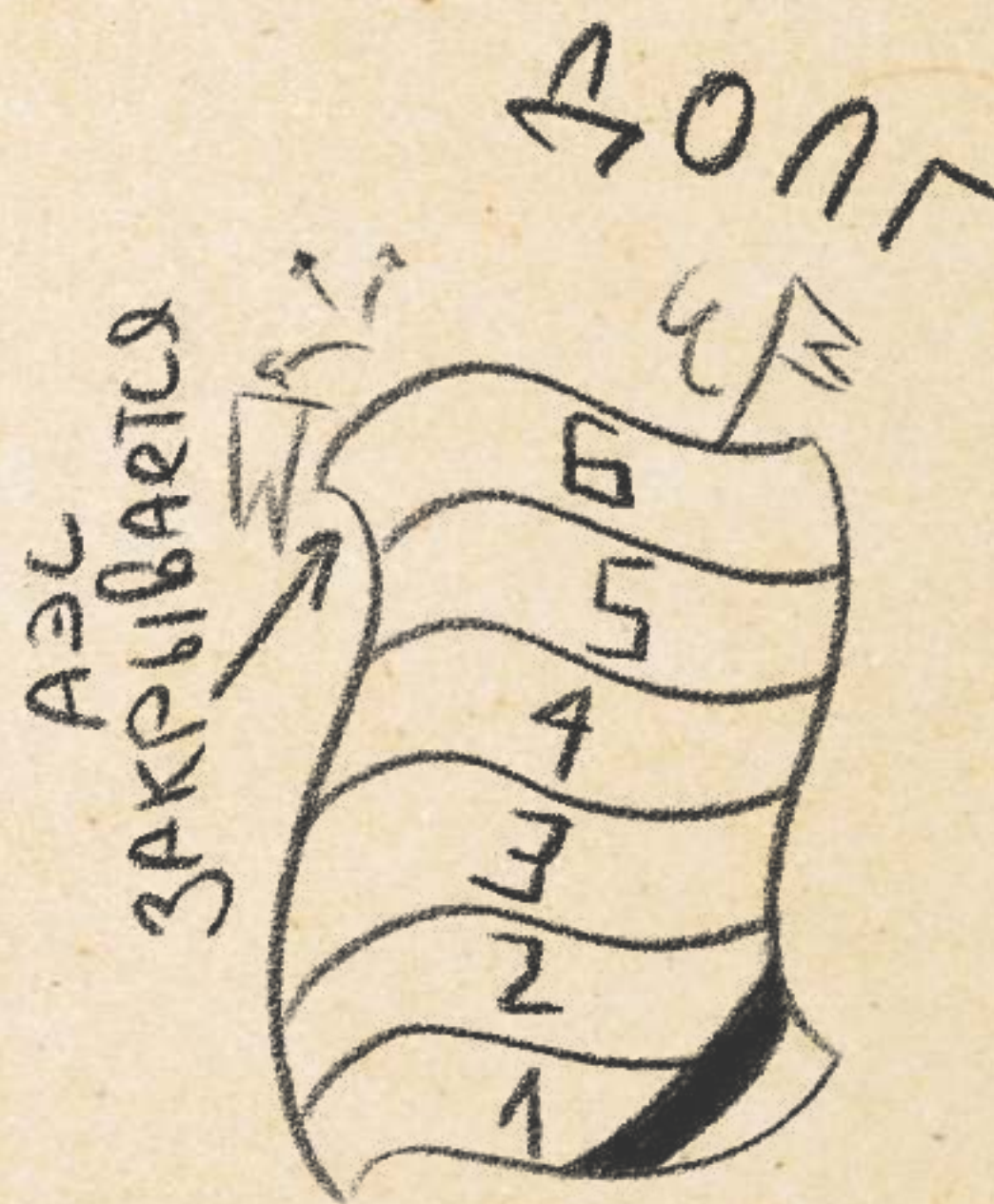
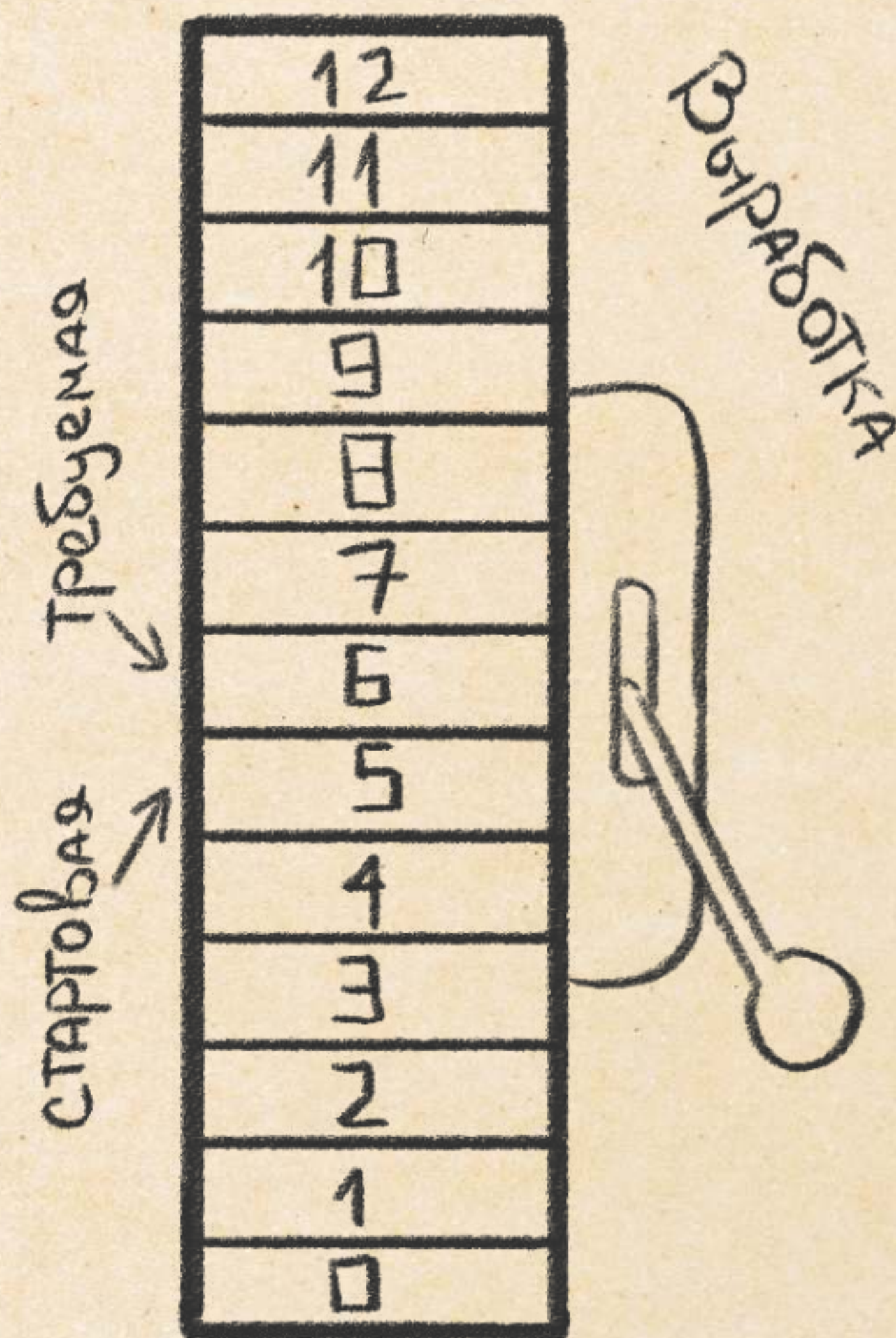
большое количество специалистов ежедневно трудятся на атомной электростанции. Сейчас работники АЭС — единственные, кто будет либо мешать Директору в осуществлении его планов, либо примет в них участие, возможно, сам того не осознавая. У этого счетчика нет значения, но в течение игры с ним можно взаимодействовать, чтобы переманивать персонал на свою сторону.



★ ВЫРАБОТКА ЭНЕРГИИ:

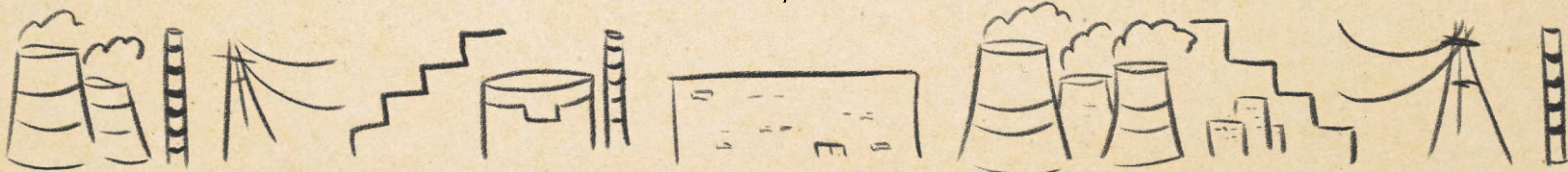
АЭС генерирует определенное количество электроэнергии, необходимое для питания города. Если вырабатывать больше — излишки с удовольствием покупают другие города. Низкая эффективность АЭС может стать де-юре причиной закрытия электростанции. *Стартовое значение 5. Целевая выработка 6. Максимальная выработка 10.*

В конце каждого раунда если значение счетчика ниже целевой выработки то разница становится Долгом. Долг можно погасить в следующем раунде, а излишки осядут в карманах Директора в виде Денег.

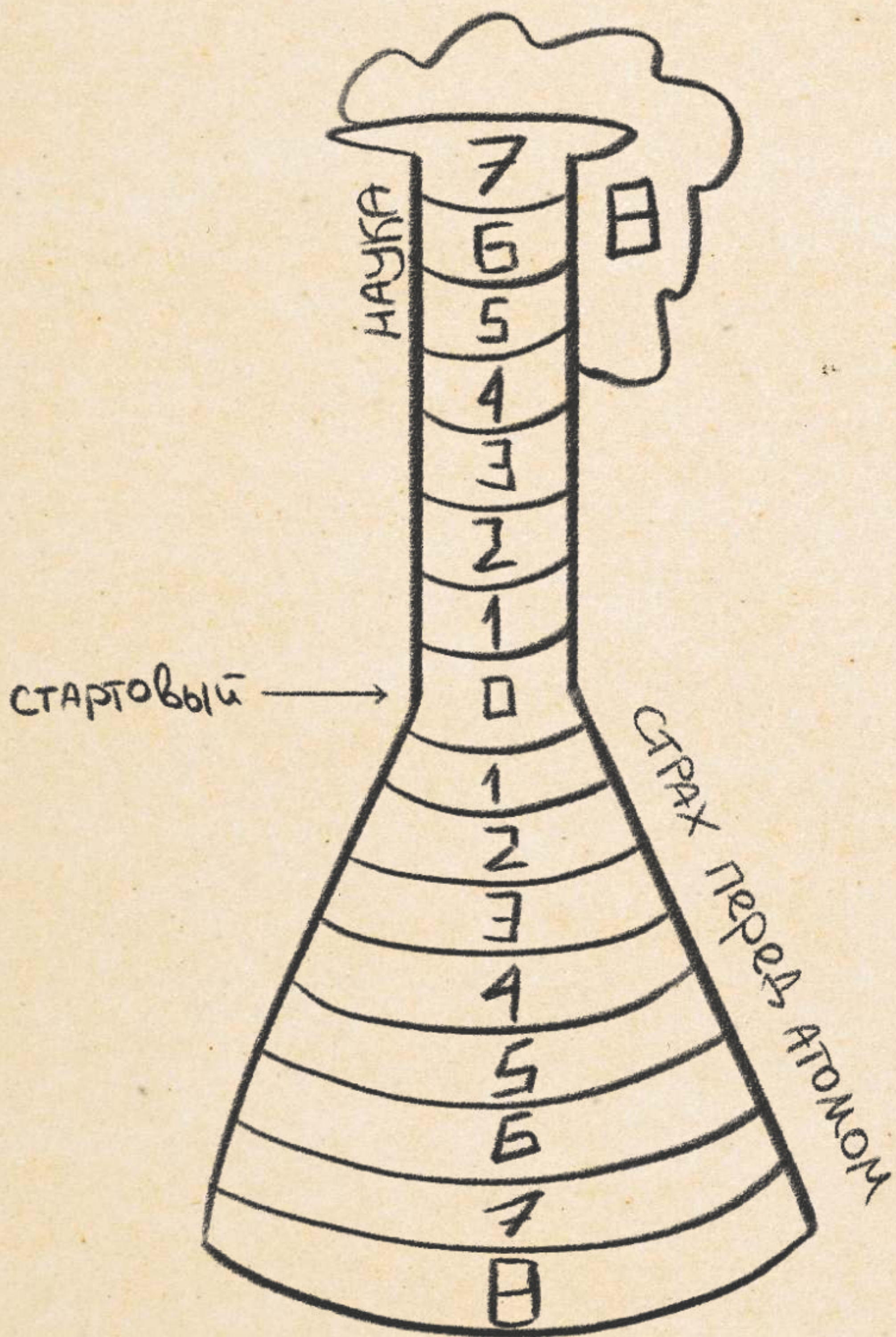


★ НАУКА ПРОТИВ СТРАХА ПЕРЕД АТОМОМ:

это двуполярный счетчик, с одной стороны стремящийся к народному страху перед атомной энергетикой, а с другой воплощающий осведомленность людей и новые научные открытия. *Стартовое значение 0. Максимум 8 для обеих сторон.*

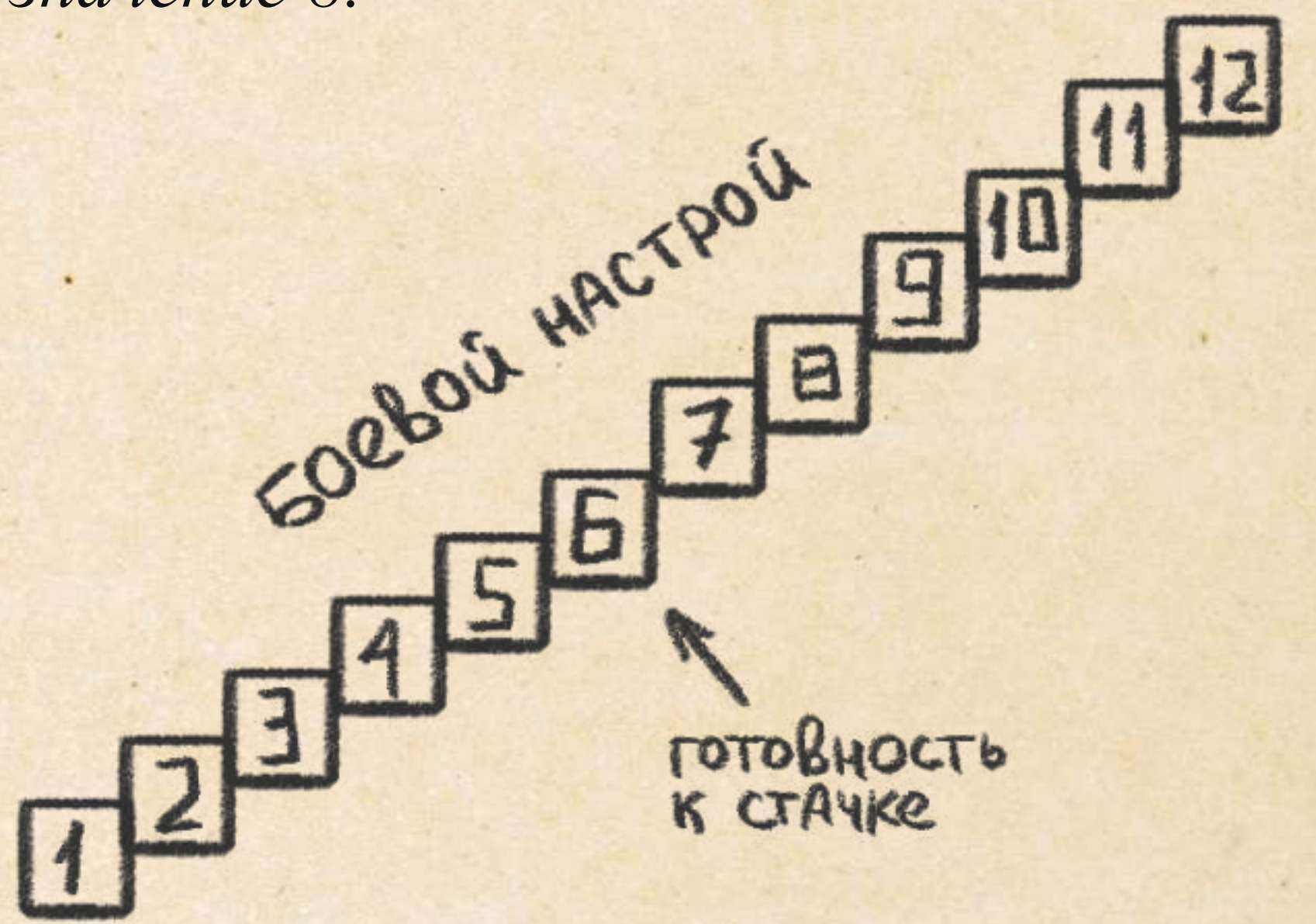


- Люди верят в разные небылицы. В демонов, оборотней, бескорыстность капитализма, в опасность атомной энергетики. Чем ближе этот счетчик к **Страху перед атомом**, тем больше мифов наслушались жители города, и ближе момент, когда они сами начнут просить **Директора** закрыть АЭС.
- На другой стороне этого счетчика находится **Наука**. На территории АЭС есть несколько лабораторий, в которых совершаются открытия и изобретаются новые технологии. Чем ближе к этой стороне счетчик, тем вероятнее научный прорыв, который навсегда развеет все опасения и страхи и сделает АЭС самым доступным и безопасным способом выработки энергии.



★ **БОЕВОЙ НАСТРОЙ:**

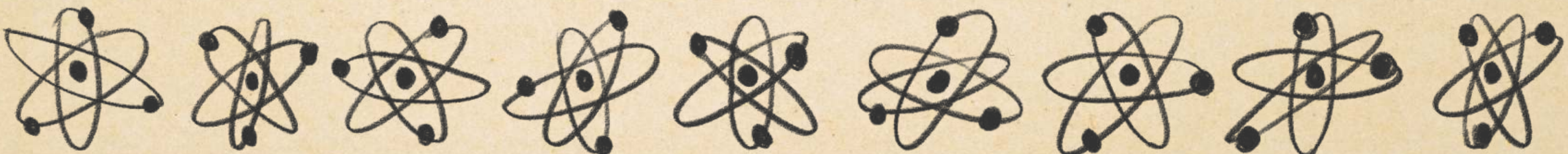
для того, чтобы уверенно сопротивляться козням **Директора**, работникам АЭС нужно быть вдохновенными и верить в успех их общего с товарищами дела. Чем выше **Боевой настрой**, тем слабее окажется позиция **Директора** во время финального разговора. На высоком уровне **Боевого настройа** может начаться **Стачка**, которая будет активно увеличивать счетчик **Подозрения Директора**, но при этом снизит **Выработку энергии**. *Стартовое значение 0. Максимальное значение 8.*



★ **ПОДОЗРЕНИЯ:**

темные делишки **Директора** не могут скрываться вечно. Когда этот счетчик доберется до максимума, рабочие раскроют корыстные замыслы **Директора** и соберут достаточно улики, чтобы вызвать интерес надлежащих государственных органов. *Стартовое значение 0. Максимальное значение 8.*

Возьмите стикеры, напишите на них названия счетчиков, стартовые значения и положите в центр стола.



ЭТАЖИ

Игра разделена на четыре раунда, которые мы будем называть **Этажами**, потому что каждый раунд будет проходить на определенном этаже атомной электростанции. Призракам придется приспособливаться к ситуации на каждом этаже на их пути к кабинету **Директора**, расположенному на четвертом. **Директор** в это время должен ухудшать ситуацию на АЭС, желательно чужими руками.

В начале игры определите, какие вас ждут этажи с помощью трех бросков к6 по следующей таблице. Четвертый этаж всегда будет Администрацией, где находится кабинет **Директора**. Используйте полученные результаты для вдохновения во время игры, смело придумывайте свои особенности и подробности. Само собой помимо основного персонала во время истории вам встретятся и другие персонажи, которых вы придумаете самостоятельно.

К6 НАЗНАЧЕНИЕ ПЕРСОНАЛ ПРИМЕРЫ ОСОБЕННОСТЕЙ ЭТАЖА

	Энергоблок	Операторы реактора	Торговый автомат со светящимися леденцами
	Лаборатория	Ученые	Компьютерный зал по вечерам освещают розовым неоном, чтобы кактусы лучше росли
	Столовая	Повара	Рисунок на стене: «Болтун — находка для шпиона» – видимо, из прошлой эпохи
	Автохозяйство	Автослесари	Советский грузовичок, которым раньше заведовал один из Призраков
	Склад	Грузчики	Самодельная баня на пару из градирни
	Проходная	Охрана	Стол в углу с набором дайсов и правилами «Багровой пыли»
4 этаж	Администрация	Бухгалтеры, Директор	Запутанные коридоры с проходными кабинетами полными столов и принтеров, один из них безостановочно выплевывает листы бумаги



ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Победы **Призраки** могут добиться одним из следующих способов:

- ★ Пройти все четыре этажа и преуспеть в **Классовых** дебатах. Для этого им потребуется как можно более высокий **Боевой настрой**.

*Если **Призракам** удастся довести рабочих до кабинета **Директора** и помочь им подобрать нужные аргументы в жарком споре с этим представителем буржуазии, то **Директор** откажется от своих необоснованных амбиций.*

- ★ Поднять счетчик **Подозрения** до максимума. В этом им может помочь **Стачка**. Для этого не обязательно завершать все этажи.

*Если помочь рабочим разгадать гнусные замыслы **Директора**, и суметь привлечь общественное внимание к этому делу, то **Директор** совсем скоро окажется в тюрьме за коррупционные махинации.*

- ★ Совершить **Научную революцию** в конце одного из этажей. Чем больше счетчик **Страх перед атомом** против **Науки** смещен к **Науке**, тем выше шансы.

***Призракам** достаточно найти способ вдохновить штатных ученых на великие открытия и эффективность атомной энергетики станет неоспорима. Тогда никто не посмеет закрыть АЭС!*



Директор выйдет победителем в игре в следующих случаях:

- ★ Завершить все четыре этажа и преуспеть в **Классовых** дебатах. Чем ниже счетчик **Боевого** настроения, тем проще будет победить **Директору**, но если к концу игры он останется без **Денег**, то не сможет сопротивляться и привычно затыкать бумажками рты несогласных.

Я не смогу прятаться от них вечно, в конце концов, они знают, где находится мой кабинет. Нужно лишь в последний раз пообещать им, что все будет хорошо и Я со всем разберусь. Усыплю их бдительность, и закончу начатое.

- ★ Накопить **Долг** в размере 6. Этого можно добиться снижая **Выработку** энергии.

Тут неэффективный менеджмент, здесь ошибка в ежемесячной сводке, затем что-нибудь демотивирующее скажу работникам. Кто же знал, что Я такой профессионал в снижении продуктивности предприятия?

- ★ Вызвать **Панику** среди населения. Чем больше счетчик **Страх перед атомом** против **Науки** смещен к **Страху перед атомом**, тем выше шансы.

Все началось с анонимного письма в СМИ от местного фермера, у которого все телята в последнем помете родились с двумя головами. В письмо Я положил распечатанный скриншот из игры про радиоактивные пустоши. А теперь весь город на нервах, поверив телепередаче, в которой рассказали, что батареи в домах все еще делают из чугуна чтобы скрывать излучение от воды, поступающей с внешнего контура АЭС.



КАК ПРОХОДИТЬ ПРОВЕРКИ

Во время игры **Призраки** и **Директор** будут соперничать друг с другом. Для того, чтобы узнать, кто из вас больше преуспел в событии, вы будете совершать проверки. Та сторона, которая наберет успехов больше, чем соперник — станет победителем.

Иногда в правилах будет указано количество успехов, которые необходимо набрать, чтобы преуспеть в проверке.

ПУЛ КОСТЕЙ И ДЕНЕГ

Все проверки совершаются набором из игральных костей (для **Призраков**) и горстью монет (для **Директора**). Количество костей/монет в этом наборе выбирается взакрытую от всех остальных каждым игроком самостоятельно, если не указано иное. Более подробно об этом будет рассказано в разделе *Ход игры*.

СПЛАВ ДУШ

Призраки совершают проверку всей группой с помощью игральных костей (кб). Слаженная командная работа это единственное, что может привести их к победе. Для каждой проверки **Призраки** берут пул костей и бросают его. Чтобы определить количество успехов посмотрите на выпавшие значения у всех **Призраков**:

- ★ Каждый выпавший дубль дает 1 успех.
- ★ Каждый дополнительный кубик, совпавший с дублем дает еще 1 успех.



*Пример: Призраки Ревизор, Тетерев и Огонек совершают проверку Сплава. Каждый из них в закрытую выбрал по 2 кубика. Теперь они вместе бросают свои кубики. У Ревизора выпало 1 и 4, у Тетерева 1 и 1, а у Огонька 3 и 6. После чего они ищут дубли в выпавших значениях. У Тетерева выпало две 1 — это дубль, а значит один успех. У Ревизора так же есть 1, она добавляется к дублю как дополнительный успех. 4, 3 и 6 не имеют пар, поэтому не дают успехов. Таким образом **Призраки** набрали два успеха.*



СИЛА ДЕНЕГ

Директор тоже не один — у него есть **Деньги** в виде монет. Правда, иногда они не помогают, но скорее всего вы просто потратили недостаточно. Для каждой проверки **Директор** берет пул монет и бросает их. За каждую выпавшую решку (сторону с номиналом монеты) **Директор** получает один успех.

*Пример: Директор совершает проверку Силы денег. Он берет часть своих Денег — 3 монеты и бросает их. Выпали 2 решки и 1 орел. За каждую решку он получает успех. Таким образом **Директор** набрал два успеха.*

НИЧЬЯ

В случае, если обе стороны получили одинаковое количество успехов, перепройдите проверку заново.



ПРИЗРАКИ

Призраки коммунизма точно знают — все начинается с низов! Вам предстоит начать игру на первом этаже АЭС и ступень за ступенью подниматься до самого верха, где расположен кабинет **Директора**.

Призракам предстоит искать способы повлиять на рабочих АЭС и подтолкнуть их к борьбе с предприимчивым **Директором**. Обычно **Призраки** двигают предметы, вселяются в сменщиков, нашептывают что-то проходим по пустым коридорам или влияют на работу электроприборов. В вашей власти придумать новый способ взаимодействия с реальностью и вам стоит им воспользоваться, ведь **Директора** надо проучить как можно изощренней.

ПУЛ КУБИКОВ

В начале игры разделите между всеми **Призраками** 8 кубиков. Это их стартовый пул, который обновляется в начале каждого этажа. В течение игры его можно будет увеличить.

СОЗДАНИЕ ПРИЗРАКА

Кем был ваш **Призрак** в далеком прошлом, когда еще имел физическое тело?

Труд, которым занимался человек, всегда говорил о многом. В первую очередь решите, к какой **профессии** относился ваш **Призрак** в прошлой жизни. Он не обязательно напрямую работал на АЭС, возможно он готовил хлеб для работников, или учил их детей в ближайшей школе — все в городе так или иначе взаимодействовали с электростанцией. Можете придумать самостоятельно или воспользоваться таблицей ниже.

Чтобы получить результат по этой таблице бросьте два кб, значение первого будет обозначать десятки, а значение второго единицы.

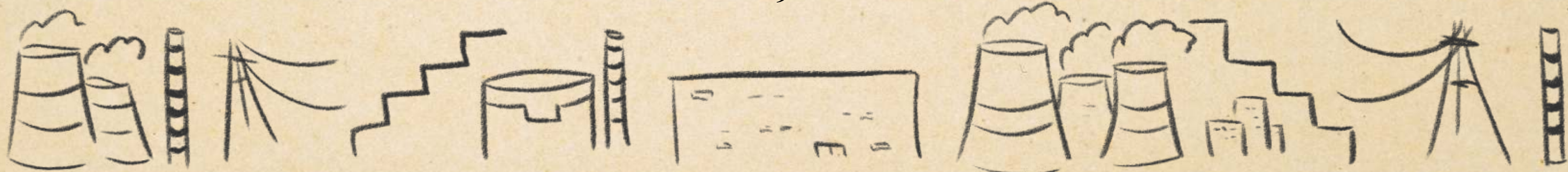


К66 ПРОФЕССИЯ

1	1	Инженер
1	2	Электротехник
1	3	Оператор управления реактором
1	4	Член комиссии по ядерной безопасности
1	5	Химик
1	6	Лаборант

К66 ПРОФЕССИЯ

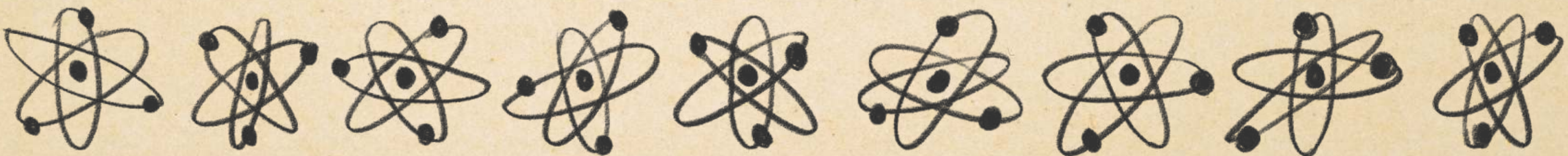
2	1	Секретарь
2	2	Водитель
2	3	Автослесарь
2	4	Организатор творческого союза
2	5	Бригадир
2	6	Физкультурный руководитель



К66 ПРОФЕССИЯ

К66 ПРОФЕССИЯ

3	1	Пожарный	5	1	Агроном
3	2	Физик-ядерщик	5	2	Крановщик
3	3	Учитель начальных классов	5	3	Историк
3	4	Документовед	5	4	Поэт
3	5	Повар	5	5	Журналист
3	6	Сторож	5	6	Шпион
4	1	Врач	6	1	Кинооператор
4	2	Милиционер	6	2	Бакалейщик
4	3	Комбайнер	6	3	Художник
4	4	Токарь	6	4	Почтальон
4	5	Механик	6	5	Чекист
4	6	Архитектор	6	6	Председатель горисполкома



Придумайте *прозвище* вашему **Призраку**, которое ему дали рабочие АЭС и расскажите, каким именно образом вы заработали его. Можете придумать сами или воспользоваться таблицей ниже.

Чтобы получить результат по этой таблице бросьте два кб, четность выпавшего значения на первом кубике укажет столбец, а значение второго кубика укажет строку.

ЧЕТНОЕ	К6	НЕЧЕТНОЕ
Ночной бригадир		Болтун
Диктор из труб		Прометей
Траливаля		Дока
Дедушка-трактор		Пароварыч
Дядя Боря		Фаза
Старый агитпропщик		Космонавт

НАГРАДА ЗА ОТЫГРЫШ

Если на этом этаже ваш **Призрак** ведет себя в соответствии с его прозвищем и профессией, то вы можете перебросить один кубик во время одной из проверок.

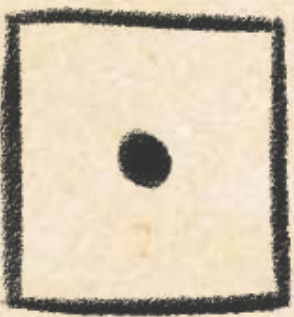
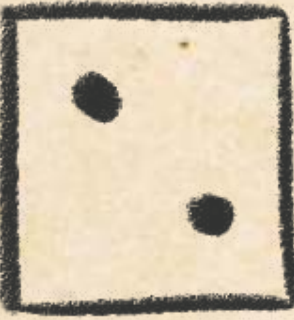
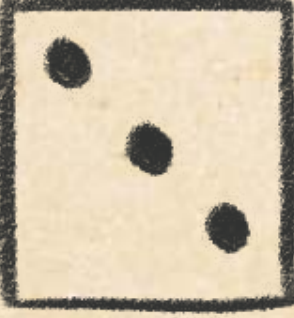
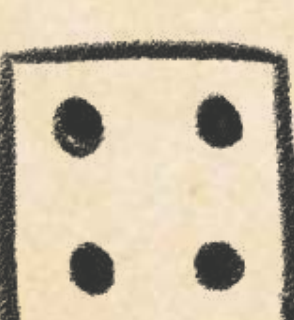
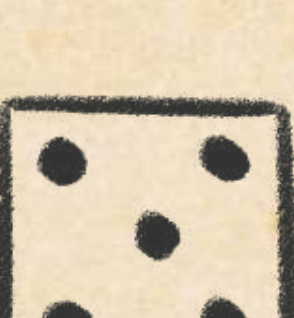

РАДИАЦИЯ ВЛИЯЕТ НА ПРИЗРАКОВ?

О да! Так как **Призраки** прекрасно проходят сквозь стены и другие препятствия, защищающие живых людей от радиации в активных зонах, они иногда случайно залетают куда не стоило бы.

Ученые пока не могут объяснить почему (в первую очередь, потому что они не верят в существование привидений), но радиационное излучение вызывает интересные изменения в эктоплазме **Призраков**.

Если во время **Сплава душ** у **Призрака** выпадает *шестерка*, но только на одном из брошенных им кубиков, то это означает, что он каким-то образом умудрился подставиться под гамма-излучение. В таком случае совершите бросок по следующей таблице, чтобы узнать, что случилось.



	Истончение эфира — красная заря манит вас в мир победившей революции. Сбросьте один кубик из вашего пула навсегда. Так можно и без Призрака остаться!
	Страх и отчаяние — На этом этаже вы излучаете волны страха и тревоги, влияющие на живых. Сдвиньте счетчик Наука против Страх перед атомом на 1 в сторону Страх .
	Загробкомпочтель — Вы приобрели эфирную связь со всеми остальными Призраками . До конца этажа вы можете подсматривать, сколько кубиков собираются разыграть ваши товарищи.
	Светопредставление — Призрак начинает светиться и пока не закончится этаж, его могут увидеть живые люди, хотя бы раз он испугает кого-то из рабочих, но теперь он эффективно питает электросети рядом с собой. Увеличьте счетчик Выработка энергии на 1, но снизьте Боевой настрой на 1.
	Былые победы — Вы ярко вспоминаете как при жизни дружно трудились на благо коммунизма! Рядом с вами эта же картинка пронзает сознание рабочих. Поднимите Боевой настрой и Выработку энергии на 1.
	Увеличение массы — Вы раздулись и занимаете гораздо больше места — целую комнату. Возьмите один дополнительный кб. Вы можете использовать его во всех проверках Сплава на этом Этаже.

ДИРЕКТОР



Директор долгие годы отвечал за благополучие АЭС. По крайней мере на том уровне, чтобы она продолжала приносить ему **Деньги**. Однако щедрое предложение компании «Нефтьпил» рисует перед ним радужные мечты о беззаботной и богатой жизни без какой-либо ответственности. Всего-то надо перешагнуть через рабочих и закрыть АЭС.

Директору предстоит плести интриги и эффективно распределять свои финансовые возможности, чтобы как можно скорее нанести непоправимый вред производительности и имиджу АЭС, пока рабочие не начали что-то подозревать



ДЕНЕЖНЫЙ ПУЛ

Директор начинает игру с **Денежным пулом** в количестве 16 монет. В течение игры можно будет заработать еще, но это достаточно проблематично.

СОЗДАНИЕ ДИРЕКТОРА

Директор предпочитает работать головой, а не руками, и точно уверен, что все, кто работает руками, делают это потому, что не научились работать головой.




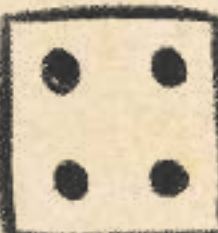


Для того, чтобы добиться успеха в его новом деле, нужно точно знать, что ему в этом поможет, а что помешает.

Выберите или придумайте *Сильную сторону Директора*. Она всегда ему помогала. Можете воспользоваться таблицей ниже:


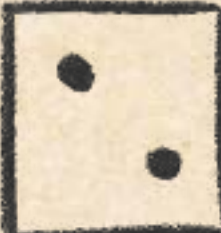






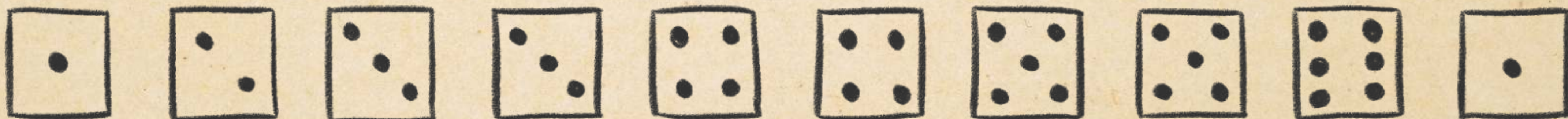
Выберите или придумайте *Слабую сторону Директора*. Она постоянно мешала ему заработать больше. Можете воспользоваться таблицей ниже:

К6 СИЛЬНАЯ СТОРОНА

	Высокомерие
	Наглость
	Лукавство
	Презрение
	Равнодушие
	Безответственность

К6 СЛАБАЯ СТОРОНА

	Бережливость
	Искренность
	Спокойствие
	Уступчивость
	Пунктуальность
	Храбрость









Выберите или придумайте *Возможность* для **Директора**, которая сейчас поможет ему в закрытии АЭС. По желанию воспользуйтесь таблицей ниже:

У **Директора** так же есть и *Угрозы*, которые могут помешать исполнению его затеи:

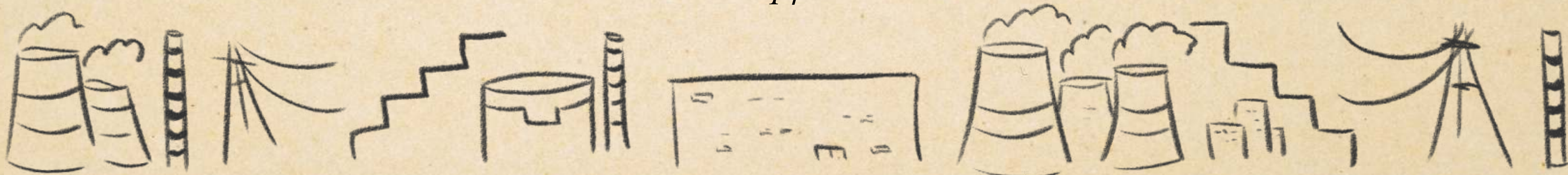
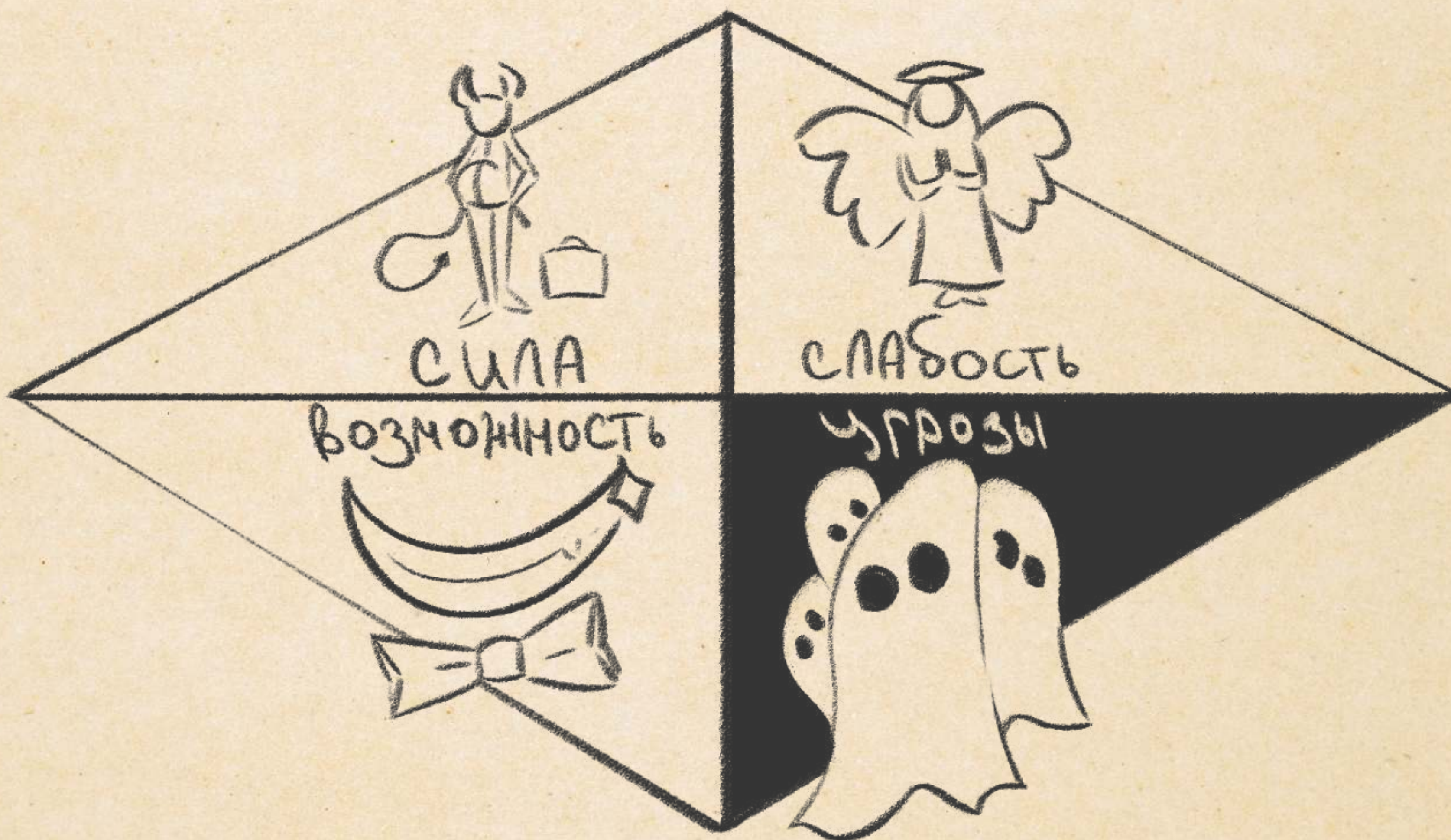
Странные и необъяснимые события, участившиеся на АЭС в последнее время, а также работники, как по волшебству, почувствовавшие неладное и задающие неудобные вопросы.

К6 ВОЗМОЖНОСТЬ

	Наивный и очень активный подручный, готовый на все, ради повышения
	Кум работающий редактором в местном СМИ
	HR нанимающий бесхребетный персонал по указке
	Лже-ученый вставляющий палки в колеса прогресса
	Болтливая и очаровательная жена, отлично отводящая подозрения
	Зять со связями в силовых структурах

НАГРАДА ЗА ОТЫГРЫШ

После совершения броска для проверки **Силы денег**, вы можете обратиться к вашей *Сильной* или *Слабой стороне*, либо к *Возможности* и описать, как именно она помогает вам в этой проверке. После чего возьмите дополнительную монету не из вашего пула **Денег** и добросьте ее к этой проверке. Это преимущество используется только по одному разу к *Сильной стороне*, *Слабой стороне* и к *Возможности* за всю игру.



ХОД ИГРЫ

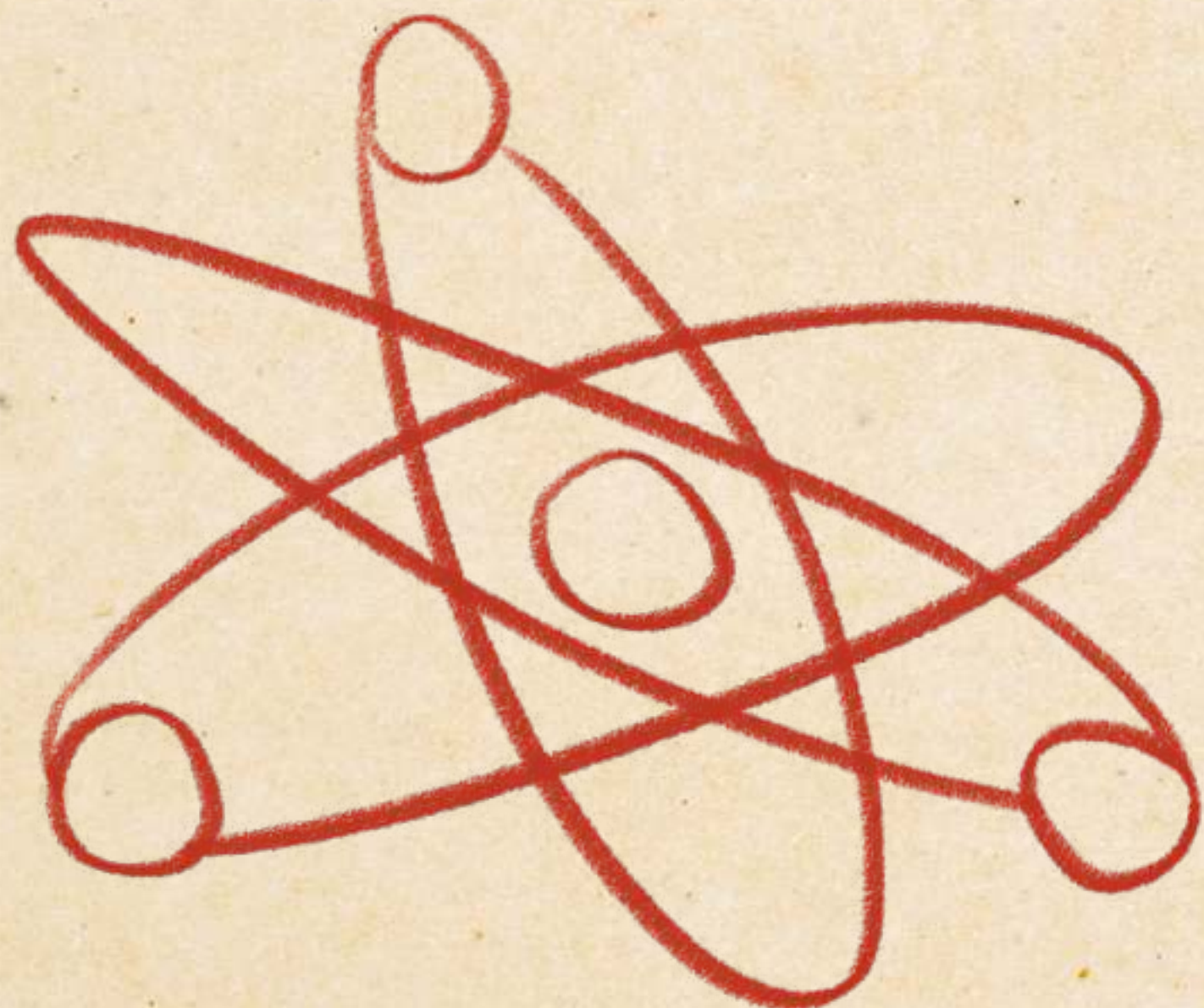
Механическая часть игры представляет из себя разыгрывание раундов для того, чтобы влиять на счетчики.

Каждый этаж преодолевается за несколько этапов:

1. Восстановление пула кубиков у **Призраков**
2. Розыгрыш случайных событий
3. Совершение ставок
4. Розыгрыш ставок
5. Проверки счетчиков
6. Завершение этажа

МЕХАНИКА — ЛИШЬ ИНСТРУМЕНТ ИСТОРИИ

Так как это настольная ролевая игра, в которой участники напрямую соревнуются друг с другом, вам предстоит четко следовать правилам, чтобы определять, кому в данный момент принадлежит управление повествованием. Однако не забывайте, что броски кубиков и монет — лишь инструмент, который поможет вам разыграть интересную историю. Сопровождайте каждую ставку и проверку описаниями того, что делают ваши персонажи, чтобы преуспеть. Какими хитростями воспользуется **Директор**? Что в ответ предпримут **Призраки**? Не бойтесь добавлять детали, взаимодействуя друг с другом. Поддерживайте конфликт между соперниками до победного конца!



ЭТАП 1 — ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУЛА КУБИКОВ У ПРИЗРАКОВ

Призраки возвращают себе на руку весь пул кубиков, которые они потратили на прошлом этаже, включая те, что они выиграли в розыгрыше **Персонала** на этапе розыгрыша ставок.

Не забудьте сбросить кубики, полученные за счет **Эффектов излучения**.

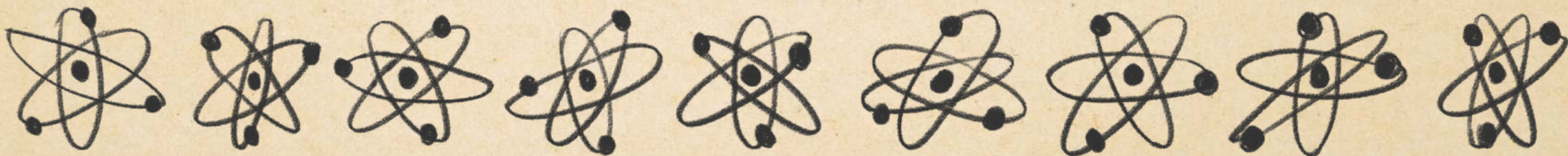
Таким образом в начале каждого этажа у **Призраков** будет в 8 кубиков с начала игры и те кубики, которые они получили за розыгрыш **Персонала** на прошлых этажах.

После этого все вместе опишите новый этаж, на который вы поднялись. Что здесь важно? Какие места интересуют **Директора**? Что **Призраки** помнят еще со времен своей жизни?






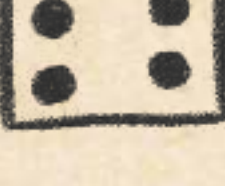
ЭТАП 2 — РОЗЫГРЫШ СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

*Если сейчас идет **Стачка**, снизьте счетчик **Выработки энергии** на 2, и повысьте счетчик **Подозрения** на 2.*






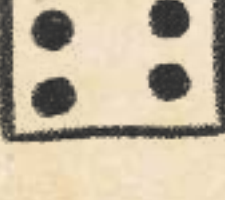
Директор и один из **Призраков** совершают бросок по таблице Случайных событий текущего этажа и интерпретируют результат. Опишите, как это событие влияет на этаж, подготовьте почву для дальнейших действий. Некоторые случайные события требуют положить **жетон ставки** на один из счетчиков, в качестве жетонов ставки используйте любые фишки или что-то отличающееся от монет и шестигранных игральные кубиков. Подробнее о жетонах ставки будет рассказано ниже этапе совершения ставок.



К6 СОБЫТИЕ







	Журналисты проводят прямой эфир прямо из энергоблока. Положите 1 жетон ставки на счетчик Наука против Страха перед атомом .
	Истощенные топливные стержни перевозят в реактор вторичного типа. Снизьте счетчик Выработка энергии на 1, Положите 2 жетона ставки на счетчик Выработка энергии .
	Тотальное обогащение! Призраки дружно забыли, что они на этаже энергоблока и залетели в главный реактор. Все Призраки получают по случайному эффекту из таблицы эффектов излучения.
	Экскурсия из города. Положите 1 жетон ставки на счетчик Наука против Страха перед атомом .
	Внезапная проверка комиссии. Положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения .
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки.

К6 СОБЫТИЕ

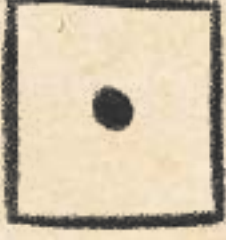

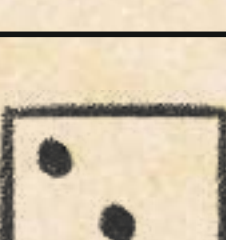


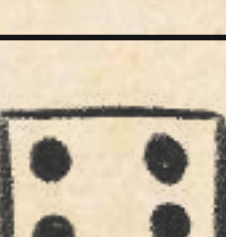
	Уволили ученого-дилетанта и он в отместку начал распускать слухи об опасности атомной энергетики. Сдвиньте счетчик Наука против Страха перед атомом в сторону Страха на 1.
	Выигран тендер. Денежки так и текут. Директор получает 1 монету.
	Оккультные эксперименты. Кто-то нарисовал пятиконечную звезду красным маркером на доске. Один из Призраков получает 1 кубик.
	Рабочая практика в соседнем университете. Положите 1 жетон ставки на счетчик Персонал .
	Эврика! Сдвиньте счетчик Наука против Страха перед атомом в сторону Науки на 1.
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки.



К6 СОБЫТИЕ







	Разговорчики за обедом. Положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения .
	Празднование дня рождения одного из рабочих. Повысьте счетчик Боевой настрой на 1.
	Сокращенный день. После обеда всех отпускают домой. Счетчики Выработки энергии и Боевой настрой снижаются на 1.
	Массовое несварение. Счетчик Боевой настрой снижается на 1, счетчик Подозрения повышается на 1.
	Марфа Васильевна вернулась из декрета. Положите 2 жетона ставки на счетчик Персонал .
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки.

К6 СОБЫТИЕ







	Перепродажа. Директор получает 1 монету.
	Советская техника вышла из строя. Только сейчас. Понизьте счетчик Выработка энергии на 1. Положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения .
	Кто-то разлил масло. Берегите головы! Понизьте счетчик Боевой настрой на 1.
	В автохозяйстве новый рабочий — кошка с кличкой Колхозница. Положите 1 жетон ставки на счетчик Персонал .
	Кофемашина сегодня работает за десятерых. Повысьте счетчик Выработка энергии на 1.
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки.









К6 СОБЫТИЕ

	Не удалось найти нужную деталь, которая висит на складских остатках. Увеличьте счетчик Подозрения на 1.
	Нашлись списанные запчасти, ранее считавшиеся украденными. Снизьте счетчик Подозрения на 1.
	В складском актовом зале произошло собрание профсоюза. Увеличьте счетчик Боевой настрой на 1.
	В складском актовом зале произошла премьера любительской постановки. Положите 1 жетон ставки на счетчик Боевой настрой .
	На складе навели порядок. Призракам больше нечем брынчать. Один из Призраков должен сбросить 1 кубик, но только на этом этаже.
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки .

К6 СОБЫТИЕ

	У входа собрались эко-активисты пикетеры против атомной энергетики. Сдвиньте счетчик Наука против Страха перед атомом в сторону Страха , положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения .
	На проходной сломался турникет и большое количество персонала не могут попасть на работу. Снизьте счетчик Выработка Энергии на 1, положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения .
	Охрана не пропустила комиссию на объект. Положите 1 жетон ставки на счетчик Подозрения . Сдвиньте счетчик Наука против Страха перед атомом в сторону Страха .
	Подозрительный тип предлагает Директору вложиться в Читкоины . Директор бросает монету. При решке на следующем этаже он получит 2 монеты. Эту монету он в любом случае сбрасывает.
	Задремавший охранник приветствует всех лозунгами. Это дело рук Призраков или ему что-то снится? Повысьте счетчик Боевой настрой на 1.
	Удачная возможность. Тот, кто получил этот результат получает дополнительный жетон ставки .



	Двойной оклад! За сегодняшнюю смену обещали премию. Положите по 1 жетону ставки на счетчики Выработка Энергии и Подозрения .
	Уволили двух активистов профсоюза. Снизьте Боевой настрой на 1.
	Табличка «Не беспокоить!» на двери Директора . А как это, а что нам теперь делать? Положите 1 жетон ставки на счетчик Боевой настрой .
	Интересная папочка. Рабочим в руки попал компромат. Повысьте счетчик Подозрения на 1.
	Вдохновляющий вид с последнего этажа. Сдвиньте счетчик Наука против Страха перед атомом в сторону Науки .
	Сторонние дела. Директор получает лишние Деньги . Возьмите 1 монету.

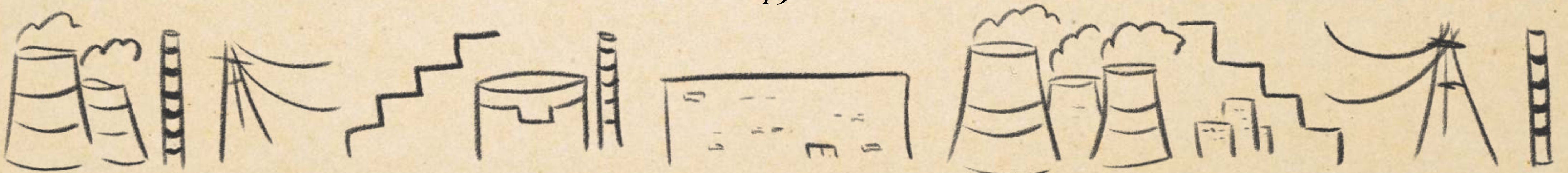
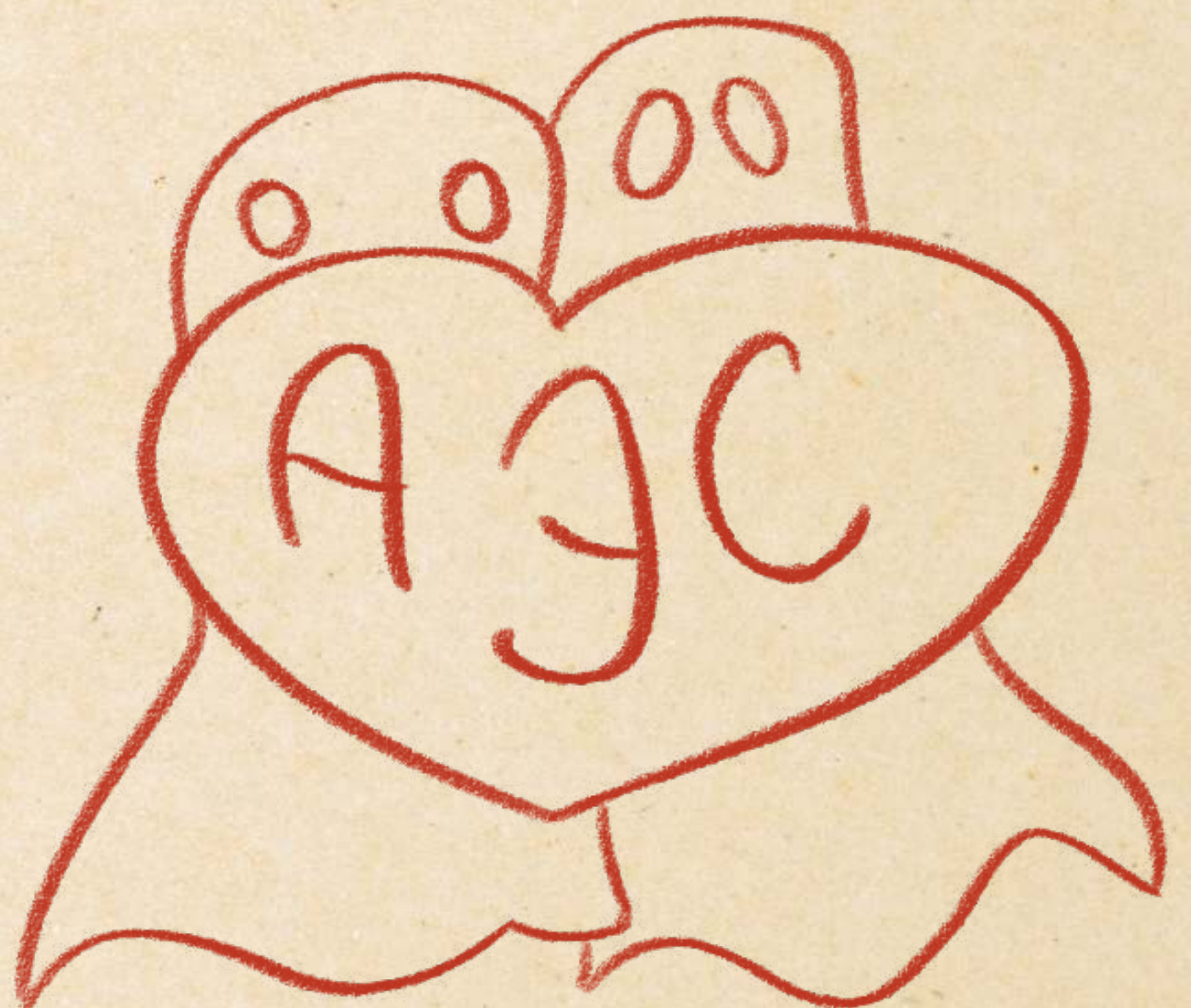
ЭТАП 3 — СОВЕРШЕНИЕ СТАВОК

Обе стороны получают по 3 жетона ставок (это могут быть фишки, отличающиеся монеты, игральные кубики с другим количеством граней или что-то еще, чем можно обозначить ставки), эти жетоны представляют из себя планы и действия, которые помогут стороне продвинуться в своих целях. Обе стороны по очереди, начиная с **Призраков** решают, на какой из счетчиков положить один жетон ставки и описывают, что именно означает этот жетон.

*Пример 1: Директор кладет жетон на счетчик **Наука против Страха перед атомом** и рассказывает: «Я обещаю лаборанту теплое местечко в другой корпорации, за внесение неточных результатов эксперимента».*

*Пример 2: Призрак кладет жетон на счетчик **Выработки энергии** и описывает: «Я дую изо всех эфирных сил на плакат «Пятилетку за три года!» под станком, чтобы рабочий смог его разглядеть».*

Как только все жетоны ставок распределены, переходите к следующему этапу.



ЭТАП 4 — РОЗЫГРЫШ СТАВОК

На этом этапе стороны будут пытаться выиграть выставленные до этого ставки, чтобы с их помощью повлиять на счетчики. Для каждого счетчика, на котором есть **жетоны ставки**, начиная с **Персонала** сделайте следующее:

1. Каждый в закрытую (от всех, включая своих товарищей) выбирает сколько кубиков/монет из своего запаса он собирается использовать в этой ставке. Прятать кубики/монеты можно за своей ладонью, или, например, за листом бумаги/открытой книгой.
2. Когда все готовы, игроки одновременно открываются и показывают, сколько кубиков/монет они подготовили для этой ставки.
3. Совершите проверку кубиками/монетами и сравните успехи. Та сторона, у кого их больше выигрывает поставленные на счетчик жетоны ставок.

а. Ставка на счетчик **Персонал**. В случае победы **Призраков**, они получают кубики, в количестве, равном выигранным жетонам ставок и распределяют их между собой (они могут использоваться для проверок на этом и последующих этажах). Если победил **Директор**, то он может использовать полученные жетоны ставок для изменения значения любых счетчиков в конце этого этапа. Затем победитель рассказывает, каким образом он переманил персонал на свою сторону.

б. Ставки на другие счетчики. Победитель ставки выбирает, повысить или понизить этот счетчик на количество поставленных на него жетонов ставок. Затем опишите, что произошло — ведущим в этом описании является победитель, но остальные тоже могут участвовать в истории и вносить свои идеи.

4. Отложите в сторону все использованные кубики/монеты, на этом этапе вы больше не можете использовать их для совершения проверок для следующих ставок.

5. Повторите все действия для следующей ставки.

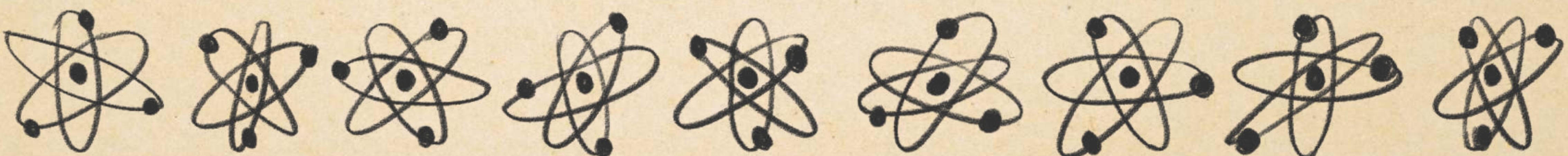
В конце этого этапа, если **Директор** выиграл ставку на **Персонал**, он может распределить полученные со счетчика **Персонал жетоны ставок** между другими счетчиками, изменяя их значение на 1 за каждый жетон.



ЭТАП 5 — ПРОВЕРКИ СЧЕТЧИКОВ

Возьмите все кубики/монеты, которые вы использовали на этом этапе. **Директор** может добавить к ним еще максимум 2 монеты из своего пула **Денег**, но эти монеты будут сброшены в конце этажа вместе с остальными, что были использованы. Эти кубики/монеты вы будете использовать на этом этапе для совершения проверок по всем счетчикам, не распределяя их между бросками.

*Пример: Призраки использовали на этом этапе 11 кубиков. Они подготавливают их, распределяя между собой. Затем бросают их все в проверку для счетчика **Страх перед атомом против Науки**. После определения результатов проверки они снова берут все эти кубики и переходят к счетчику **Боевого настроения** и снова бросают все эти кубики проверки на этот счетчик.*



На этом этапе игроки определяют результаты их борьбы на этом этаже взглянув на счетчики, не забудьте описывать результаты каждой проверки, что будет проведена дальше:

1. Если **Выработка энергии** ниже целевой выработки, то запишите разницу в **Долг**. Если **Выработка энергии** выше целевой выработки, то разница превращается в **Деньги**. Если есть **Долг**, то половина **Денег** покрывает **Долг**, и тот аннулируется. Другая достается **Директору**. В случае нечетного числа большую часть (конечно же) получит **Директор**. Если **Долг** стал равен 6 или больше, игра заканчивается победой **Директора**.

2. Если счетчик **Страх перед атомом против Науки** сдвинут в сторону **Страха**, то **Директор** совершает проверку **Силы денег монетами**, которые он подготовил в начале этого этапа. После броска он добавляет к успехам значение счетчика **Страх перед атомом против Науки**. Если в результате набралось 8 успехов и больше, то игра заканчивается победой **Директора**, напугавшего население города до такой степени, что те потребовали закрыть АЭС. Если счетчик **Страх перед атомом против Науки** сдвинут в сторону **Науки**, то **Призраки** совершают проверку **Сплава душ кубиками**, которые они подготовили в начале этого этапа. После броска они добавляют к успехам значение счетчика **Страх перед атомом против Науки**. Если в результате набралось 8 успехов и больше, то игра заканчивается победой **Призраков**, вдохновивших ученых совершить великое научное открытие, которое однозначно сделало атомную энергетику самым выгодным способом получения энергии.

3. Если счетчик **Боевой настрой** равен или выше значения 6, то **Призраки** совершают проверку **Сплава душ кубиками**, которые они подготовили в начале этапа. После этого они добавляют к успехам значение счетчика **Боевой настрой**. Если в результате набралось 12 успехов и больше, то начинается **Стачка**.

4. Если счетчик **Подозрения** равен 8 или больше, то игра заканчивается победой **Призраков**. Рабочие нашли достаточно улики против **Директора** и смогли отправить его за решетку.

ЭТАП 6 — ЗАВЕРШЕНИЕ ЭТАЖА

Если сейчас не четвертый этаж, то переходите на следующий по счету и повторите все этапы снова. Если же вы находитесь на четвертом этаже, то это значит, что рабочие уже добрались до кабинета **Директора** и пора серьезно поговорить. Переходите к **Классовым дебатам**.

СТАЧКА

Если на этапе 5 **Призраки** преуспели в проверке **Сплава** и началась **Стачка**, то это значит, что рабочие не на шутку обозлились и отказываются работать, пока **Директор** не удовлетворит их требования. На каждом следующем этаже в начале этапа 2, пока продолжается **Стачка** снизьте счетчик **Выработка энергии** на 2 и повысьте счетчик **Подозрения** на 2.

Стачка закончится, как только счетчик **Боевой настрой** снизится до 5.



КЛАССОВЫЕ ДЕБАТЫ

Когда заканчивается четвертый этаж, рабочие, ведомые духом **Призраками** коммунизма входят в кабинет **Директора**. Начинаются дебаты между рабочими и бесстыдным бизнесменом. **Призраки** уже достаточно сильны, чтобы устами рабочих произнести речь, достойную какого-нибудь броневи́чка. **Директору** же придется защищаться без каких-либо сил свыше.

Для этой проверки **Призраки** распределяют между собой кубики в количестве, равном счетчику **Боевого настроения**. **Директор** использует для проверки все свои оставшиеся **Деньги**. Та сторона, у которой оказалось больше успехов смогла убедить оппонента и считается победителем. Победители рассказывают, что стало с АЭС, с **Директором**, с **Призраками**.

ОТВЕТ НА ВОПРОС

Сторона-победитель в конце игры должна ответить на важный вопрос: **В каждом ли Директоре может проснуться совесть, если рабочие подберут нужные слова?**

