



ИГРА ПРЕСТОЛОВ™

МЕЖ ДВУХ КОРОЛЕЙ™

Правила игры

«Я стану вам ещё лучшим лордом, чем мог бы когда-либо стать Эддард Старк. Но если же вы посмеете предать меня, то горько пожалеете об этом».

*Теон Грейджой
«Битва королей»*

ОБ ИГРЕ

В настольной игре «Игра престолов: Меж двух королей» вы возьмёте на себя роль одного из ключевых персонажей цикла книг Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь льда и огня». Вы будете разыгрывать карты влияния, чтобы привлечь на свою сторону союзников. Но будьте крайне осмотрительны: ваши соседи по игровому столу слева и справа смогут как стать ключом к вашей победе, так и украсть её у вас в самый последний момент.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 шкала времени
- 1 жетон раунда
- 1 жетон сезона
- 1 жетон первого игрока
- 54 жетона власти
- 9 карт правителей
- 50 карт союзников
- 62 обычные карты влияния
- 11 сюжетных карт влияния
- 36 уникальных карт влияния
- 6 памяток



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре протекает в следующем порядке:

- 1. Подготовьте шкалу времени:** разместите шкалу времени в досягаемости всех игроков. Поместите жетон раунда на деление, соответствующее количеству участников партии, а жетон сезона — в ячейку лета (☀) в партии на 3–4 игроков или в ячейку осени (☾) в партии на 5–6 игроков.



- 2. Сформируйте колоду союзников:** перемешайте колоду союзников и положите её в центр стола.



Колода союзников

- 3. Создайте запас жетонов:** сложите все жетоны власти в одном месте. Переверните каждый жетон стороной с драконом вверх. Затем перемешайте жетоны, не глядя на их лицевую сторону.



Жетон власти
(сторона
с драконом)

Жетон власти
(сторона
с числом)

4. **Определите первого игрока:** первым игроком становится участник, которого недавно предали (или случайный игрок). Он кладёт перед собой жетон первого игрока.



Жетон первого игрока

5. **Выберите правителей:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну из карт правителей — или берёт случайную — и выкладывает её перед собой цветной стороной вверх.



Карта правителя

В партии по обычным правилам этот выбор является тематическим и никак не влияет на игровой процесс. Пояснения о том, на что повлияет выбор правителя в партии по расширенным правилам, даны на стр. 12.

6. **Подготовьте карты влияния.** Карты влияния бывают пяти цветов. За каждым цветом закреплён свой значок в левом верхнем углу карты. Отложите в сторону белые (●) и синие (●) карты влияния и перемешайте вместе красные (■), зелёные (◆) и фиолетовые (●) карты, чтобы сформировать колоду влияния. Затем раздайте из неё каждому игроку 10 карт, а оставшуюся колоду положите в центр стола.

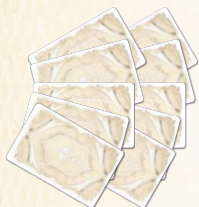
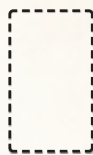


Создайте колоду влияния из этих карт

Пример подготовки в партии на четверых

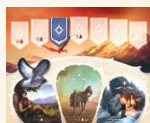


Запас
жетонов
власти



Столка сброса
карт влияния

Текущий
союзник



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ПРАВИТЕЛЬ

Каждый игрок берёт на себя роль ПРАВИТЕЛЯ, которого он выбрал во время подготовки. Если текст карты или правил включает в себя слово «правитель», он напрямую относится к игроку, выступающему за этого правителя.

КАРТЫ ВЛИЯНИЯ И СОЮЗНИКОВ

Каждый правитель начинает партию с 10 картами влияния. Во время игры правители разыгрывают эти карты с руки, чтобы бороться за карты союзников, которых можно будет принять в совет.

Каждая карта влияния обладает определённым значением влияния и некоторым свойством. Каждый союзник обладает определённым значением власти и некоторым свойством.



СОВЕТ И СОСЕДИ

СОВЕТ — это место, куда правители помещают карты принятых в совет союзников и полученные жетоны власти. Суммарное значение власти каждого отдельного совета определяется в конце игры: для этого сложите значения власти всех союзников в совете и значения всех находящихся в нём жетонов власти.

У каждого правителя есть два совета — один слева и один справа. Совет слева вы делите с правителем слева от вас; совет справа вы делите с правителем справа от вас. В конце игры сравните суммарные значения власти двух ваших советов. Тот из них, в котором это значение меньше, называется вашим **МАЛЫМ СОВЕТОМ**.

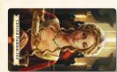
Два правителя, делящие один совет, называются **СОСЕДЯМИ**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В конце игры побеждает правитель **с самым сильным малым советом** (т. е. суммарное значение власти в его малом совете больше, чем у других правителей).

Это означает, что правители заинтересованы в сотрудничестве со своими соседями... до определённого момента. Правителю невыгодно делать один из своих советов намного сильнее другого. В конечном счёте каждый всегда должен действовать в собственных интересах и поддерживать относительный баланс между силой своих советов, чтобы его малый совет приобрёл к концу игры наивысшее среди прочих значение власти.

Совет А



Серсея
Ланнистер

Эурон Грейджой



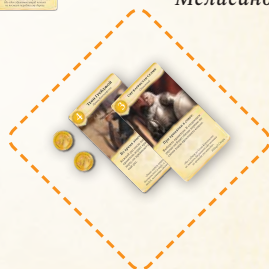
Совет Б



Мелисандра



Доран
Мартелл



Союзники и жетоны власти в совете А принадлежат Серсее и Эурону. Точно так же союзники и жетоны власти в совете Б делятся между Эуроном и Мелисандрой. Серсея соседствует с Эуроном и Дораном, а Эурон соседствует с Серсеей и Мелисандрой.

ХОД ИГРЫ

Каждая партия проходит в течение 2 или 3 сезонов в зависимости от количества игроков. Каждый сезон включает от 4 до 7 раундов, каждый из которых в свою очередь состоит из семи этапов:

1. РАСКРОЙТЕ ТЕКУЩЕГО СОЮЗНИКА

Первый игрок раскрывает верхнюю карту из колоды союзников, зачитывает её текст вслух и кладёт её лицевой стороной вверх рядом с колодой союзников.

Если у карты союзника есть свойство «Во время этого раунда», оно действует до конца текущего раунда.

Во время этого раунда:

Когда первый правитель, поставивший на кон хотя бы 1 карту, преклоняет колено, он должен забрать на руку все карты

*Пример карты со свойством
«Во время этого раунда»*

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ВЛИЯНИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый правитель по очереди либо разыгрывает 1 карту влияния в открытую, либо преклоняет колено.

Разыграв карту влияния, немедленно примените её свойство, если возможно. Свойства некоторых карт влияния применяются только в конце раунда. Затем добавьте разыгранную карту влияния в свою **СТОПКУ КАРТ, ПОСТАВЛЕННЫХ НА КОН**. Эта стопка располагается в вашей игровой зоне, непосредственно перед вами.

Когда вы **ПРЕКЛОНЯЕТЕ КОЛЕНО**, поверните свою карту правителя на 90°. После того как вы преклонили колено, вы должны пропускать свой ход до конца текущего раунда.

Ход продолжает переходить по часовой стрелке, пока все правители не преклонят колено.



Преклонить колено

3. ПРИМИТЕ СОЮЗНИКА В СОВЕТ

После того как все правители преклонили колено, подсчитайте суммарное значение влияния в своей стопке карт, поставленных на кон. Правитель с наибольшим суммарным значением влияния **ПОБЕЖДАЕТ В ТОРГАХ**. Затем текущий союзник должен быть **ПРИНЯТ В СОВЕТ**: правитель, победивший в торгах, выбирает один из двух своих советов и размещает в нём этого союзника.



После того как все правители преклонили колено, в стопке Тириона находятся 3 карты с суммарным значением влияния 12, а в стопке Серсеи — 2 карты с суммарным значением влияния 15. Серсея побеждает в торгах и принимает текущего союзника в совет.

Если несколько правителей претендуют на победу в торгах (их суммарное значение влияния одинаковое), в торгах побеждает претендент, находящийся ближе всего к первому игроку по часовой стрелке. Если среди претендентов на победу в торгах есть сам первый игрок, именно он и побеждает в торгах. Это применимо и в том случае, когда никто из правителей ничего не поставил на кон.

У некоторых карт союзников есть свойство «При принятии в совет». Правитель, принимающий такого союзника в совет, **должен** немедленно применить это свойство, если возможно. Чаще всего такие свойства влияют на то, куда именно можно поместить союзника, или имеют уникальный игровой эффект.

Когда вы побеждаете в торгах, также получите 1 жетон власти из запаса и, **не глядя на лицевую сторону**, закрытую положите его в один из своих советов.

4. ОЧИСТИТЕ СТОЛ

Положите все карты из стопок, поставленных на кон, в стопку сброса. Затем верните все карты преклонивших колено правителей в исходное положение.

5. ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Передайте жетон первого игрока следующему правителю по часовой стрелке.

При принятии в совет:

Выберите и сбросьте 2 карты с руки. Правитель, который поставил на кон вторую по величине сумму, также обязан выбрать и сбросить 2 карты с руки.

Пример карты со свойством «При принятии в совет»



Жетон власти



Жетон первого игрока

6. ПЕРЕЙДИТЕ К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Переместите жетон раунда на следующее деление.

В каждом сезоне всегда на один раунд больше, чем число игроков в партии. Например, в игре с четырьмя участниками каждый сезон будет включать в себя 5 раундов.

Если на этом этапе жетон раунда уже находится на последнем делении и должен переместиться дальше, вместо этого переместите его на исходное деление, на котором он начинал партию, а затем переместите жетон сезона в следующую ячейку справа (таким образом произойдёт переход к следующему сезону).

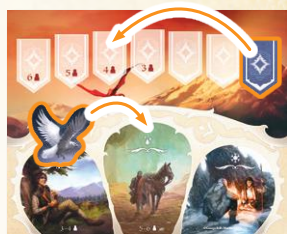
После перехода к следующему сезону правители сбрасывают все карты влияния с руки, замешивают стопку сброса в колоду влияния и берут на руку по 10 случайных карт влияния.

Если на этом этапе жетон сезона уже находится в ячейке зимы (❄) и должен переместиться дальше, партия завершается и правители определяют победителя.

В ином случае начинается следующий раунд.



Переход к следующему раунду



Переход к следующему сезону в партии на четырёх игроков

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается по окончании последнего раунда зимы (❄). Выясните, какой властью обладают оба ваши совета, и определите победителя.

ПОДСЧИТАЙТЕ СУММАРНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ВЛАСТИ

Переверните все размещённые в советах жетоны власти лицевой стороной вверх.

Затем в каждом отдельном совете сложите значения власти на картах союзников со значениями на жетонах власти. Полученная вами сумма — суммарное значение власти в совете.

ОПРЕДЕЛИТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Каждый правитель определяет, какой из его советов является малым (т. е. его значение власти меньше, чем у второго). Если суммарные значения власти обоих ваших советов равны, сами выберите, какой из них будет считаться малым. Затем сравните суммарное значение власти во всех малых советах. Побеждает правитель, у которого это значение больше.

При равенстве сравните суммарное значение власти во втором (большом) совете среди претендентов на победу. Побеждает претендент, у которого это значение больше. Если и после этого ничья сохраняется, побеждает претендент, в обоих советах которого суммарно больше карт союзников. В случае ничьей и по этому показателю претенденты делят победу.

ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

В партии участвуют четыре игрока:
Оленна Тирелл, Тирион Ланнистер,
Дейнерис Таргариен и Джон Сноу.

В конце игры правители раскрывают все свои жетоны власти и складывают их значения со значениями власти союзников в каждом отдельном совете. После этого каждый правитель определяет, какой из его советов является малым (т. е. советом, обладающим меньшей властью по сравнению со вторым).

У Дейнерис и Джона один и тот же совет является малым, его значение власти равно 17. У Оленны и Тириона также общий малый совет, его значение власти равно 16. Далее нужно сравнить эти малые советы между собой, и по результатам сравнения на победу претендуют Джон и Дейнерис. Чтобы выявить победителя среди них, нужно сравнить их вторые (большие) советы. У Джона значение власти во втором совете равно 22, а у Дейнерис — 20. Побеждает Джон!



ПРОЧИЕ ПОНЯТИЯ

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ВЛАСТИ

Если свойство предписывает вам получить жетон власти, возьмите один жетон власти из запаса, не глядя на лицевую сторону, и поместите в любой свой совет.

«ВЫ»

Когда текст карты влияния говорит «вы», это относится к правителю, перед которым карта лежит в текущий момент. При розыгрыше карты вы кладёте её перед собой, однако по ходу игры она может быть перемещена.

Пример: Эурон разыгрывает карту «Запасной план». Затем Серсея разыгрывает карту «Предательство» и перемещает карту «Запасной план» к себе. С этого момента текст свойства карты «Запасной план» относится к Серсее, а не к Эурону.

Пример: Доран разыгрывает карту «Подкуп» (одна из сюжетных карт влияния) и перемещает её в стопку Тириона. В этом случае, после того как любой из правителей победит в торгах, карта «Подкуп» вернётся на руку Тириона даже несмотря на то, что изначально её разыграл Доран.

Если к «вам» обращается текст свойства карты союзника «При принятии в совет», он относится к правителю, принимающему в совет этого союзника.

СДЕЛКИ МОЖНО НАРУШАТЬ

Любые заключённые правителями сделки совершенно не обязательно выполнять. Правители могут клясться друг другу в чём угодно и свободно предавать свои клятвы. Однако им стоит тщательно продумывать, кого и в какой момент следует предать, так как каждому правителю приходится полагаться на своих соседей в процессе торгов за будущих союзников.

УБИЙСТВО И СМЕРТЬ

Автор книг цикла «Песнь льда и огня» не стесняется расправляться даже с ключевыми персонажами. Вот и в игре некоторые свойства будут предписывать вам убить одного или даже нескольких союзников. После убийства союзника его карту следует переместить в СТОПКУ УБИТЫХ, расположенную рядом с колодой союзников. Личности убитых союзников, а также их количество являются общедоступной информацией. Порядок карт в стопке убитых не важен.

СИМВОЛ ТРИУМФА

На некоторых картах влияния рядом с названием изображён символ триумфа. Он напоминает о том, что свойство карты применяется только после того, как один из правителей победит в торгах.



ПРИОРИТЕТ ПРАВИЛ

Если свойство карты союзника или влияния противоречит правилам из этого буклета, свойство карты всегда имеет приоритет над текстом правил.

Пример: по правилам вы сами выбираете, в какой совет принять союзника, когда вы победили в торгах. Но если в стопке поставленных на кон карт вашего соседа находится карта «Марионетка», вы должны поместить союзника в совет, который вы с ним делите.

Если свойство карты влияния противоречит свойству карты союзника, свойство союзника всегда имеет приоритет над свойством карты влияния.

Пример: если в вашей стопке есть карта «Марионетка», а ваш сосед принимает в совет союзника «Санса Старк», текст её свойства («Поместите Сансу Старк в совет, в котором состоит ваш союзник с наивысшим значением власти») нейтрализует игровой эффект карты «Марионетка».

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

После того как вы освоите игру по обычным правилам, рекомендуем ещё глубже погрузиться во вселенную «Песни льда и огня» и усложнить игровой процесс с помощью расширенных правил, добавив каждой партии вариативности и простора для стратегических действий.

Игра по расширенным правилам добавляет в партию уникальные для каждого правителя карты влияния, а также сюжетные карты, которые разыгрываются так же, как и обычные карты влияния.

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ ВЛИЯНИЯ

На этапе подготовки к игре, после того как каждый игрок выберет себе карту правителя, он должен взять 4 уникальные карты влияния, соответствующие этому правителю. Их можно отличить по портрету и имени правителя в нижней части карты. Уникальные карты окрашены в белый цвет (●). Эти карты откладываются в сторону.



Когда вы набираете новую руку (при подготовке к игре или в начале нового сезона), возьмите из колоды влияния 9 карт вместо 10, а затем возьмите 1 случайную уникальную карту из тех, что вы отложили. Если вы по любой причине должны сбросить уникальную карту влияния, вместо этого уберите её в коробку.

СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ ВЛИЯНИЯ

При игре втроём или вчетвером, после того как все карты влияния были сброшены и замешаны в новую колоду влияния в конце лета (☀) и осени (♠), замешайте в колоду влияния 3 случайные карты из отложенных в сторону синих (♣) карт влияния. При игре впятером или вшестером вместо этого в конце осени (♠) замешайте в колоду 6 случайных синих карт влияния.

В отличие от уникальных карт влияния, сюжетные карты сбрасываются по тем же правилам, что и обычные карты.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

После того как вы хорошо изучите игру по расширенным правилам, предлагаем вам обратиться к вариантам альтернативных правил, которые позволят сделать игровой опыт ещё богаче. Раздел о каждом из вариантов начинается с краткого описания его основных особенностей, а затем детально поясняет все изменяемые элементы игрового процесса.

ДРАФТ

Этот вариант позволит вам добавить в игру дополнительный уровень стратегической глубины, хотя и заметно увеличит продолжительность игровой партии.

В начале игры, после того как все правители возьмут на руку по 10 карт влияния, каждый из них должен выбрать одну из полученных карт и отложить её в сторону, а остальные 9 передать соседу слева. Повторяйте этот процесс, пока у каждого правителя не закончатся карты на руках. Затем возьмите все отложенные вами карты и используйте в качестве своей руки в течение текущего сезона.

В начале каждого нового сезона повторяйте этот процесс, но передавайте карты в другом направлении. Например, в партии с четырьмя игроками карты влияния будут передаваться налево на этапе подготовки к игре, направо в начале осени (♠) и вновь налево в начале зимы (❄).

ВЕЧЕ КОРОЛЕЙ

Этот вариант берёт за основу вариант игры с драфтом и добавляет к нему ещё больше доступных для использования карт. При этом тематичность игры несколько страдает.

Игровой процесс полностью совпадает с вариантом игры с драфтом, но на этапе подготовки к игре вместе с обычными картами влияния в колоду также следует замешать все уникальные и сюжетные карты влияния. Правители могут разыгрывать уникальные карты любых других правителей как свои.

РЯД СОЮЗНИКОВ

Этот вариант позволит игрокам сократить степень влияния на игру элемента случайности, который возникает из-за случайного распределения карт в колоде союзников.

В начале каждого сезона выложите на стол карты с верха колоды союзников в РЯД СОЮЗНИКОВ слева направо лицевой стороной вверх. Их количество должно быть равно числу игроков + 1. Игрокам больше не нужно раскрывать верхнего союзника из колоды в начале каждого раунда. Вместо этого текущим союзником будет становиться крайний левый союзник из ряда. Любые свойства, текст которых предписывает вам выбрать союзника, не позволяют вам выбирать союзников из ряда.

Если какое-либо свойство предписывает раскрыть следующего союзника, поместите верхнего союзника из колоды с правой стороны ряда союзников. Затем используйте союзника, расположенного справа от текущего, для применения дальнейших эффектов данного свойства.

При применении свойства, требующего просмотреть некоторое число верхних карт колоды союзников, первым просмотренным союзником будет считаться союзник, следующий за текущим, а всех остальных просматриваемых союзников, если это необходимо, надо будет брать уже с верха колоды. Если правила предписывают вам положить союзника «на верх колоды», поместите его с левой стороны ряда союзников, если текущий союзник отсутствует, или справа от текущего союзника, если он всё ещё на столе.



Текущий союзник

Ряд союзников

БЫСТРАЯ ИГРА

Времени в обрез? Попробуйте сыграть вот так!

3–4 игрока: начните с осени (♠).

5–6 игроков: начните с зимы (♣).

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

Ниже приведены пояснения относительно правил взаимодействия некоторых карт. Более общую информацию вы сможете найти в разделе «Прочие понятия» на стр. 11.

МАРИОНЕТКА

Если после вашей победы в торгах в стопках карт, поставленных на кон обоими вашими соседями, находится одинаковое число копий карты «Марионетка», вы сами выбираете, в какой из своих советов принять союзника. Если же у первого вашего соседа в стопке больше копий карты «Марионетка», чем у второго, то у первого соседа преимущество, и вы должны поместить союзника в совет, который делите с ним.

Если в ходе раунда раскрываются какие-либо дополнительные союзники, например с помощью свойства карты «Сваха» или «Магия крови», то эффект карт «Марионетка» на них не распространяется.

МАНС НАЛЁТЧИК, САНСА СТАРК И ЯКЕН ХГАР

Свойства этих карт всегда имеют приоритет над любыми другими ограничениями по размещению карт союзников, такими как эффект карты «Марионетка» или эффекты карт, позволяющих вам получать дополнительных союзников (например, «Сир Лорас Тирелл» или «Выживает лишь стая»).

МАЛЕНЬКИЕ ПТАШКИ

Если свойство любой карты, такой как «Магия крови» или «Тень-убийца», убивает текущего союзника, размещённые на нём жетоны власти следует вернуть в запас.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: команда гейм-дизайнеров FFG

Технический текст: Адам Бейкер

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Ричард А. Эдвардс

Корректор: Калли Оливериус

Менеджер проекта: Крис Уайнбреннер-Пало

Графический дизайн: Шон Бойк

и Уил Спрингер

Художественный руководитель: Кристофер Хош

Иллюстрация на обложке: Борха Пиндадо

Прочие иллюстрации: Борха Пиндадо и художники карточной «Игры престолов»

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон

и Тони Брэдт

Специалист по контролю качества:

Зак Тевалтомас

Координатор по лицензированию:

Зак Холмс

Менеджер по лицензированию:

Шерри Аниси

Управление производством: Джастин Энгер

и Тим Наймолода

Креативный визуальный директор: Брайан

Шомбург

Старший менеджер проекта:

Джон Франц-Вихлац

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Руководитель студии: Крис Гербер

Игру тестировали

Джероми Аувил, Джейд Бенис, Лайн Бенис, Натали Бенис, Сэмюэл Бенис, Бенджамин Ботторфф, Бойд Ботторфф, Жасмин Ботторфф, Мишель Ботторфф, Лахлан «Рейт» Конли, Джордан Диксон, Тони Фанчи, Хейден Феттерс, Уэс Гроллмус, Кэтрин Гросс, Мэтт Хэддикс, Филип Д. Генри, Абдулла Джексон, Тесс Кин, Пол Клекер, Джеймс Ниффен, Адем Колар, Алия Кахил Мусса, Айман Салех Мусса, Файез Мусса, Эндрю Нго, Джеймс Пиплс, Кен Пиплс, Тимоти Пиплс, Брэндон Пердю, Гарольд Раппольд, Майкл Рот, Дэниел Шефер, Томас Трост, Джейсон Уолден и Аарон Вонг

© 2023 George R.R. Martin & Fantasy Flight Games. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones is a TM of George R.R. Martin. B'Twixt is a TM of, and Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of, Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651- 639-1905. Components may vary from those shown.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Дополнительная вычитка: Дарья Дунайцева

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр

Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно