

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения
может понадобиться
взрослый игрок.

ПОВОРОТЫ
СУДЬБЫ



ГОРИЗОНТ СОБЫТИЙ

ИНСТРУКЦИЯ

*Астронавты по самой своей сути безумны. И благородны.
Энди Вейер*

ВНИМАНИЕ! В данной инструкции содержится только справочная информация и ответы на вопросы, которые у вас могут возникнуть по ходу игры. **Чтобы начать игру,** возьмите колоду (карточки от 1 до 68), не перемешивая её, прочтите текст на верхней карточке и следуйте указаниям.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Держите их на видном месте, пока не запомните значение всех иконок.



Возьмите случайную карточку с соответствующей иконкой в правом верхнем

углу (рядом с номером карточки) и добавьте её **наверх** рабочей стопки у вас в руке **после** того, как закончите выполнять все действия с текущей карточкой, если только вы не получили других указаний.

Важно! Если перед иконкой указано число (например, 4×) , возьмите **все** карточки с соответствующей иконкой (числом обозначено их общее количество в колоде), перемешайте их, не меняя ориентации, и добавьте их в свою рабочую стопку в соответствии с указанием на текущей карточке.

Если карточка предписывает одновременно с этим сбросить **рабочую стопку**, используйте только что взятые карточки как **новую рабочую стопку**.

+ ● Увеличьте значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.

- ● Уменьшите значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.

+ ● / - ● Выберите один из вариантов, разделённых косой чертой, и измените значения **счётчика** соответствующим образом.

Возьмите карточку с указанным номером из **колоды истории** или **колоды предметов** на столе и сразу же прочитайте её.

✕ Сбросьте эту карточку: уберите её под низ **колоды истории**. Если же вы получаете инструкцию сбросить предмет 🖐, положите его обратно в **колоду предметов**.

✕ Сбросьте **всю** рабочую стопку из руки (уберите её под низ **колоды истории**), кроме карточки(-ек), которую(-ые) вам только что предписано взять. Собранные вами **предметы** оставьте на столе, если не указано иначе.

↺ Переверните эту карточку через её **длинный** край.

↺ Переверните эту карточку через её **короткий** край.

! Оставьте эту карточку **наверху** вашей **рабочей** стопки.

↓ Переложите эту карточку в **конец** вашей **рабочей** стопки.

↘ Положите эту карточку на стол перед собой.

(Значения иконок и указаний для друзей см. на карточке 13.)



НАПРИМЕР, выбрав этот вариант действия, сначала поверните всех своих неактивных друзей в активное положение ①. Потом поднимите на 1 пункт показатель **САМООЦЕНКИ**, а показатель **УСЕРДИЯ** опустите на 1 пункт ②. Затем переверните карточку через её длинный край и переложите её в конец стопки ③. Наконец, прочитайте текст наверху следующей карточки.

1 Держите рабочую стопку в руке и смотрите только на верхнюю половину карточки. Сначала измените значения показателей на счётчике, если вы видите соответствующие иконки, а затем **прочтите текст** вверху карточки.

2 Выберите один из вариантов действий, отмеченных |.

2а Такой вариант действия вы можете выбрать (если хотите), только если выполняется условие: у вас есть/отсутствуют указанные предметы, вы можете повернуть указанного друга, соответствующий маркер находится на указанном значении и т. д.

2б После некоторых вариантов действий помимо иконок есть указания в виде текста. Выбрав такой вариант действия, сначала выполните все указания, а затем переходите к иконкам.

+  Вы с нетерпением ждете практики на космической станции.

Вы готовы взяться за задание командира, закончив работу, вы измотанной.

Вы наслаждаетесь исследованием станции с постоянным экипажем.

 друга-АСТРОФИЗИКА

Вместе с другом в учебной группе, дыры.

Возьмите **ПЕРЕД ИССЛЕДОВАНИЕ**

ИГРАТЬ?

Примечание! Все карточки пронумерованы с лицевой стороны, чтобы вы могли легко найти в колоде нужную карточку, а в конце игры собрать колоду в первоначальное состояние. На большинстве карточек дополнительной иконкой рядом

с номером отмечен тип карточки. Берите такие карточки из колоды, когда получите соответствующее указание.

и ждёте долгожданной
станции.

69

за любое
ра, но каждый раз,
вы чувствуете себя



ь личным временем,
и общаясь
пажем в зоне отдыха.



ФИЗИКА:

ы присоединяетесь
изучающей чёрные



ОБЩЕ



чтобы с вами позаниматься.
К счастью, ваш друг находит время,

друга-учёного

сличайного друга.

откладывает их на потом.
Задавая так много, что вы часто
вам тяжело сесть за книжки.
К сожалению, в последние дни

друга.

3 Примените эффект каждой иконки

рядом с вашим
выбором в порядке
расположения иконок.

4 Остановитесь здесь. Не читайте нижнюю половину карточки.

ВНИМАНИЕ!

Более подробно ход
игры описан на обороте
карточек 1, 13 и 21
(счётчик 1-й главы).
Обращайтесь к ним
в случае сомнений.

ОТВЕТЫ НА ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ

1 Я случайно перемешал(а) карточки в колоде / получил(а) игру с перемешанными карточками. Как **приготовить колоду к игре?**

Сложите карточки в возрастающем порядке от 1 до 68.
Начните игру, прочитав инструкцию на карточке 1.

2 В начале текста есть иконка и/или указания. Что они означают?

69 Вы с нетерпением ждёте долгожданной тренировки на космической станции.

Сначала измените соответствующий показатель на счётчике и/или выполните указания и только потом начинайте читать текст на карточке.

3 Куда и в каком порядке **добавлять** новые карточки истории?

Если вы не получили других указаний, **всегда** добавляйте новые карточки **наверх** рабочей стопки **после того**, как закончите выполнять все другие действия с текущей карточкой истории. Например, если имеются следующие иконки:

Сначала найдите в колоде случайную карточку  и отложите её в сторону, затем поднимите на 1 пункт показатель **УСЕРДИЯ**  и опустите на 1 пункт показатель **БОДРОСТИ**  (игнорируйте 2-й пункт, т. к. нельзя выйти за пределы шкалы). Поскольку этот показатель опустился до **0**, положите карточку  **3** из колоды поверх карточки . **Затем** переверните текущую карточку истории и оставьте её сверху стопки в соответствии с иконками  . Как только вы переложите вашу текущую карточку в конец стопки или сбросите её, положите сверху стопки 2 дополнительные карточки, которые вы отложили ранее, и прочтите текст на верхней из них .



4 Я должен(-на) добавить карточку с иконкой , но **такие карточки в колоде закончились**. Что делать?

В очень редких случаях у вас могут закончиться **карточки с определёнными иконками**. Если все такие карточки уже сброшены или находятся в вашей рабочей стопке, просто игнорируйте указание добавить такую карточку, если не было дано других указаний.

5 При выборе варианта действия я использовал(а) собранный ранее предмет. Должен(-на) ли я **сбросить предмет после использования**?

Если на карточке нет чёткого указания сбросить предмет, все использованные предметы остаются у вас. Вы можете пользоваться ими дальше. Оставляйте предметы, даже когда переходите к новой главе, если только вы не получили других указаний.

6 Я осознал(а), что в какой-то момент **перевернул(а) карточку не в ту сторону и/или неправильно переложил(а) её**. Что делать?

«Отмотать» игру назад может быть нелегко. Не беспокойтесь и просто продолжайте играть: считайте, что героиня истории испытала нехватку кислорода во время выхода в открытый космос, и некоторые события смешались в её голове.

7 Я хочу сделать паузу и **доиграть позже**. Как сложить карточки, чтобы потом ничего не перепутать?

Сложите карточки в следующем порядке сверху вниз, как показано на рисунке:

- А** все **собранные** вами **предметы** (не переворачивайте карточки);
- Б** все ваши **друзья** (разверните **неактивных** друзей вверх тормашками);
- В** **рабочая стопка** (как она лежала у вас в руке);
- Г** текущий **счётчик** (не меняйте значения на нём);
- Д** **колода** с остальными **предметами**;



- Е** колода друзей;
Ж оставшаяся **колода** вместе с карточками правил и сбросом.



При возвращении к игре:

- А** разложите на столе **собранные** вами **предметы**;
Б так же разложите **друзей**, поворачивая перевёрнутые карточки боком в неактивное положение;
В возьмите в руку **рабочую стопку** (все карточки сверху счётчика с маркерами);
Г положите **счётчик** перед собой;
Д Е далее положите **несобранные предметы** и **друзей** отдельными колодами на столе;
Ж наконец, оставшуюся **колоду истории** положите рядом, чтобы добавлять из неё карточки, когда потребуется.

Вы готовы продолжать!

Автор игры: Йоханнес Креннер

Иллюстрации: Анастасия Дурова,
Наталья Ефремова, Надежда Федяшова,
Марина Лисусина, Анна Развадовская

Продюсер: Полина Басалаева

Арт-директор: Анастасия Дурова

Вёрстка: Артур Бурлаков

Выпускающий редактор: Мария Кравченко

Руководитель студии разработки: Александр Киселев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов



Издано по лицензии
Johannes Krenner.
© 2026 Все права
защищены.