



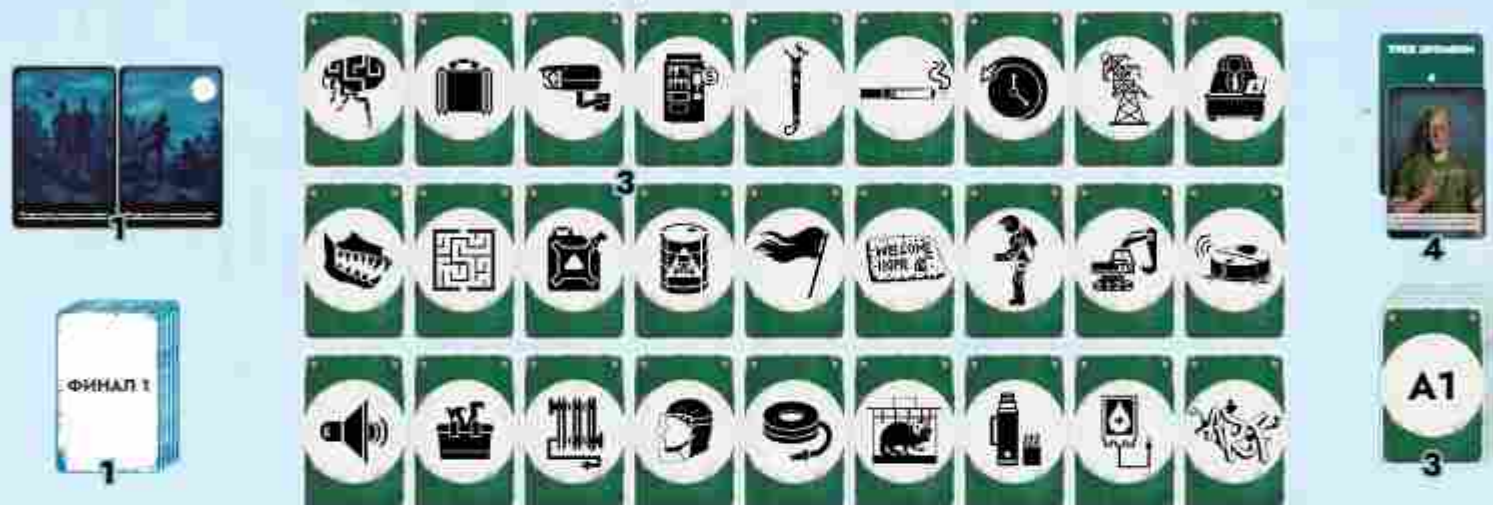
СОСТАВ ИГРЫ: 112 карт, эти правила игры

ОБ ИГРЕ

В далёком будущем идёт гражданская война. Жители, возмущённые принудительной чипизацией от вируса, восстали против Народной Республики. Центром революции стал Технополис. Военные, которые должны были поддерживать порядок в городе, присоединились к бунту. Народная Республика потеряла контроль, но не сдаётся. Государство знает: тайный враг управляет восстанием извне.

Гремят орудия, бушует эпидемия, город погряз в хаосе. Два человека по разные стороны баррикад стремятся выполнить свои миссии. Проследите их путь и примите решения на развилках судеб. Вам решать, как закончатся их истории.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Пример раскладки для игры с колодой А

1. Не перемешивая и не просматривая колоды, возьмите карты в таком порядке:

- По одной карте с верха каждой колоды — сложите из них картину города с героями игры. С этих карт начнётся игра.
- По одной карте из-под низа каждой колоды — на одной стороне вы увидите портреты героев игры, на другой трек времени. Пока отложите их в сторону. Вы вернётесь к ним в пункте 4 подготовки к игре.
- 4 нижние карты в каждой колоде — это колода финалов. Положите её лицевой стороной вниз рядом с картиной города.

2. Выберите, с какой колодой вы хотите сыграть — с колодой А (революционера Марка) или с колодой Б (Навигатора Народной Республики). Лишнюю колоду уберите в коробку — вы сможете сыграть с ней следующую партию.

3. Выбранную колоду разделите на две части — с порядковыми номерами и с картинками. Колоду карт с порядковыми номерами положите, не перемешивая и не читая, основным текстом вниз. Карты с картинками перемешайте и разложите, не читая, на столе сеткой, в случайном порядке картинками вверх.

4. Возьмите карты с портретами героев игры и подготовьте трек времени, положив одну карту на другую в зависимости от выбранной колоды, как на иллюстрации:



Колода А — портрет Марка поверх трека времени



Колода Б — портрет Навигатора поверх трека времени

5. Выберите игрока, который будет зачитывать карты. Вы также можете читать их по очереди.

Вы готовы играть.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Андрей Акимов
Художники: Дарин Егоров, Александр Кравчук, Бондан Тимченко
Копирайтер, выпускающий редактор: Софья Бут
Развитие игры: Екатерина Рейес
Продюсер: Владимир Гранев
Арт-директор: Ольга Дребас
Дизайн и верстка: Юлия Калиновская
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Ведущие тестировщики: Елена Воронцова, Марина Кузнецова, Егор Сережков, Андрей Винтер
Игру тестировали: Роман Акимов, Надежда Акимова, Анастасия Акимова, Елизавета Бузова, Николай Пеласов, Константин Пономарёв, Юрий Журавлёв, Артём Шорохов и другие

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Ахулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Малоша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суковей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пеласов
Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на ideat@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Общая задача всех игроков — помочь героям выполнить свои миссии и остаться в живых. Игроки читают сюжетные карты и выбирают варианты на развилках событий, оценивая состояние и окружение героев.

ХОД ИГРЫ

Переверните обе карты с иллюстрацией города и зачитайте текст на них. Затем возьмите карту A1 или B1 (в зависимости от выбранной колоды) и зачитайте её. С этого момента вы начнёте продвигаться по сюжету, пользуясь **сюжетными картами** (с номерами) и **вспомогательными картами** (с картинками). Следуйте указаниям в нижней части карты.

Если на карте несколько указаний, значит, вы находитесь на развилке событий — вам нужно сделать выбор и взять одну из предложенных карт. Игроки вместе обсуждают варианты и должны прийти к одному решению. В случае разногласий окончательное решение принимает тот, кто зачитывал карту. Помните, что ваш выбор влияет на дальнейшее развитие сюжета и на финал, к которому придут герои.

Если на карте нет указания на следующую карту, вам нужно внимательно присмотреться к прочитанному тексту — в нём может содержаться **ключевое понятие или слово**, продвигающее сюжет. В редких случаях оно не упоминается прямо, а лишь подразумевается. Как правило, оно обозначает предмет, изображённый на одной из вспомогательных карт. **Ключевые слова могут содержаться и на тех картах, где есть указание.** Также в тексте может быть больше одного ключевого слова. Вы всегда можете попробовать взять вспомогательную карту, если считаете нужным, на свой страх и риск.

Если вы уверены, что правильно определили этот предмет, возьмите вспомогательную карту с его изображением.

Сверьтесь с текстом сверху карты — он подскажет, верную ли карту вы взяли. Если верную, зачитайте её, как обычно, и продолжайте играть. Если вы ошиблись, верните карту на место, не читая основной текст, и потеряйте 1 время (подробнее под заголовком «Трек времени»). Карта остаётся в игре. Вы снова можете взять её, если захотите.

Примечание: некоторые вспомогательные карты могут восстановить время или дать предмет, который повлияет на сюжет в перепомные моменты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как вы берёте по указанию ту или иную карту финала и зачитываете её. Карта финала опишет судьбу героя. Одни финалы явно лучше, чем другие. Если в конце игры главные герои остаются живы и целы, все игроки выигрывают.

После этого вы можете пройти игру ещё раз с той же или с новой колодой. Если финал вас не устраивает, то можете сыграть с одной и той же колодой сколько угодно раз, пока не придёте к счастливому финалу.

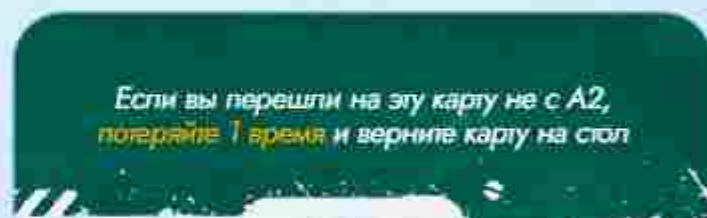


Номер карты, которую вы читаете

Указание, какую карту взять следующей



Пример развилки событий



Указание сверху вспомогательной карты

ТРЕК ВРЕМЕНИ

Тайные и явные силы влияют на судьбу героев, поэтому им нельзя медлить. Торопитесь! Ваши шансы на успех отражает трек времени. Когда вы теряете 1 время, вы должны сдвинуть карту на треке на одно значение вниз. Если вы находите предмет, позволяющий восстановить 1 время, то сдвиньте карту на одно значение вверх. Если вы дойдёте до конца трека (то есть у вас не останется времени), игра закончится досрочно — возьмите указанную карту финала и зачитайте её. Старайтесь действовать осмотрительно, оценивайте обстановку на развилках событий и пользуйтесь найденными предметами, которые восстанавливают время.

