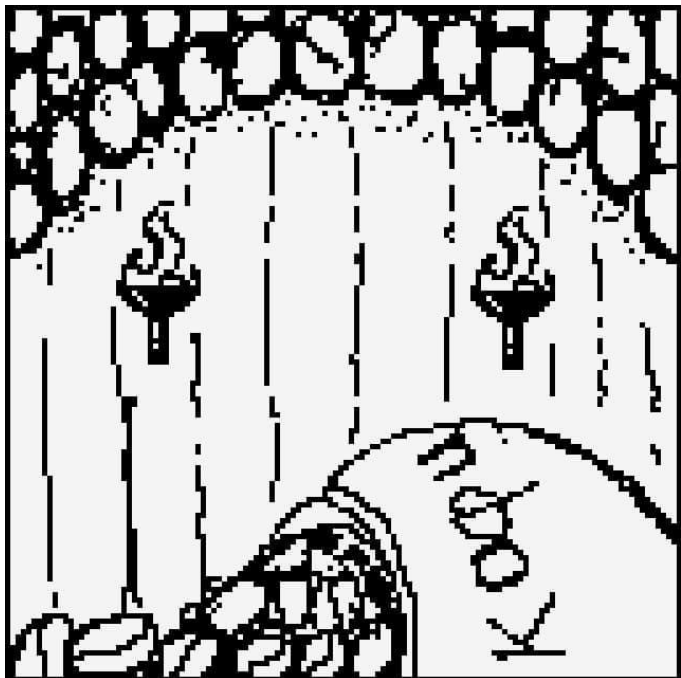




Игра для трех г'номов
о превращении руин подземелья
в успешную кофейню

Эта игра была разработана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2022. Зимние игры».

Использованные ключевые слова: Кофе, Руины, Долг



Вы — г'номы. Вы задолжали много денег Бургор-гормирстру. Вы слышали, что сейчас очень ценится кофе. Вы нашли руины подземелья и решили открыть здесь кофейню. И добывать кофе. Так вы вернёте свой долг.

*«Кофе — это кровь земли»
Булин - Зй гном*

В ЭТОЙ ИГРЕ ТЫ СМОЖЕШЬ

- » Копать кофе
- » Варить кофе
- » Строить машины для варки кофе
- » Продавать кофе
- » Пить кофе, чтобы меняться внутри и снаружи

Успей сварить заказанный кофе, чтобы не потерять клиента!

Подготовка к игре

Соберитесь втроём и принесите с собой:

- » Много шестизгранных кубиков любых цветов и размеров (не меньше 20-ти)
- » Бумагу
- » Карандаши
- » И ластики



Как играть

В этой игре нет ведущего. Вы сами будете рассказывать друг-другу, что делают ваши персонажи, и что при этом происходит. Несмотря на то, что в игре можно победить (вернуть долг Бургорзмормистру), вашей главной целью будет создание остросюжетного кулинарного боевика.

Вы столкнетесь с препятствиями, и чем они будут круче, тем интереснее будет с ними справляться.

Раунды и ходы

Как правило каждый участник может за раз сделать одно действие (иногда больше). После этого считается, что он сделал Ход и начинает ходить участник слева от него. Порядок хода всегда следует по часовой стрелке. Если вы хотите изменить порядок хода, поменяйтесь местами за столом.

Когда все участники игры сделали Ход, в игре заканчивается Раунд.

Вашей задачей будет успевать приготовить и продать заказанный кофе, пока не придут сборщики долгов от Бургорзмормистра. К этому моменту у вас уже должна быть полностью собрана вся сумма долга.

Сколько раундов отводится на каждый заказ

В игре у вас будет ограниченное количество раундов на выполнение каждого заказа.

Первый заказ	Второй заказ	Третий заказ
5 раундов	7 раундов	9 раундов

Как бросать кубики

В игре используются обычные шестигранные кубики (много).

Каждый г'ном начинает с двумя кубиками.

Когда просят бросить кубики, брось всё что у тебя есть.

Успехами считаются значения 5 и 6.

В описании действия указано, что означает разное количество успехов.

После того как действие сыграно, все кубики, на которых выпали успехи, сбрасываются в какую-нибудь посуду (ведерко тоже подойдет) – место на столе, куда удобно тянуться всем г'номам. Эти кубики теперь ничейные.

Кубики, на которых не выпал успех, возвращаются г'ному.

После каждого броска возьми один кубик.

Если у тебя не выпало успехов, возьми два.

Г'номы варят кофе

Как проходит игра

Сварщик (г'ном, отвечающий за варку кофе) получает заказ от клиента (стр.9) и объявляет его остальным г'номам. Он может сказать, какие ингредиенты и аппараты могут ему понадобиться, но **не может** давать другим г'номам прямых указаний (см. действие «**Эффективный менеджер**»).

Теперь г'номы начинают ходить по очереди, по часовой стрелке.

Когда заказанный кофе готов, один из г'номов может попытаться продать его (см. действие «**Продавец кофе**»).

После этого Сварщик получает новый заказ и вышеуказанное повторяется снова. За одну игровую встречу вы успеете выполнить до трёх заказов.

Если вы не успели сварить нужный кофе до того, как истечет срок заказа, вы не можете продавать его.

Когда истекает срок заказа или когда вы выполнили действие «**Продавец кофе**», вы тут же получаете новый заказ.

Долг

Чтобы выплатить **Долг**, надо продать кофе три раза по обычной цене (не очень-то и большой долг, получается, был). Если кофе продаётся «**дорого**», это значит, что нужно продать его дважды «**дорого**», чтобы выплатить **Долг**.

Если кофе продается «**очень дорого**», это значит, что его цена в два раза выше обычной.

После каждой продажи кофе, записывайте результат.

В общем, всё просто: чтобы выплатить Долг, нужно продать кофе **три** раза **по обычной цене**, либо **два** раза **дорого**. Если вы продали кофе **очень дорого**, вам осталось продать **один** кофе хотя бы **по обычной цене**.

Если у вас появились сверхприбыли, можете считать свою кофейню суперуспешной и продать её, а вырученные деньги вложить в шляпы. (Ну вы знаете — бизнес).

Я знаю, что делаю

Если г'ном уверен в успехе своих действий, значит, у него есть шансы на успех и всё зависит от броска кубиков. Не старайтесь логически обосновывать действия г'номов. Описывайте абсурдные ситуации. Эта игра — про странные решения.

Действия

Действиями называется почти всё, что делают г'номы. Действия позволяют создавать, искать, бороться и отдыхать.

У каждого действия есть название и инструкции, как его разыграть. Иногда нужно будет бросить кубики, иногда нет, но каждое действие позволяет двигать игру вперед, поэтому разыгрывая действие игрок должен описывать, что происходит.

Действие: Продавец кофе (может разыграть любой г'ном)

Опиши сервировку напитка, а также на какие ухищрения ты готов пойти, чтобы продать этот кофе подороже.

- » Нет успехов: кофе продаётся по обычной цене.
- » 1 успех: кофе продаётся **дорого**
- » 2 успеха: кофе продаётся **очень дорого**
- » 3 успеха и больше: кофе вызывает сильный интерес, к вам за прилавок могут вбегать любопытные посетители и мешать. Весь кофе кто-то успел выпить бесплатно (см. **Древнее зло**).

Действие: Сбросить пар

Пока г'ном работает, он развлекает себя придумыванием изощрённых ругательств, которыми он назовёт двух других г'номов. Используй в ругательстве названия найденных или использованных предметов или ингредиентов или аппаратов. Угроза расправой может считаться ругательством.

Сбрось или возьми до трёх кубиков

Действие: Борьба со злом

Когда ты сталкиваешься с Древним злом один на один, брось кубики:

- » Нет успехов: пока что ваши силы равны. И ты и Древнее зло решили отступить.
- » 1 успех: Тебе удалось ранить Древнее зло. Оно будет бездействовать один раунд.
- » 2 успеха: Ты победил. Ты изгоняешь Древнее зло навсегда.
- » 3 успеха: О вашей битве будут сочинять песни. Ваши силы равны. Вы сломали случайный аппарат или истощили источник ингредиентов.

Действие: Эффективный менеджер

Если ты уверен, что точно знаешь, что сейчас нужно делать другому г'ному, расскажи ему об этом. Это действие занимает целый ход.

Если вы два раза не успели сварить кофе вовремя (или его бесплатно выпили), то приготовьтесь к последнему заказу – сыграйте действие «Всё или ничего».

Особое действие: Всё или ничего

Бургоргормирстр уже здесь! Объяви, что сейчас ему подадут особый кофе.

Брось кубик:

- » 1-3: Кофе – полный отстой!

Вы потеряли кофейню, аппараты, ингредиенты и даже свои шляпы.

- » 4-6: Кофе – хорош!

Бургоргормирстр жмет вам руки, прощает долг и обещает приходить сюда каждый день.

Внимание: не разыгрывайте этот ход ни при каких других случаях, кроме вышеуказанного. Это действие используется чтобы вы могли закончить игру даже при самом неудачном стечении обстоятельств!





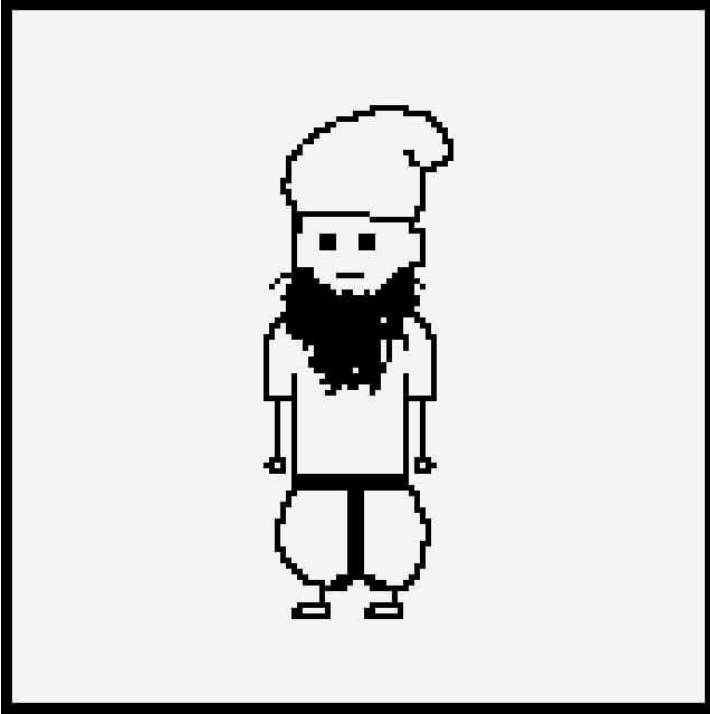
Пример: Аппаратник Бугин хочет построить Избиватель пены. Он смотрит описание действия “Делай аппараты”: “Назови аппарат, который хочешь построить. Расскажи, из каких материалов ты будешь его строить и как он работает. Чтобы построить любой аппарат, нужно, как минимум, три материала”.

У Бугина есть бревно, масло и ваза. Он говорит: «Значит так: обтачиваем бревно, обмазываем маслом и ставим в вазу. Когда нужно будет что-то избить в пену, поднимаем бревно, кладем что-то в вазу и начинаем бить бревном”.

Звучит как отличная идея. У Бугина 4 кубика, он бросает их все. У него выпадает 2, 4, 5 и 1. Один успех есть, а это значит, что у Бугина есть Избиватель пены. По условиям действия он может выбрать одно свойство аппарата и одно свойство будет случайным. Он выбирает свойство “сладкий”, а потом бросает кубики по таблицам свойств: 1 и 2 – холодный.

Бугин пытается объяснить, как так вышло: “Ну, сладкой пена получается, потому что это бревно выточено из сахарной свеклы, а холодной, потому что масло для смазки у нас ментоловое. Как-то так.” Как-то так, Бугин.

Создай гнома



- » **Строить** – тебе подойдет роль Аппаратника
- » **Готовить** – тебе стоит стать Сварщиком
- » **Искать** – твоя судьба – быть Добычником

Теперь надо выбрать подходящее руины в подземелье, в котором вы разместите кофейню и будете добывать кофе.



Самого первого в мире гнома звали Вулин

Имя твоего гнома может отличаться на одну букву.

Выбери себе имя, а потом выбери шляпу (можно брать только синие).

Кроме этого, у твоего гнома должно быть прозвище. Придумай его или подсмотри где-нибудь, но помни, что прозвища даются не просто так, и твоему гному придётся вести себя соответствующим образом.

Каждый раз, когда гном соответствует своему прозвищу, он может увеличить или уменьшить выпавшее значение на одном из кубиков.

Теперь реши, что ты будешь делать

Г'номы варят кофе

Аппаратник

Ты начинаешь игру с тремя случайными материалами. (Брось по таблице материалов, стр.22).

Записывай все материалы и аппараты, что у вас есть.

Делай аппараты

Аппаратник использует главное оружие г'номов – воображение, чтобы создавать аппараты из подручных средств.

Назови аппарат, который хочешь построить. Расскажи, из каких материалов ты будешь его строить и как он работает. Чтобы построить любой аппарат, нужно, как минимум, три материала. Постарайся описать, как удалось получить свойства аппарата.

Брось кубики

- » Нет успехов: добавь дополнительный материал, объясни, как он тебе помог. У тебя есть аппарат со случайным свойством
- » Один успех: у тебя есть нужный тебе аппарат, добавь одно свойство на своё усмотрение и одно случайное свойство
- » Два успеха: то же самое, но добавь два свойства на своё усмотрение
- » Три успеха и больше: у тебя есть нужный тебе аппарат, но он работает нестабильно. Добавь 2 случайных свойства. Также своими нечестивыми экспериментами ты пробудил Древнее зло (см. Древнее зло).

Свойства

Брось кубик, если выпало от 1 до 3, брось по таблице 1. Если выпало от 4 до 6, брось по таблице 2 (таблицы на стр.23).

Если при создании аппарата свойство повторилось, оно **не применяется**.

Аппараты

» Кипятоха

- φ Позволяет *Варить*
- φ Убирает свойство *холодный*
- φ Свойства: *горячий* + случайное

Вы начинаете игру с построенной Кипятохой. Бросьте одно случайное свойство.

» Избиватель пены

- φ Превратит в *Пену* всё, что ты в него положишь

» Холодиль

- φ Даёт приятный холодок и убирает свойство *Горячий*
- φ Свойства *Холодный* + случайное

» Кромсатель

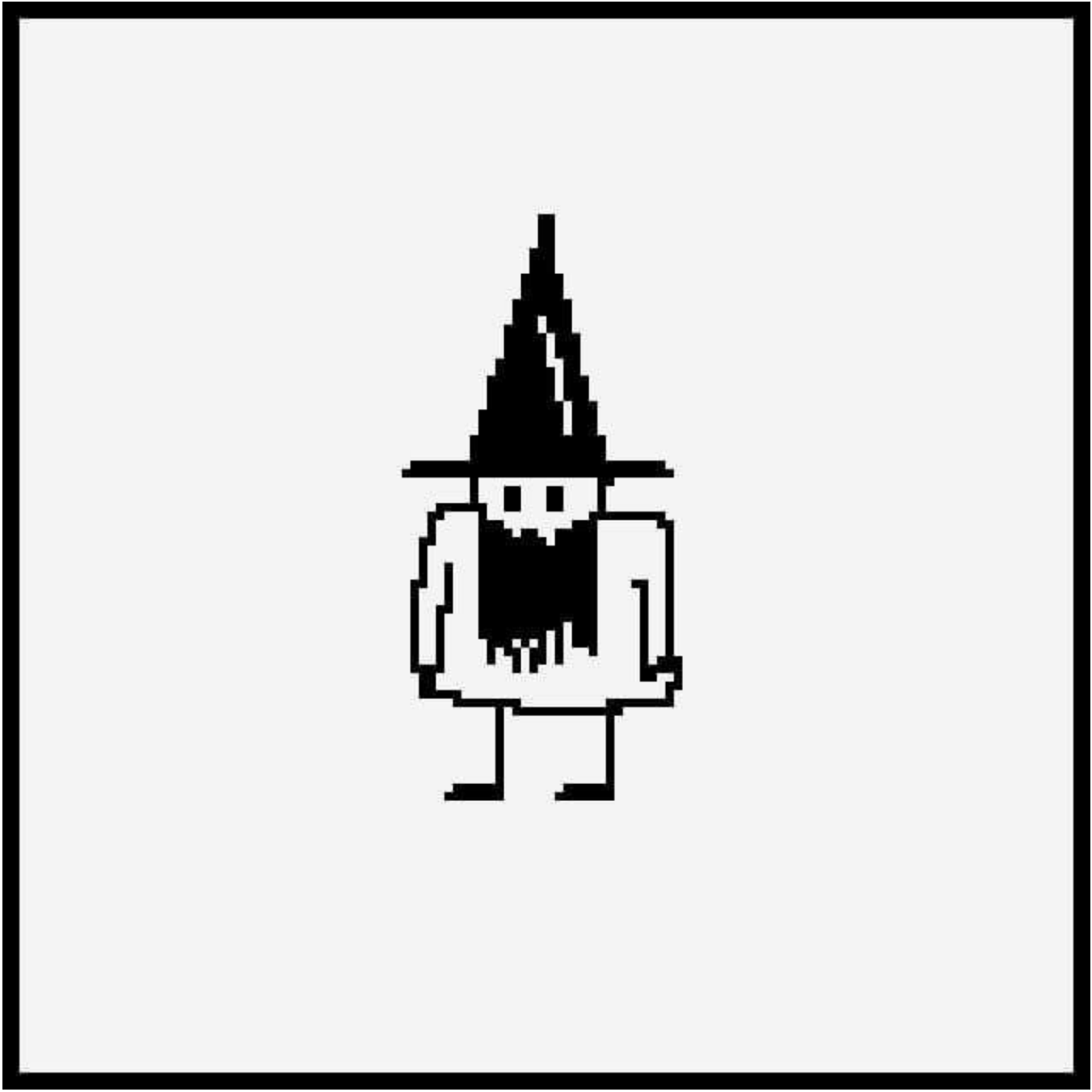
- φ Не суёт пальчики
- φ *Измельчает* ингредиенты, чтобы сделать *стружку*

» Стиралка

- φ *Убирает* 1 свойство
- φ Аппаратник может поменять свойство, потратив 1 ход

» Копчильня

- φ Добавляет свойство *копчёный*



Г'номы варят кофе

Сварщик

Ты начинаешь игру со случайным кофейным рудником (стр.12).

Записывай все свои источники ингредиентов и найденные ингредиенты для стружки или пены.

Источник ингредиентов можно использовать для приготовления сколько угодно раз, пока он не истощится.

Ингредиенты для стружки или пены можно использовать только один раз, но у тебя может быть несколько единиц одного и того же ингредиента.

Когда варишь, опиши как ты используешь все аппараты и ингредиенты, необходимые для приготовления кофе из заказа.

Брось кубики:

- ❖ Нет успехов: Ты сварил кофе, но истощил источник ингредиентов. Придется искать новый.
- ❖ 1 успех: Ты сварил кофе как раз так, как хотел.
- ❖ 2 успеха: Ты сварил кофе и не потратил на это вообще никаких ингредиентов. Это как вообще?
- ❖ 3 успеха и больше: тебе удастся сварить кофе, но у него два дополнительных случайных свойства. Также ты истощил источник ингредиентов. Кроме того, запах твоего нечестивого кофе пробудил Древнее зло (см. **Древнее зло**).

Генератор заказа

Первый кофе: брось по таблице 1 + по таблице 2 + по таблице 3 (стр.23).

Пример: Горячий и солёный, с пеной из орехов

Второй кофе: брось по таблице 1 + по таблице 2, затем снова брось по таблице 2, чтобы определить свойство, которого в этом кофе быть НЕ ДОЛЖНО (стр.23).

Пример: Горячий и тупой, но не солёный

Третий кофе: брось по таблице 1 + по таблице 2, затем брось по таблице 1, чтобы определить свойство, которого в этом кофе быть НЕ ДОЛЖНО + по таблице 3 (стр.23).

Пример: Сладкий и острый, но не горький со стружкой из грибов.

Примечание: Когда ты готовишь второй или третий кофе, может случиться так, что в кофе ДОЛЖНО БЫТЬ и НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ одно и то же свойство одновременно. В этом случае допускается перебросить результат, которого НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ, но будет намного круче (и смешнее), если ты найдешь способ угодить капризному заказчику.



Г'номы варят кофе

Добычник

Добычник бродит по руинам подземелья и находит материалы и ингредиенты для лучшего кофе под землей.

Ходи-Находи

Скажи, что ты ищешь и брось кубики:

- » Нет успехов: ты находишь 1 случайный материал и 1 случайный ингредиент для стружки или пены
- » 1 успех: брось кубик ещё раз. 1-3: находишь 3 случайных материала или 4-6: **нужный** источник ингредиентов.
- » 2 успеха: находишь 6 случайных материалов, **нужный** источник ингредиентов и **нужный** ингредиент для стружки или пены (таблица 3, стр.23)
- » 3 успеха и более: ты находишь 1 случайный материал и 1 случайный ингредиент для стружки или пены, а также Древнее зло (см. **Древнее зло**).

Описывай, как ты ищешь материалы и ингредиенты, что тебе встречается на твоём пути в подземелье, как ты вскрываешь сундуки и обезвреживаешь ловушки, как выглядят источники ингредиентов, кто в них живет. И конечно, в красках описывай свою первую встречу с **Древним злом**.

Источники ингредиентов



1. Кофейный рудник:
 - φ Барбарика: *кислый*
 - φ Коробуста: *горький*
 - φ Батоника: *сытный*
2. Кладбище призрачных перцев:
 - φ Острый перец
 - φ Тупой перец
3. Продавец сахара
 - φ Сахар: *сладкий*
4. Соленое болото
 - φ Солёный тростник
5. Колония каракатиц
 - φ Баночка *черных* чернил
6. Ферма дэкона
 - φ Регенерирующий *мясной* дэкон

*Перебрось, если результат повторился.
Ни одно воображаемое животное не пострадало*



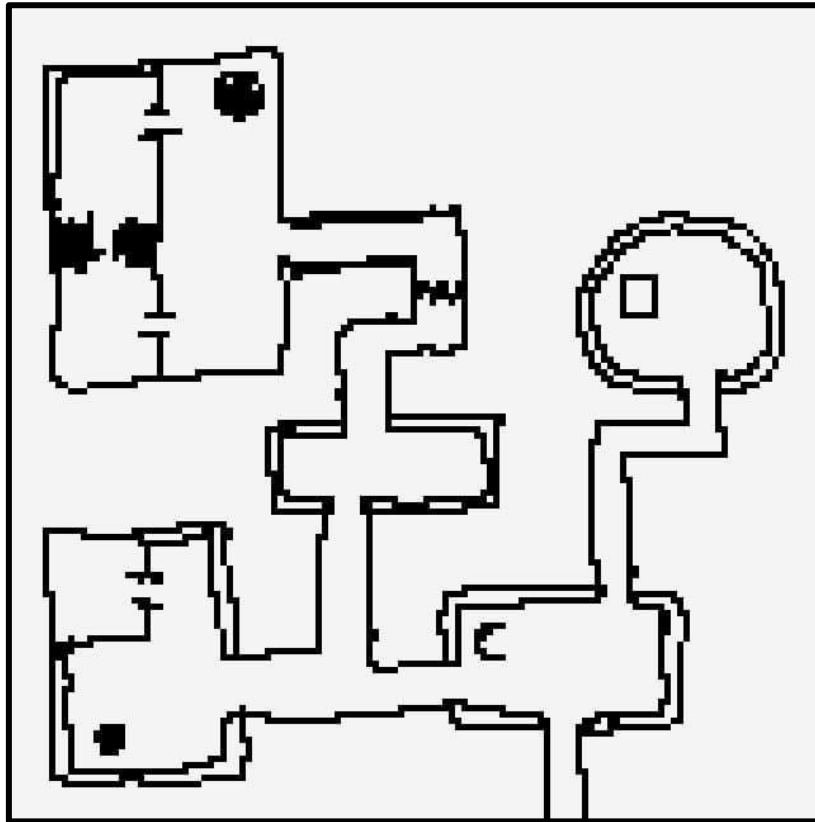
Г'номы варят кофе

Руины подземелья

Подземная башня колдуна

Можно посмотреть на звезды, освещающие иные миры, взбодриться электричеством и пополнить запасы мантий.

Добычник может открывать двери в другие измерения и перебрасывать все кубики, когда разыгрывает «Ходи-находи». В этом случае он обязан использовать новый результат.



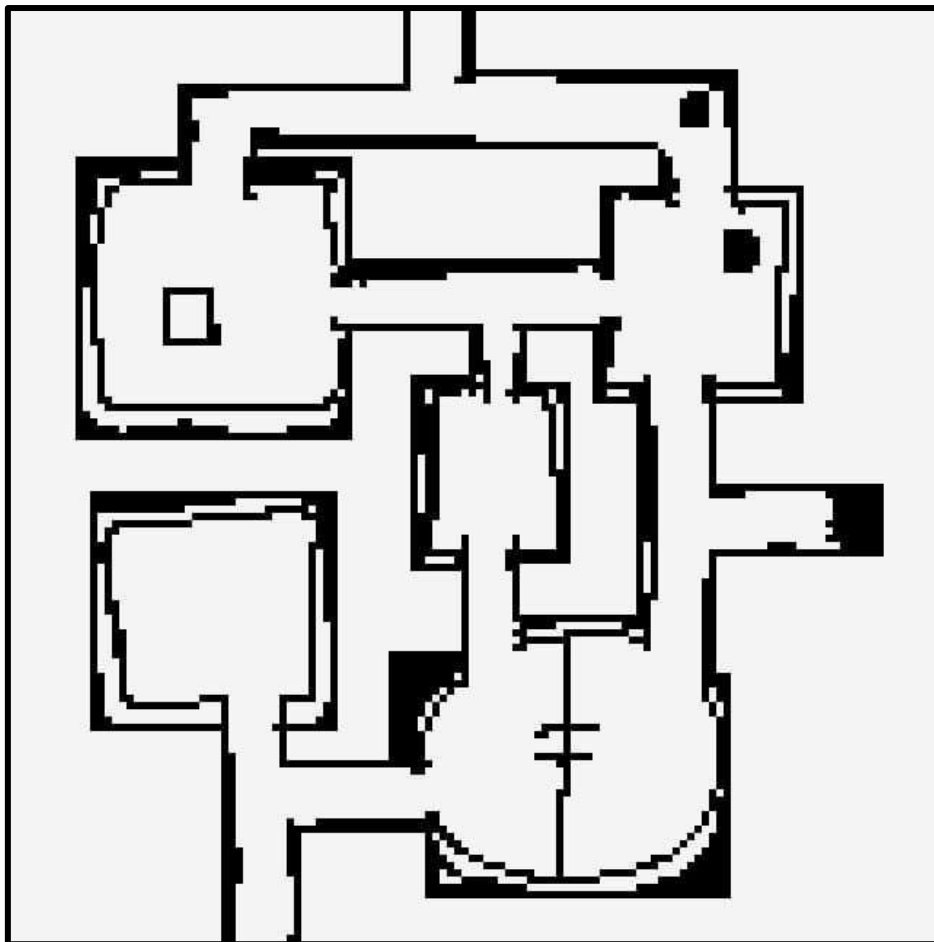
Выберите два:

- » На каждой стене висят портреты бородатого человека.
- » В каждой комнате есть хотя бы одна высоченная стопка из книг. Эти стопки опасно раскачиваются.
- » На каждом предмете приклеена бирка «НЕ ТРОГАТЬ! Собственность Мариуса, Мистического мастера».

Завод по производству бибриков

Здесь повсюду бибрики. Как знать, может они нам и пригодятся.

Аппаратник может использовать бибрики в качестве материала, если объяснит остальным, что это такое.



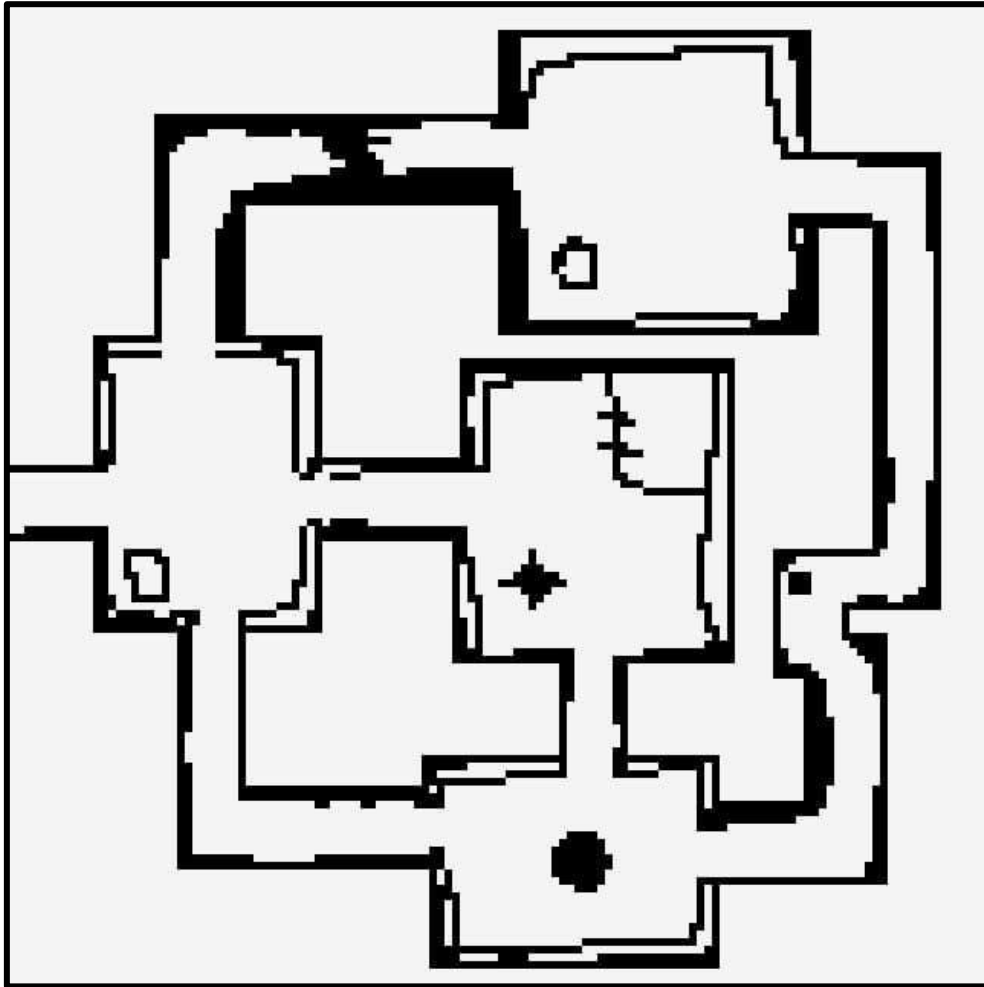
Выберите два:

- » Стены, двери и разрушенные механизмы искусно украшены причудливыми узорами.
- » Весь пол в коридорах – конвейерная лента. Работает, но очень медленно.
- » Повсюду обрывки страниц дневника, на которых повторяется фраза: «Бибрики погубят всех нас!».

Г'номы варят кофе

Магазин подземных товаров

Наконец-то можно стать тем г'номом, которым ты всегда хотел быть. Толстым и хорошо одетым. Сварщик начинает со случайным источником ингредиентов.



Выберите два:

- » Здесь до сих пор откуда-то доносится ненавязчивая музыка, под которую приятно выбирать обувь.
- » Время от времени чей-то голос говорит, что «Мелвинд должен подойти на третью кассу».
- » Тележки. Много тележек. Хочется их толкать.

Древнее зло

Если вы откопали Древнее зло, то оно начинает действовать сразу после того, как последний г'ном в этом раунде сделал ход.

» Бросайте кубик, чтобы определить, что делает Древнее зло каждый раунд.

1. Смотрит.
2. Ходит и орёт.
3. Добавляет к Заказу случайное свойство.
4. Вызывает г'нома на поединок. Весь свой следующий ход г'ном должен потратить на описание этой легендарной схватки (Разыграй действие «Борьба со Злом»).
5. Уничтожает один случайный ингредиент или случайный запас ингредиентов
6. Уничтожает случайный аппарат

- » Если пробудилось второе Древнее зло, случайно определите г'нома (одного из двух оставшихся). Теперь второе Древнее зло будет всегда ходить после него.
- » Третье Древнее зло будет довольствоваться оставшимся г'номом и будет ходить после него.

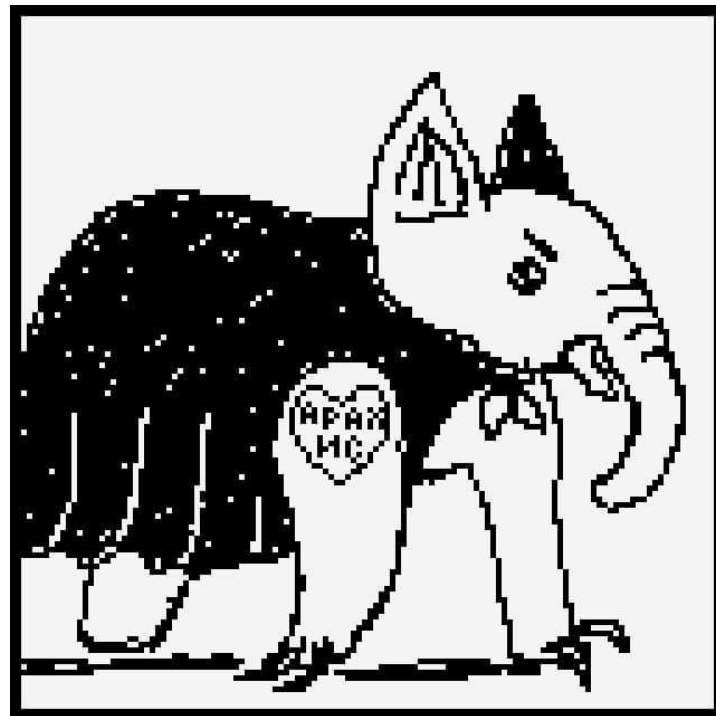
Примеры Древнего зла

Любопытный посетитель

(ФОТО ОТСУСТВУЕТ)

Хочет знать, как готовят этот волшебный напиток. Знает, как сделать ещё лучше. С радостью вам расскажет.

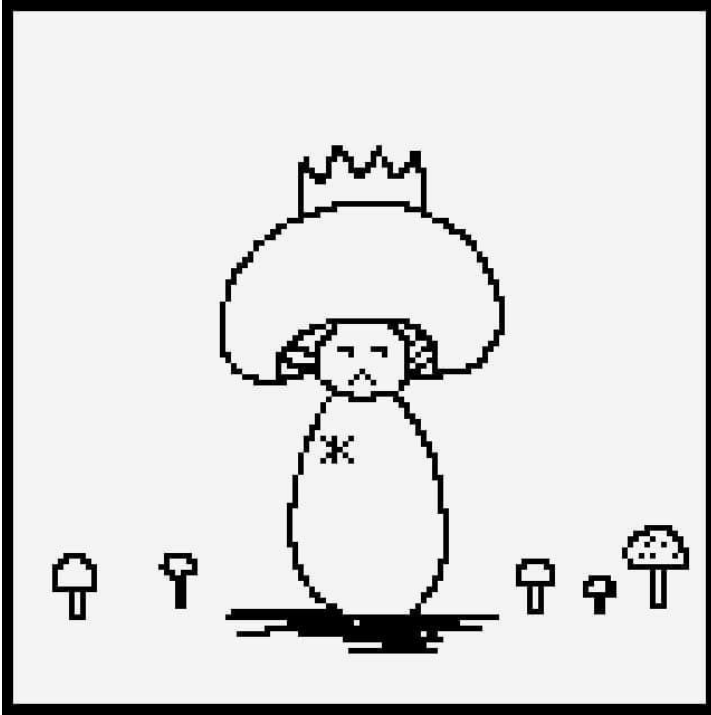
Земляной слон



Обожает арахис, быстро роет тоннели, имеет чуткий слух и нюх. При звуках флейты может жестоко издить.

Г'номы варят кофе

Король грибочков



Растёт, когда поднимается влага, в остальное время ходит злой и заносчивый.

Вы можете придумывать свои собственные варианты **Древнего зла** или использовать предложенные.



Тяжеловатте

Если вам кажется, что игра какая-то сложная, вы можете попробовать взбодриться тем кофе, который сами приготовили. Сделать это можно сразу после того, как было разыграно действие “Продавец кофе” вне зависимости от его результатов.

Определи случайно **Дар кофе**.

Дары кофе

1. Длинный, липкий и гибкий язык. Вместо любой части тела. Также всем жабам теперь известно твоё имя.
2. Внешность дикаря (или дикарки). Теперь ты ещё более голый и лохматый, чем обычно. Шляпа на месте.
3. Вместо одного из пальцев у тебя теперь курительная трубка. Кроме того, ты теперь выглядишь довольно круто
4. Кожа цвета моркови. Время возглавить все корнеплоды и стать Альфа-каротином. И ещё в земле полежать.
5. Твой пот становится очень скользким. Также во всех помещениях теперь что-то очень жарко. Вот так совпадение.
6. В твоих ушах разговаривают машины. Ты можешь им отвечать.

Теперь ты можешь (выбери одно):

- » Выполнить два действия за ход.
- » Считать результат «3 успеха и более» как «2 успеха» (после того, как брошены кубики).
- » Когда играешь действие «Сбросить пар», можешь взять или сбросить любое количество кубиков.

Дар кофе можно использовать один раз за выпитый кофе. Получить Дары кофе могут все з'номы разом, это не тратит ход.



Г'номы варят кофе

Успех?!

Если вы сумели превратить разрушенное подземелье в процветающую кофейню, пройдя весь этот путь сражаясь с Древним злом, конструируя странноватые аппараты, исследуя тайны подземелий и сумев в итоге приготовить лучший кофе под землей и выплатить свой долг, если вы смогли всё это сделать и этот путь преобразил вас...

Можете выбрать себе новое прозвище и поменять шляпу.

Но брать можно только синие.

Таблица материалов

d66	Материал
11	Сундук
12	Клей
13	Набор молотков
14	Уголь
15	Арбалет
16	Ведро
21	Кастрюлька
22	Бутылка
23	Нож
24	Столовое серебро
25	Ящик с топорами
26	Белки (рыжие)
31	Тележка
32	Изоленга синяя
33	Изоленга другого цвета
34	Котёл
35	Спички
36	Масло

d66	Материал
41	Электродрель
42	Чайник
43	Паяльник
44	Болты и гайки
45	Бревно
46	Микроволновка
51	Духовой шкаф
52	Колокольчик
53	Ботинок
54	Стул
55	Ваза
56	Корзина
61	Часы
62	Утюг
63	Подушка
64	Свисток
65	Книга
66	10-футовый шест

Г'номы варят кофе

Таблицы свойств

Таблица свойств 1

d6	Свойство
1	Горячий
2	Холодный
3	Сладкий
4	Горький
5	Черный
6	Кислый

Таблица свойств 2

d6	Свойство
1	Соленый
2	Мясной
3	Копченый
4	Тупой
5	Острый
6	Сытный

Таблица 3 Ингредиенты для стружки и пены

Перед тем, как определить ингредиент, брось кубик: 1-3 – ингредиент пойдет на стружку, 4-6 – на пену.

d6	d6	Ингредиент
	1	Корица
1-3	2	Шоколад
	3	Арахис
	4	Грибы
4-6	5	Какао
	6	Мята

d6	d6	Ингредиент
	1	Имбирь
1-3	2	Печенье
	3	Халва
	4	Буталин
4-6	5	Лен
	6	Молоко