



## ОБ ИГРЕ

Игорь Гром — принципиальный майор из Санкт-Петербурга. Пару дней назад он схватил Чумного Доктора. Однако внутренневедомственное расследование ещё не закончено. Начальник отправляет Игоря в отпуск. Он надеется, что Гром тихо посидит дома, пока следователи изучают его персону. Как бы не так!

В этой игре вы определите историю знаменитого майора. Вы будете открывать карты с событиями и городскими местами, с предметами, союзниками и врагами. Многие карты будут давать выбор: куда пойти, к кому прислушаться, а кого отвергнуть. Решение имеет значение. Не волнуйтесь! Если вы потерпите неудачу или захотите пойти по другой сюжетной ветке, вы всегда можете начать игру заново.

## ПРАВИЛА

Состав игры: 73 карты, эти правила игры

### Подготовка к игре

- 1 Не читая и не перемешивая, сложите все карты в одну колоду. Верхней должна быть карта с номером 1, а нижней — 73. Все карты должны лежать белыми номерами на чёрном фоне вверх.
- 2 Подготовьте **банковский счёт**:
  - Вытащите карту 50 из колоды и переверните;
  - Вытащите карту 73 из-под низа колоды;
  - Накройте карту 50 картой 73 так, чтобы из цифр на обеих картах сложилось число «0,000». Да, деньги у Грома не водятся.
- 3 Выберите игрока, который будет зачитывать карты. Вы также можете читать их по очереди.

**Вы готовы вламываться в опасные места.**



### Цель игры

Общая задача всех игроков — помочь майору Грому добраться до благополучного финала и наказать виновных.

### Ход игры

Переверните карту 1 и зачитайте текст на ней. С этого момента вы начнёте продвигаться по сюжету. Для этого следуйте **указаниям в нижней части карты**. Указания бывают двух видов: красные и синие.

Если на карте **красное указание**, значит, его надо выполнить немедленно. Это действие нельзя отложить.

Почесать нос — возьмите карту 2



Если на карте **несколько красных указаний**, значит, вам нужно сделать выбор и **выполнить одно** из них. Игроки вместе обсуждают варианты и должны прийти к одному решению. В случае разногласий окончательное решение принимает тот, кто зачитывал карту. Остальные указания игнорируйте.



Почесать нос — возьмите карту 2



Не чесать нос — возьмите карту 3

Если на карте **синее указание**, значит, его можно выполнить позже или не выполнять вообще.



Помочь котёнку — переверните карту 3

### Создатели игры

Авторы игры: **Константин Селезнев, Сергей Усминский** | Развитие игры: **Матвей Чистяков**  
 Продюсер: **Артём Шорохов** | Дизайн и верстка: **Сергей Агапов** | Выпускающий и пишущий редактор: **Софья Бут** | Шеф-редактор: **Анна Давыдова** | Сценарный консультант: **Евгений Еронин** | Директор издательского департамента: **Александр Киселев** | Руководитель тестирования: **Елена Ворноскова** | Ведущие тестировщики: **Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамонин** | Игру тестировали: **Дарья Бушманова, Андрей Бушманов, Анастасия Павутницкая, Арина Тихонова, Динара Якубова** | Авторы игры благодарят Марию Усминскую и Элая Усминского

### Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: **Михаил Акулов** | Руководство производством: **Иван Попов** | Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой** | Корректор: **Ольга Португалова** | Креативный директор: **Николай Пегасов** | Международное продвижение: **Мария Никольская**.  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
 Версия правил 1.0 | [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

Если на карте **несколько синих указаний**, значит, вы можете выполнить каждое из них в любом порядке, если считаете нужным.

Помочь котёнку — переверните карту 3

Помочь щенку — переверните карту 4

Все указания в игре подчиняются правилу «выполняйте, если можете, и пропускайте, если не можете выполнить».

Например, если указание говорит взять из колоды карту, которой там уже нет, а затем перевернуть текущую карту, то пропустите часть про взятие карты и переверните текущую карту.

## Символы на картах

### Печати

Если на указании есть печать, значит, после его выполнения вам нужно будет **убрать эту карту** из игры. Отложите её в сторону, она больше **не в игре**. Печати бывают как на красных, так и на синих указаниях. Остальные карты остаются лежать на столе.



### Символы активации

В правом верхнем углу некоторых карт располагаются символы активации. Они продвигают сюжет и открывают события.

Если **в левой части указания** есть символ активации, значит, **по умолчанию выполнить его нельзя**. Вы можете выполнить это указание, только если у вас на столе лежит **карта с этим символом в правом верхнем углу**.

Например, в этой игре с вами Юля. Её карта лежит на столе. В правом верхнем углу карты Юли стоят символы микрофона и инь-яна. Если вы встретите указание, помеченное одним из этих символов, то сможете его выполнить.



В игре есть особый символ активации. Он подсказывает, что для выполнения этого указания вам нужно будет потратить деньги с банковского счёта. Если денег на счету недостаточно, то вы не можете выполнить такое указание.



### Банковский счёт

Купить доверие, помочь другу или найти обходной путь — деньги всегда пригодятся. Отслеживайте операции! Финансы майора Грома отражает банковский счёт. Когда вы получаете или тратите деньги, вам нужно повернуть и передвинуть верхнюю карту так, чтобы из цифр на двух картах получилась верная сумма.

Например, сейчас на счету у Грома 1500€. Он получил 500€. Вы поворачиваете верхнюю карту на 180 градусов и прикладываете стороной «000» к «2». Получилось 2000€.



1500€

2000€

## Конец игры

Игра заканчивается после того, как вы по указанию берёте карту «Получите достижение» или «Дело провалено» и зачитываете её. Это финал. Он описывает, к чему привели действия Грома в этой истории.

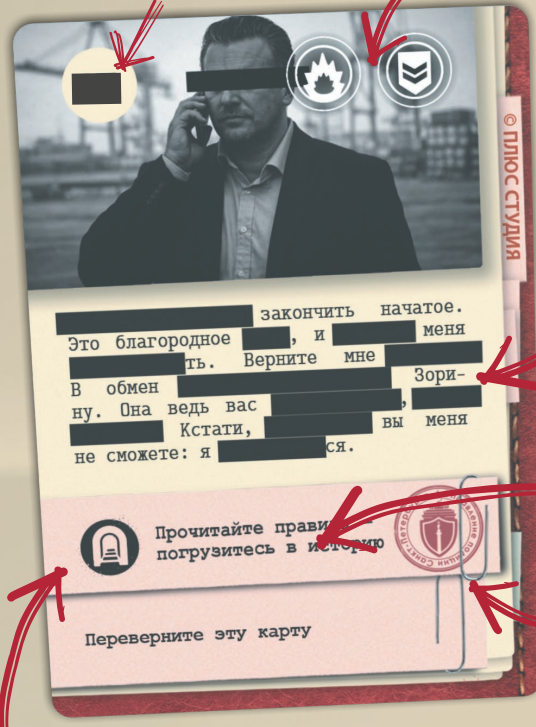
- Все финалы «Получите достижение» считаются **победой**. Отметьте достижение в разделе «Достижения истории» правил.
- Все финалы «Дело закрыто» считаются **поражением**.

Если вы хотите получше разобраться в происходящем, сыграть до победы или узнать новый финал, подготовьте колоду заново. Сложите все карты в колоду от 1 до 73. Все карты должны лежать стороной с тёмным номером вверх. После этого подготовьте игру как обычно.



Номер карты

Символы активации



Текст карты

Указание

Печать

Проверка символа активации

## Предстоящие события

Предстоящие события — это особый тип карт. Переворачивайте их сразу же, когда накопите в правых верхних углах на всех открытых картах **указанное или большее количество символов**. Например, пять карт с символом щита.



Предстоящие события переворачиваются после того, как вы выполните все красные указания, но до того, как начнёте выполнять синие.

Если нужно перевернуть сразу **два предстоящих события**, переверните сначала ту карту, **номер которой меньше**.

Мы рекомендуем класть карты предстоящих событий слева направо в порядке возрастания номеров.

А карты с нужными символами кладите ниже события. Когда выполните все указания на таких картах, переключайте их под карту события так, чтобы были видны символы в правом верхнем углу. Вы можете не делать этого, но обычно так удобнее!

## Достижения истории

- Хороший мальчик!
- Говорил — не значит обещал
- О как!
- Что-то не сходится
- Типичный вечер в Курчино
- Искусство не требует жертв
- Стратегическое партнёрство