

**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:

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Андрей Акимов  
**Художники:** Дарья Егорова, Александр Кравчук, Богдан Тимченко  
**Копирайтер, выпускающий редактор:** Софья Бут  
**Развитие игры:** Екатерина Рейес  
**Продюсер:** Владимир Грачёв  
**Арт-директор:** Ольга Дребас  
**Дизайн и вёрстка:** Юлия Калиновская  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер  
**Игру тестировали:** Роман Акимов, Надежда Акимова, Анастасия Акимова, Елизавета Бузова, Николай Пегасов, Константин Пономарёв, Юрий Журавлёв, Артём Шорохов и другие

**ИЗДАТЕЛЬ:** ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Сухолей  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Международное продвижение:** Мария Никольская  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [news@hobbyworld.ru](mailto:news@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](http://hobbyworld.ru)



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.

## 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 А1 или Б1 (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 переломные моменты.

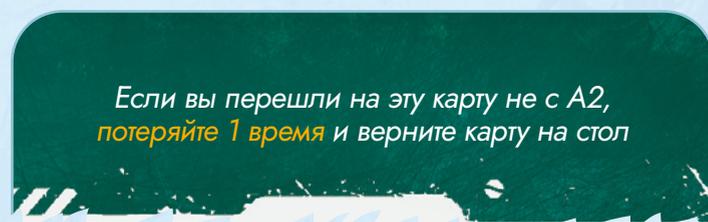
## КОНЕЦ ИГРЫ

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.



Пример развилки событий



Указание вверху 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.

